

-Schattenkrieger- MMFF - Hierarchie, Infos&Anmeldung!

von Rari

online unter:

<https://www.testedich.de/quiz39/quiz/1456343995/Schattenkrieger-MMFF-Hierarchie-InfosAnmeldung>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Drei Clans leben seit jeher friedlich in ihren Territorien. Doch seit genau so langer Zeit begibt es sich, dass nicht jedes Junge, das zur Welt kommt, gänzlich normal ist. Doch das weiß niemand... Jedenfalls keine der gewöhnlichen Katzen sollte oder könnte es je wissen!

Der Orden der Nacht ist geheim. Nur die ?besonderen? Katzen treffen sich ab und an im Geheimquartier des Ordens, um dort ebenfalls strengst vertrauliche Dinge zu besprechen...

Die FF hierzu wird separat erscheinen. Hier könnt ihr, wenn ihr wollt, auch ein RPG starten, obwohl es nur als FF gedacht ist.



Kapitel 1

Willkommen, potentielles Mitglied! xD

Wie du bereits gelesen hast, ist das hier eine MMFF (Mitmachfanfiction), in der es um die geheimnisvollen 'Schattenkrieger' geht.

Ihre Identitäten sollen vernebelt werden, ihre wahren Namen werden durch andere ersetzt. Sie sind eben diese 'besonderen' Katzen, die gelegentlich geboren werden. Sie sind Schatten. Versteht mich jetzt nicht falsch:

Sie sehen wie stinknormale Clankatzen aus! Sie unterscheiden sich äußerlich nicht im geringsten von ihren gewöhnlichen Mitstreitern. Und doch müssen sie ja irgendwie anders sein, doch diesen Unterschied zu erkennen, ist nur anderen Schatten möglich.

Wird ein Schatten geboren, wird er in einer der nächsten Nächte von einem anderen zum Quartier des Ordens der Nacht gebracht, einer Vereinigung aller Schatten aus allen Clans, der im Grunde für die Sicherheit der 'Normalos' (so nennen die Schatten gern die nicht-Schatten, wenn sie unter sich sind) sorgt.

Dort wird dem Jungen, ich nenne es mal Sturmjunges, ein Ordensname gegeben (z.B. Stormy, Whirlwind, Blizzard, ...). Zudem erhält es noch seinen 'Schattenpelz', was heißt, dass es jederzeit seine Fellfarbe zu nachtschwarz ändern kann. Innerhalb des Ordens trägt es nun den Rang eines

Schattenkadetts. Mit 3 Monden beginnt dann eine Art Ninja-Ausbildung, um einen leisen, geschickten und Schleicher aus dem Jungen zu machen. Mit 10 Monden ist es dann ein Schattenlakai, und wenn es dann 18 Monde alt ist, endlich ein Schattenkrieger. Mit 30 Monden ist es später möglich, einen Rang aufzusteigen und ein Schattenritter zu werden, sofern man talentiert genug dazu ist. Ab 50 Monden kann man zum Schattenmeister befördert werden. Aus dem Kreise der Schattenmeister kann dann demokratisch der Schattenkönig gewählt werden, falls der vorherige verstorben ist.

Die Schatten benötigen theoretisch keinen Schlaf, weswegen sie jede Nacht zum Orden kommen können, denn während die nicht-Schatten schlafen, gibt es in Wald, Feld und Moor viel zu tun! Düstere Kreaturen treiben sich herum... Diese finsternen Gestalten sind die sogenannten Schemenbiester. Sie schälen sich jeden Abend aus den länger werdenden Schatten der Bäume, und richten einiges Unheil an. Noch sind sie für nicht-Schatten unsichtbar, doch wenn die Schemenbiester an Macht und Kraft gewinnen, könnten sie wirklich bald optisch anwesend sein. Sie können in die Körper von Dachsen, Füchsen usw. eindringen und diese dann Steuern. Mit der Stärke eines Schemenbiestes in sich, werden die Tiere fast unbesiegbar für Normalos, und nur ein Schatten (oder mehrere) kann sie stoppen. Schemenbiester in ihrer Reinform sieht der Schattenkrieger ebenfalls oft, sie sind wie der langgezogene Schatten einer Katze, nur in 3D und mit sehr scharfen Krallen. Durch jedes getötete Schemenbiest wird die Macht der Schattenkrieger bzw. des Ordens größer, allerdings verliert er wieder etwas dieser Kraft, wenn einer der Krieger der Nacht stirbt. Bei den Schemenbiestern ist es dasselbe.

Der Kodex des Ordens der Nacht:

§1 - Innerhalb des Ordens und den entsprechenden nächtlichen Aktivitäten außerhalb des Hauptquartiers ist es unbedingte Pflicht, den Schattenpelz zu tragen. Das Zeigen seines normalen Fells ist nicht erwünscht.

§2 - Außerhalb des Ordens ist es strengstens verboten, den Schattenpelz zu tragen. Tut man dies doch, und wird von nicht-Schatten gesehen, wird man aus dem Orden verstoßen. (Was heißt, dass man nie wieder seine Fähigkeiten anwenden darf)

§3 - Liebesbeziehungen zu anderen Ordensmitgliedern sind unzulässig und sollen nicht toleriert werden. (Beziehungen zu nicht-Schatten sind erlaubt)

§4 - Die Identitäten der Ordensmitglieder sind streng vertraulich und um jeden Preis geheim zu halten!

§5 - Alle Ränge, vom Kadetten bis zum Krieger, haben mindestens zu zweit auf eine Mission zu gehen.

§6 - Bei der Sichtung eines Schemenbiests muss dieses sofort ausgeschaltet werden.

§7 - Im Orden herrscht stetige Disziplin.

§8 - Die Fähigkeiten der Schatten sind eine Gabe, um Gutes zu tun, und nicht, um Schrecken zu verbreiten!

§9 - Die Verwendung der speziellen Fähigkeiten eines Schattens außerhalb der Ordensaktivität kann mit einem Ordensverweis enden.

§10 - Den Meistern und dem König ist bedingungslose Folgschaft zu leisten.

Zusatz: Eine von Natur aus nachtschwarze Katze (ohne irgendwelche Musterungen) kann kein Schatten sein, weil sie im Schattenpelz ja genau so aussehen würde. (Natürlich werden ab und an, alle jubeljahre mal schwarze Schatten geboren, aber... Nunja.)

Die Fähigkeiten der Schatten

Was sie so besonderes können, um den Schemenbiestern die Stirn zu bieten...

- ? keine Benötigung von Schlaf
- ? eine nahezu unerschöpfliche Ausdauer
- ? unglaublich schnelle Reflexe
- ? viel schnellere Bewegungen

? Annahme des schwarz glänzenden Schattenpelzes (die Augenfarbe, Statur usw. bleibt erhalten). Wenn die Schattenkrieger in den nächtlichen Kämpfen verletzt werden, verschwinden diese Wunden wieder, sobald sie ihre normale Fellfarbe wieder annehmen. Doch wenn dann wieder zum Schattenpelz gewechselt wird, ist dieser wieder verwundet...

? Änderung des Geruchs, sobald der Schattenpelz ?angelegt? wurde

? Anwendung der ?Schattenschläge? (Magie). Hinter diesen kraftfressenden Schlägen steckt die Wucht eines Tritts eines auskeilenden Pferdes. (Fortgeschritten)

? ?Schattenbiss? - Ein Biss mit fünfmal so viel Druck wie ein normaler Katzenbiss (Anfänger)

? ?Absorber? - Das Opfer muss gebissen werden. Durch das austretende Blut wird diesem Lebensenergie/Kraft abgesaugt, die dem Angreifer nun zur Verfügung steht (Profi)

? ?Schattenstoß? - Eine Druckwelle aus dunkler Aura wird in eine Richtung ausgesendet, die den Gegner von den Füßen reißt (Anfänger - Fortgeschritten)

? ?Nachtklauen? - Die Krallen werden mit dunkler Aura verlängert und werden um ein vielfaches Schärfer. (Anfänger - Fortgeschritten)

Aufgaben im Orden

? kundschaften - Der Beauftragte sucht nach Stellen, an der sich die Magie besonders konzentriert. An diesen ?Konzentrationspunkten? entstehen abends die Meisten Schemenbiester. Diese Stellen verschieben sich jedoch ständig.

? Wachdienst - Die Beauftragten bleiben innerhalb des Gehölzes und bewachen es, während andere weg sind, um Schemenbiester ausfindig zu machen. Falls die Kreaturen in das Gehölz eindringen wollen (es ist mit einem Schutzzauber belegt, sodass darin keine Biester entstehen können), muss es verteidigt werden.

? Training der Schattenkünste - Ein Meister (meist von einem Ritter oder Krieger unterstützt) lehrt den Lakaien, wie man die Schattnmagie anwendet.

? Training der Kampfkünste - Ein Ritter oder Krieger bringt den Kadetten alles über ihren Körper und dessen besondere Fähigkeiten bei, und lehrt ihnen den normalen Kampf ohne Magie. Ein Meister führt diese Lehrstunden dann bei den Lakaien fort.

? Kampfmissionen (oder einfach nur Missionen) - Die Beauftragten rücken aus, um Schemenbiester

? das Heilen von Wunden - Falls ein Heiler gleichzeitig ein Schatten ist, ist er nicht nur fürs Kämpfen usw., sondern auch für das Heilen zuständig. Diese Heiler sollen sich im Kampf zurückhalten, und lernen im Training auch, wie man mit Schattenmagie heilt.

Nun, ich hoffe ihr habt so einigermaßen verstanden, worum es in dieser FF geht! Ich beantworte jede eurer Fragen gern, also, falls etwas unklar ist: Ask me!



Kapitel 2

Die Vorlage für eure Steckbriefe kommt hier!

NAME: (bitte keine Vorsilben doppelt)

ORDENSNAME: (ggf)

GESCHLECHT:

ALTER: (Also, Leute: Mit verdammten 18 Monden seid ihr noch grüne Grünschnäbel erster Klasse. Blutjung! Ein 2. Anführer möchte doch mindestens 40 Monde alt sein, Anführer noch älter. Katzen werden bis zu 16 Jahre alt, da könnt ihr euren Char doch mal 4 Jahre alt sein lassen können, oder?)

CLAN:

RANG: (Anführer ab 50 Monden, 2. Anführer ab 40, Schüler ab 6, Krieger ab 12 bis 13 Monden.

ACH JA: Ich entscheide, wer Anführer/2. Anführer in den Clans wird xD Und die Meister und den König der Schatten muss ich auch erst genehmigen. Wenn es zwei Bewerber gibt und der eine besser ist als der andere, dann ist es halt so... Und bitte nicht nur Kätzinnen. Und bitte nicht alle Anführer zu Schatten machen.)

ORDENSRANG: (ggf.)

AUSSEHEN: (Realistisch. Außerdem sollte es einigermaßen natürlich sein. Blau-grau mit flammenfarbenen Flecken tut einfach nur weh. 'Ne Augenfarbe hat übrigens noch niemandem geschadet ;) Außerdem bitte keine Playboy-reifen Kater/Kätzinnen, aber das sollte ja klar sein xD)

CHARAKTER: (drei Wörter sind unpräzise. Macht den Charakter **BESONDERS**, schreibt meinetwegen einen zehn Zeilen langen Text über seine Persönlichkeit, alles ist besser als nur ein paar hingeworfene Wörter!)

MACKEN/PHOBIEN: (Narben und ausgerissene Krallen sind keine Macken.)

GEFÄHRTE/IN: (Wünsche können gern geäußert werden ;

JUNGE: (ja/nein usw.)

WÜNSCHE: (was euren Tod oder alles Mögliche betrifft. Und Schatten kämpfen fast jede Nacht, also...)

VERGANGENHEIT: (muss nicht zwingend ausgefüllt werden)

So. Hier ist der Part zum Kopieren. Wer die Vorlage nicht benutzt oder meine Tipps ignoriert, muss noch einmal machen ;)

Ihr könnt so viele nicht-Schatten erstellen, wie ihr wollt. Aber pro User bitte nur ALLERHÖCHSTENS 4 Schatten, weil die ja relativ selten sind ;) Wenn irgendwann einer eurer Schatten stirbt, könnt ihr aber einen neuen erstellen.

NAME:

ORDENSNAME:

GESCHLECHT:

ALTER:

CLAN:

RANG:

ORDENSRANG:

AUSSEHEN:

CHARAKTER:

MACKEN/PHOBIEN:

GEFÄHRTE/IN:

JUNGE:

WÜNSCHE:

BESONDERHEITEN:

VERGANGENHEIT:

Und jeeetzt stelle ich euch die Clans vor xD



Kapitel 3

NEBELCLAN

Territorium:

? eine grüne Hügellandschaft mit vielen tiefen, weitläufigen Senken

? am Boden der Senken befinden sich flache Teiche (c.a. 10 cm. tief), die immer im dichten Dunst liegen. Im Wasser wachsen Ginsterbüsche.

? auf den Hügelkuppen ist die Sicht klar. Man sieht viele kleine Bäche und sogar heiße Quellen. In der grünen Zeit wachsen überall Blumen und Kräuter. (Vorwiegend Margheriten, Brennnesseln, Gänseblümchen, Butterblumen und Lavendel)

Das Lager:

? in einer Delle in der Kuppe des höchsten Hügels der Gegend (sieht fast so aus wie das Loch im Volvic-Vulkan xD)

? Der Rand der Kuppe ist von Beerensträuchern bewachsen

? In der Mitte des Lagers liegt ein hohler Baumstumpf

? Die Baue sind am Rand der Delle in die Erde gegraben

? Es gibt zwei Ausgänge, einen Erdtunnel und einen Trampelpfad über den Rand der Delle hinweg, der von ein paar fetten Grasbüscheln und einem großen Stein gesäumt wird

Die Katzen:

? Aussehen: eher mittelgroß, sehr schlank mit dichtem, kurzen Fell, großen Ohren und Augen. Meist eher schmal. Große, scharfe Augen für eine bessere, weitere Sicht, zudem auch elegante Proportionen und Bewegungen, das Fell ist meist einfarbig und schlicht

? Fähigkeiten: Sehr gute Jäger und Schleicher, sind meist geborene Redner und geschickte Diplomaten, schnelle, relativ ausdauernde Läufer, sehr schlechte Kletterer, gute bzw. sichere Schwimmer. Sie sind geschickt, haben eine durchschnittliche Sprungkraft und sind ebenso durchschnittliche Kämpfer, die im offenen Kampf ohne Deckung aber eher schlecht dastehen. Ihr Geschick macht das einigermaßen wett.

? Beute: Kaninchen, Feldhamster, Mäuse (primär); Vögel (sekundär); Molche, Frösche, kleine Fische

? Feinde: große Raubvögel (per Gruppenjagd erlegbar), Füchse, Hunde



Kapitel 4

SONNENCLAN

Territorium:

- ? eine ausschließlich felsige, sonnenbeschienene Landschaft mit wenig Schatten
- ? ein paar Bäche vom NebelClan fließen hindurch. Ab und zu steht irgendwo mal ein einzelner oder max. drei Bäume herum. Im Schatten oder am Wasser wachsen die einzigen Kräuter.
- ? zwischen den Felsen ist ab und zu mal staubiger, rötlicher, knüppelharter Boden zu sehen, der im Sommer aufspringt
- ? überall spannen sich verschiedenste Ranken (Efeu und Brombeere dominieren)

Das Lager:

- ? in einem Kreis aus schroffen Felsspitzen, der Lagerboden ist aus dem rötlichen, festgebackenem Sand
- ? der Ausgang führt über den einzigen flachen Fels hinweg
- ? die Baue sind unter kargen Büschen und den Felsen, immer halb oder ganz im kühleren Boden versteckt

Die Katzen:

- ? Aussehen: recht groß, haben IMMER eine hellere Fellfarbe (weil schwarz usw. das Sonnenlicht... ihr wisst, was ich meine xD), kurzes Fell, große Pfoten mit rauen Ballen, damit sie auf den heißen Felsen Feder aufschürfen oder verbrennen, sehnige Muskeln und noch größere Ohren als NebelClan Katzen (zur Wärmeabgabe), lange, gekrümmte Krallen zum Klettern
- ? Fähigkeiten: Sie sind sehr ausdauernd und zähe Kämpfer, können sich auf Felsen sehr gut fortbewegen und perfekt auf ihnen klettern, können aber nicht mit Bäumen, schlechte Sprinter und Schwimmer, gute Springer und geschickte Jäger, weniger wortgewandt als die NebelClan Katzen, aber friedfertig
- ? Beute: (Eid)echsen, Vögel, Schlangen (primär); Mäuse, Hamster (Sekundär), Giftschlangen (wenn sonst nix da ist, eher weniger)

? Feinde: Giftschlangen, große Raubvögel (primär, Raubvögel können auch in der Gruppe erjagt ab und zu mal ein Fuchs oder Dachs



Kapitel 5

HIMMELCLAN

Territorium:

? ein hübscher, lauschiger Laubwald mit sehr vielen entweder ungewöhnlich flachen oder ungewöhnlich hohen Bäumen mit außerordentlich dicken Stämmen und Ästen

? der Waldboden ist lichtdurchflutet und mit federndem Gras bewachsen, insgesamt gibt es zwei Bäche, zudem hat ein Fluss nach einem starken Regenfall einen Teil des Waldes überschwemmt

? der Fluss fließt an einem Windbruch entlang, er führt ständig Baumstämme als Treibgut und ist recht turbulent, in diesem Teil des Waldes stehen nur Nadelbäume

Das Lager:

? auf einem der riesigen Bäume in der Stammaufgabelung, in der sich der breite Stamm in acht mächtige Äste aufteilt. In dieser Gabelung leben die Katzen

? man kommt kinderleicht über die idiotensichere Asttreppe hoch und runter (das Lager liegt außerdem auf nur etwa 5-7m Höhe)

? die Baue sind entweder aus Ranken geflochten oder in Astlöchern. Im Sommer kann man von der Baumkrone geschützt auch draußen Schlafen.

Die Katzen:

? Aussehen: Sie sind eher klein und wendig, mit kleinen Pfoten, die überall Halt finden, haben meist naturfarbenes Fell mit Tiger- Flecken- Schildpatt- oder Streifenmusterungen, sehr langen Schwänzen für die Balance und spitzen Krallen. Sehr schlank und eher kräftig gebaut, mit kurzen Beinen, damit beim Klettern nichts im Weg ist.

? Fähigkeiten: Sie sind virtuose Kletterer mit sehr guter Sprungkraft, viel Geschick und guten Sprinterfähigkeiten. Eher schlechte Schwimmer mit weniger Ausdauer, normale bis recht gute Kämpfer, die aber besser aus dem Hinterhalt angreifen als einfach draufrennen sollten. Sind meist die reinsten Draufgänger xD

? Beute: Eichhörnchen, Vögel (primär), Mäuse, Kaninchen, Amphibien (Sekundär), Fische (wenn

? Feinde: Füchse, Hunde, Dachse, ab und zu Wildschweine



Kapitel 6

DAS ORDENS-HAUPTQUARTIER

... liegt außerhalb der Territorien, in einem kleinen, verworrenen Gehölz voller alter, krummer Bäume und wild wuchernden Ranken. Die Schatten sind jedoch schnell, weswegen der Weg dorthin für sie nicht lange dauert. Im Gehölz angekommen kämpft man sich durch die Ranken, und springt schließlich durch ein nur für Schatten sichtbares Portal. So gelangt man in ein taghelles, schönes System aus Höhlen, das sich scheinbar endlos erstreckt. Es gibt Ruheräume, die Plätschergrotte (dort werden die Verletzten behandelt), eine Art Speiseraum, in dem man sich jederzeit stärken kann, eine Ratskammer, mehrere große Trainingsgrotten mit stabilen Stalagmiten und -titen, gegen die man boxen kann, eine Versammlungshalle und einen spirituellen Ort, an dem besonders starke Schatten Visionen heraufbeschwören können.

(Ich habe auf dem Bild versucht, darzustellen, wie das Gehölz bei Tag und bei Nacht aussieht xD)



Kapitel 7

DIE HIERARCHIE

NebelClan

Anführer

FROSTSTERN - kleine, mollige Albino-Kätzin

2. Anführer

BUNTSPECHTFLUG - schwarze Kätzin mit weißen Beinen und weißer Unterseite, grauen Augen und einem zerfetzten Ohr

Heiler

HELLSONNE - hellgrauer Kater mit weißen Tupfen und hellblauen Augen

Krieger

MINZSTURM - schlanker, weißer Kater mit grau-schwarzen Beinen und Schweif, schwarzem Nasenrücken und mintgrünen Augen; sein Fell ist immer verwuschelt

STURMSCHATTEN - weiße Kätzin mit schwarzen Beinen und Ohrenspitzen, eisblaue Augen, klein und schmal gebaut

Schüler

KIRSCHPFOTE - hübsche, rote Kätzin mit blattgrünen Augen

RABENPFOTE - rabenschwarzer Kater mit grauen Augen und langen, tiefschwarzen Krallen

Königinnen

SONNENLICHT - sonnengelbe Kätzin mit blauen Augen (trächtig)

Jungen

Älteste

ASCHENBEIN - magerer, weißer Kater mit grauen Beinen und Ohren und blinden, sturmgrauen Augen

SonnenClan

Anführer

2. Anführer

Heiler

WACHOLDERSEE - hellbrauner Kater mit breiten Schultern, dunkleren Socken und Tigerungen, weißer Brust und links vorne weiße Zehen, hellblaue Augen

Krieger

FLOCKENWIRBEL - große, schlanke, weiße Kätzin mit blauen Augen und durchsichtig-weißen Krallen

HIMMELPELZ - hellgrauer Kater mit dichtem und langem Pelz, ziemlich groß, himmelblaue Augen

HAGELSCHLAG - stattlicher, weiß-silbern-hellgrau gestreifter Kater mit einer Art Mähne am Hals und grauen Augen, die um die Pupille goldene Sonnen haben

RAUCHSCHWEIF - graue Kätzin mit weißem Gesicht und moosgrünen Augen

STEINHERZ - großer, dunkelgrauer Kater mit auffällig grünen, schrägstehenden Augen und schmalen Schlitz Pupillen, schmales Gesicht mit eleganten, vielleicht etwas zu hochmütig wirkenden Zügen, blickt meistens sehr finster drein

KIESELBLICK - niedliche hellgraue Kätzin, normalgroß aber schlank und zierlich, weiches kurzes Fell, große strahlende ozeanblaue Augen

Schüler

Königinnen

Jungen

Älteste

HimmelClan

Anführer

FLUSSSTERN - großer, muskulöser graublauer Kater mit kurzem, geschmeidigen Fell und strahlend blauen Augen

2. Anführer

Heiler

Krieger

WOLFSWOLKE - großer, dunkelgrauer Kater mit weißem Bauch, Zehen und Kinn, schwarzen Beinen und Gesicht und blaugrauen Augen

ASTKRALLE - Kater mit holzbraunem Fell und blattgrünen Augen; klein und wendig; lange und tödliche Krallen (Anwärter für den 2. Anführer)

REGENSTURM - großer, sehniger Kater mit kurzem, rauchgrauen Fell mit schwarzer Tigerung, schwarzen Ohren, Pfoten und Schwanzspitze, warme Bernsteinaugen

HERBSTSTURM - kleine, schildpattfarbene Kätzin mit bernsteinfarbenen Augen und einer Narbe auf der linken Schulter

HABICHTBLATT - cremefarbener Kater mit kurzem Fell und blauen Augen

BERNSTEINHERZ - schildpattfarbene Kätzin, kurzes geschmeidiges Fell, (wunder)schöne bernsteinfarbene Augen; schlank und sportlich

Schüler

DUNSTPFOTE - silberne Kätzin mit feuerroten Augen und rot-oranger Schwanzspitze, silberscheinenden Krallen und drahtiger, aber eleganter Erscheinung

Königinnen

ÄHRENSCHEIN - schlanke, farnfarben glänzende Kätzin mit gold-orangenen Augen (Mutter von Disteljunges, Wellenjunges und Glutjunges)

Jungen

DISTELJUNGES - kleine, schlanke, sehr dunkelgraue Kätzin mit schwarzen Beinen, schwarzem

GLUTJUNGES - schlanker, farnfarbener Kater mit glühenden, orangenen Augen und weißem Kinn
WELLENJUNGES - farnfarbener Kater mit schwarzen Beinen, weißem Bauch und Pfotenspitzen und blaugrauen Augen

BLATTJUNGES - kleine, schlanke, hübsche, hellbraun getigerte Kätzin mit sonst dunklem Fell, weißen Pfoten, kurzen, schwarzen Ohrbüscheln und durchdringenden, waldgrünen Augen

Älteste

Orden der Nacht

König

Meister

FREEZE - kleine, mollige Kätzin mit roten Augen

Ritter

AIDEN - breitschultrig, himmelblaue Augen

SHADOW - relativ kleine, schmal gebaute Kätzin mit eisblauen Augen

FALL - kleine Kätzin mit bernsteinfarbenen Augen

LIGHTCATCHER - etwas unförmiger, muskulöser Kater mit grünen Augen und langen Krallen

Krieger

WOOD - kleiner, wendiger Kater mit blattgrünen Augen

ASH - groß, sehnig, warme Bernsteinaugen

Lakaaien

Kadetten

PASSAT - schlank, glühend orangene Augen

HOLLY - kleine, schlanke Kätzin mit blau-grauen Augen

LEAF - kleine, schlanke, hübsche Kätzin mit waldgrünen Augen und Ohrbüscheln

CHERRY - hübsche Kätzin mit blattgrünen Augen

SILVER - drahtig-elegante Kätzin mit feuerroten Augen

Einzelläufer

LICHTFÄNGER - Schneeweiß, dünner Pelz, grüne Augen und schmale Pfoten mit langen Krallen, ein etwas unförmiger Körperbau-sieht man im Dunkeln seine Umrisse, könnte man meinen, sein Kopf wäre zu groß für seinen Körper, liegt jedoch nur daran, dass er recht schmal gebaut ist, muskulös....nun ja, sagen wir, er kann sich zur wehr setzen



Kapitel 8

Gefährten

Ährenschein? Wolfswolke

= Disteljunges, Glutjunges, Wellenjunges

Flockenwirbel? Wacholdersee (heimlich! xD)

Mentoren

Sturmschatten? Kirschpfote

Wolfswolke? Dunstpfote

Lakaien und Kadetten müssen ihre Lehrmeister mit ?Meister? ansprechen, egal, ob es bloß Krieger oder Ritter sind. Und richtige Schattenmeister werden z.B. immer ?Meister Whirlwind? genannt.

+++News+++

- Die FF ist draußen!

<http://www.testedich.de/quiz40/quiz/1457715512/Schattenkrieger-Dunkle-Geheimnisse>

Das 4. Kapitel ist da!

An ALLE: Ich führe jetzt die neue Regel ein, dass jeder pro Schatten, den er spielt, noch zwei Normalos spielen muss, so hat man überall mehr Charas.
Ich hoffe, das ist ok für alle ;)

- 2. Anführer-Wahl im HimmelClan:

Anwärter:

?Astkralle: |

?Herbststurm: |

Pro User eine Stimme! Ich bin unparteiisch bei allen Wahlen.

Den Anwärtern ist es logischerweise nicht erlaubt, mitzuwählen. Wer als erster drei Stimmen mehr hat als der andere, wird 2. Anführer. Also: Für wen entscheidet ihr euch?

Falls ihr irgendwelche Wünsche oder Probleme habt, wendet euch bitte an Kevin Straußensen, der hilft euch xDD