

Geflüster der Wälder

von Drachi / Fräulein._.Vergesslich

online unter:

<https://www.testedich.de/rpgs-rollenspiele/buecher/warrior-cats>

Möglich gemacht durch www.testedich.de

Einleitung

Sechs Gruppen, sechs verschiedene Glaubensrichtungen. Jede Gruppe besitzt ihre eigenen Rituale und Zeremonien und in jeder Gruppe erlebt man ein anderes Leben. In welche Pfotenabdrücke möchtest du treten? Schließt du dich dem geheimnisvollen Orden an, welcher im finsternen Wald lebt oder locken dich doch die Elementara zu sich auf die Heidenwiese? Ist der Clan auf der Wiese interessanter oder doch der Stamm in den Bergen? Vielleicht möchtest du auch ein einfach Leben als Hauskätzchen haben und nachts als Krieger durch die Gassen des Zweibeinerortes ziehen? Aber es kann auch sein, dass du bei den Schrottplatzstreunern geboren sein und dort erwartet dich kein gutes Leben.

! WARNUNG!

Dieses RpG ist sehr LANG. Es hat insgesamt 50 Kapitel und ist wirklich nur für Leute geeignet, die viel und gerne lesen und vor allem keine Probleme mit Blut, Gewalt, Unterdrückung und Hass haben.

! BITTE!

Ich saß lange an diesem RpG und ich habe vieles neu ausgedacht. Ich bitte euch, alles zu lesen, wenn euch dieses RpG interessiert und nichts zu klauen. Das wäre sehr schade.

Kapitel 1

Hallo und herzlich Willkommen in diesem RpG.:) Mein Name ist Drachi und ich bin die Erstellerin des RpGs. Ich erkläre dir Dinge und wenn du Fragen hast, kannst du dich jeder Zeit an mich wenden.

Eine wichtige Anmerkung von mir: Das alles haben eine Freundin und ich uns selbst ausgedacht. Es ist viel Zeit und Arbeit in dieses RpG geflossen und ich bitte auch, das zu respektieren, es nicht zu klauen/kopieren und wirklich die Kapitel zu lesen, die wichtige für den eigenen OC sind. (z.B. du möchtest eine Clankatze erstellen - Lies dann bitte die ersten drei Kapitel und alle Kapitel über den Clan.)

Als erstes zeige ich dir die Kapitelübersicht, damit du weißt, was dich in diesem RpG alles erwartet.

Kapitel 1: Einführung ins RpG

Kapitel 2: Regeln

Kapitel 3: Steckbriefvorlage und wichtige Dinge

Kapitel 4: Orden des Waldes - Erklärung

Kapitel 5: OdW - Gebiet- und Lagerbeschreibung/Beute und Feinde

Kapitel 6: OdW - Hierarchieerklärung

Kapitel 7: OdW - Glauben und Namensgebung

Kapitel 8: OdW - Rituale und Zeremonien der Gruppe

Kapitel 9: OdW - Hierarchie der Gruppe

Kapitel 10: OdW - Gefühle der Katzen, Ernennungen, Tote und Übernehmungs-Katzen

Kapitel 11: Elementara - Erklärung

Kapitel 12: El - Gebiet- und Lagerbeschreibung/Beute und Feinde

Kapitel 13: El - Hierarchieerklärung

Kapitel 14: El - Glauben und Namensgebung

Kapitel 15: El - Rituale und Zeremonien der Gruppe

Kapitel 16: El - Hierarchie der Gruppe

Kapitel 17: El - Gefühle der Katzen, Ernennungen, Tote und Übernehmungs-Katzen

Kapitel 18: WiesenClan - Erklärung

Kapitel 19: WC - Gebiet- und Lagerbeschreibung/Beute und Feinde

Kapitel 20: WC - Hierarchieerklärung

Kapitel 21: WC - Glauben und Namensgebung

Kapitel 22: WC - Rituale und Zeremonien der Gruppe

Kapitel 23: WC - Hierarchie der Gruppe

Kapitel 24: WC - Gefühle der Katzen, Ernennungen, Tote und Übernehmungs-Katzen

Kapitel 25: Stamm der Berge - Erklärung

Kapitel 27: SdB - Hierarchieerklärung
Kapitel 28: SdB - Glauben und Namensgebung
Kapitel 29: SdB - Rituale und Zeremonien der Gruppe
Kapitel 30: SdB - Hierarchie der Gruppe
Kapitel 31: SdB - Gefühle der Katzen, Ernennungen, Tote und Übernehmungs-Katzen
Kapitel 32: Schrottplatzstreuner - Erklärung
Kapitel 33: Sps - Gebiet- und Lagerbeschreibung/Beute und Feinde
Kapitel 34: Sps - Hierarchieerklärung
Kapitel 35: Sps - Glauben und Namensgebung
Kapitel 36: Sps - Rituale und Zeremonien der Gruppe
Kapitel 37: Sps - Hierarchie der Gruppe
Kapitel 38: Sps - Gefühle der Katzen, Ernennungen, Tote und Übernehmungs-Katzen
Kapitel 39: Hauskätzchenbande - Erklärung
Kapitel 40: Hb - Gebiet- und Lagerbeschreibung/Beute und Feinde
Kapitel 41: Hb - Hierarchieerklärung
Kapitel 42: Hb - Glauben und Namensgebung
Kapitel 43: Hb - Rituale und Zeremonien der Gruppe
Kapitel 44: Hb - Hierarchie der Gruppe
Kapitel 45: Hb - Gefühle der Katzen, Ernennungen, Tote und Übernehmungs-Katzen
Kapitel 46: News und Prophezeiung
Kapitel 47: Mitgliederkapitel
Kapitel 48: Karte des gesamten Gebietes
Kapitel 49: Funfacts über das RpG
Kapitel 50: Fakten über eure OCs

Ich weiß, es ist viel, aber BITTE, BITTE lest es durch. Wenn ihr jetzt schon sagt, dass euch ein oder zwei Gruppen nicht interessieren, müsst ihr es nicht lesen. Aber das, was euch interessiert, solltet ihr auch durchlesen.

Kapitel 2

Das wichtigste neben dem Steckbrief in einem RpG sind die Regeln. Es sind fünf einfache Regeln, die sich jeder merken kann und an die sich jeder zu halten hat:

1. Verhalten gegenüber anderen

Es wird sich nicht gestritten. Keiner wird ignoriert, ausgeschlossen oder beleidigt. Jeder wird respektiert, wenn er sich richtig verhält. Ich bin zwar nicht wirklich der Boss - jeder soll ja gleichberechtigt sein - aber ICH habe IMMER das letzte Wort und wenn ich sage, dass z.B. der Stecki so nicht geht, dann geht er so nicht und dann muss er nun mal geändert werden. Neben mir gibt es natürlich auch den ein oder anderen Vertreter, der sich um die Steckis kümmert, während ich mal nicht da bin. (Diesen suche ich aus!)

2. Die deutsche Sprache

Bitte, bitte achtet auf eure Klein- und Großschreibung, Grammatik und euren Satzbau. Es gibt nichts schlimmeres als einen Steckbrief, den man nicht richtig lesen kann, weil der Stecki-Ersteller es nicht schafft, sich richtig zu artikulieren. Natürlich ist keiner perfekt, aber man sollte wenigstens auf die Rechtschreibung achten. Wenn ihr nicht wisst, wie etwas geschrieben wird, googlet es oder schlagt in einem Duden nach. Es ist auch nicht schlimm, wenn ihr bei mir nachfragt. (oder bei anderen Mitgliedern) Lieber so als das ihr mir irgendeinen Stecki hinklatscht, den ich drei-vier Mal lesen muss um zu verstehen, was ihr denn von mir wollt.

Schreib dein Lieblingstier unter deinen Steckbrief.

3. Aktivität

Bitte versucht, regelmäßig da zu sein. Und mit regelmäßig meine ich nicht ein mal die Woche. Sondern wenigstens vier bis fünf mal die Woche. Mich würde es sehr freuen, wenn ihr jeden Tag on kommt, wenn ihr könnt. Solltet ihr aber nur am Wochenende on kommen können, sprecht dies mit mir ab, aber ich MÜSST dann am Wochenende kommen. Es ist nämlich do.o.f, wenn ihr euch anmeldet und dann nicht mehr kommt...

4. Gründe, weswegen man rausfliegt

Man fliegt hier raus, wenn man nicht aktiv kommt. Also nach 7 Tagen / eine Woche nicht mehr kommt.. Oder wenn man ständig mit Fehlverhalten auffällt...

Kein Gemotze, wenn es zu viele Kätzinnen gibt und ich deswegen keine mehr annehme. Auch keine gefühlte 230 Schüler und nur 4 Krieger. Versucht auch mal, Älteste oder Königinnen mit Jungen zu erstellen. Bitte versucht alles im Gleichgewicht zu halten.

Und seid nicht beleidigt, wenn ihr euch für den Heilerposten, zweiter Anführerposten, Heilerschülerposten oder Anführerposten bewirbt und diese nicht erhaltet. Vieles ist schon abgesprochen. Ich werde schon sagen, wenn eine wichtige Stelle frei wird bzw. werde es dazu schreiben.

Zwar sollten jedem diese Regeln klar sein, aber vorsichtshalber schreibe ich sie noch mal auf.:

Kapitel 3

Wie im letzten Kapitel schon angekündigt, kommen wir nun zu einer der wichtigsten Sache in einem RpG! Der Steckbrief.

Allerdings möchte ich vorhab schon einige Dinge klären, weil es schon in anderen RpGs ständig aufgefallen ist und ich diese Punkte einfach vermeiden möchte:

1. Bitte, bitte haltet ein Gleichgewicht zwischen den Rängen, den Geschlechtern und den verschiedenen Gruppen. Ich möchte nicht in einer Gruppe 1.000 weibliche Jägerinnen haben und nur zwei männliche Kämpfer in einer anderen Gruppe. Wer schon vornerein mehrere Katzen erstellt, sollte darauf achten, gleich viele Kater und Kätzinnen zu erstellen. Natürlich kann dieser Punkt missachtet werden, wenn wir viel zu viele Kater in Gruppe X haben und mehr Kätzinnen benötigt werden. Deswegen werde ich eine Tabelle anfertigen, damit ihr eine bessere Übersicht habt, was noch benötigt wird:

Orden des Waldes: W - 2 / M - 3 / Insgesamt - 5

Elementara: W - 4 / M - 4 / Insgesamt - 8

WiesenClan: W - 1 / M - 3 / Insgesamt - 4

Stamm der Berge: W - 5 / M - 5 / Insgesamt - 10

Schrottplatzstreuner: W - 2 / M - 2 / Insgesamt - 4

Hauskätzchenbande: W - 5 / M - 3 / Insgesamt - 8

2. Außerdem will ich weder tausende Katzen mit mega trauriger Vergangenheit sehen noch jede Menge Jungen ohne Mütter. Jungen können NUR mit Müttern erstellt werden. Und wenn wir schon beim Thema sind: Es werden KEINE Katzen für andere erstellt, damit es einen Gefährten für die andere Katze gibt. Liebesgeschichten sollen WÄHREND des RpGn entstehen.

3. Schreibt euren Steckbrief in vollständigen Sätzen. Es müssen keine Romane sein, aber mehr als das typische "weiß, klein, grüne Augen...". Macht richtig Sätze drauss z.B. "XY ist eine recht kleine Katze mit weißem Fell, welches lang und ein wenig seidig ist. Die Augen von XY sind in einem hellen grün." Das reicht, denn ich weiß, viele auf TD haben Probleme damit, anständige Sätze zu formulieren.

Schreibe deine Lieblingsfarbe unter deinen Stecki.

4. Und bevor mir jetzt hier einer mit einer Mary Sue (überperfekte Katze) ankommt, die 12 Monde alt ist, eine dramatische Vergangenheit hat und Anführerin ist, zerstöre ich den letzten Hoffnungsfunken mit der Alterstabelle!: D Je nach Gruppe ist das Alter natürlich ein klein wenig anders, aber im Grund

gilt bei allen ungefähr das selbe. Sollte es irgendwo Abweichungen geben, steht es bei den Rängen und ich mache euch darauf aufmerksam, wenn ihr es falsch macht. Außerdem versuche ich es in die Tabelle einzuarbeiten, aber wenn es zu viele Gruppen gibt, funktioniert dies natürlich nicht.

In dem Buch "Die letzten Geheimnisse" von Erin Hunter wird erklärt, dass ein Mond genau vier Wochen sind. Daher kommt diese Rechnung unten. Genauso wie die Altersangabe der einzelnen Ränge... (Ich gehe davon aus, dass die Katze ca. 7 Jahre / 364 Wochen alt wird, da eine Wildkatze in freier Wildbahn zwischen 7 und 10 Jahre alt werden kann.)

0-6 Monden / 0-24 Wochen = Junges

6-15 Monde / 24-51 Wochen = Schüler/Lehrling

15-80 Monde / 51-320 Wochen = Krieger/Sonstiges

80-96 Monde / 320-364 Wochen = Ältester

ab 96 Monde / ab 364 Wochen = Tod/Selten noch lebend

Ich hoffe, euch überfordern diese ganzen Dinge nicht, aber für mich sind sie einfach wichtig. ^^" Jetzt kommen wir aber wirklich zum Steckbrief!

Name: Beachtet die jeweiligen Gruppennamen

Alter: Beachtet die Alterstabelle

Zugehörigkeit: Zu welcher Gruppe gehört der OC?

Rang: Siehe Rangerklärungen

Geschlecht: Männlich oder Weiblich

Aussehen: Schönheit liegt im Auge des Betrachters. (Kein Schön, hübsch etc.)

Charakter: KEINE grundlosen bösen Katzen! Jeder hat auch gute Eigenschaften an sich!

Stärken: Körperliche Eigenschaften. Nicht jeder kann alles.

Schwächen: Körperliche Eigenschaften. Jeder hat Schwächen.

Familie: Eltern, Geschwister etc. - Nicht bei jedem ist die komplette Familie tot! Wenn ihr sie nicht spielen wollt, sagt es, dann kann jemand sie übernehmen!

Verliebt in: Nicht jede Liebe wird erwidert.

Gefährte: Kein OC von anderen hinschreiben. Liebe entwickelt sich!

Junge: Ist klar, oder?

Vergangenheit: Wo ist die Katze aufgewachsen etc. (Nicht jeder ist ein Streuner gewesen. Viele sind in der Gruppe aufgewachsen.)

Mentor: Für Schüler

Schüler: Falls jemand gerne Mentor spielen will, kann es ruhig hier hin schreiben und wenn es neue Schüler gibt, kann ich mir schneller Mentor raussuchen.

Sonstiges Was euch sonst noch so einfällt. (Z.B. wie klingt die Stimme? Humpelt der OC irgendwo? Kann er jemanden bestimmtes nicht leiden? Und so weiter.)

Ich werde keine clear Stecki-Vorlage vorgeben, denn viele halten sich dann nicht daran, was ich noch

extra dazuschreibe. Oh. Und bitte lasst die jeweiligen Begriffe in Fett stehen, damit ich weiß, was wo gehört.

Kapitel 4

Orden des Waldes

Tief im Wald der Dunkelheit lebt eine Gruppe von Katzen, die sich niemals aus diesen Wald hinaus wagen. Jeder, der diesen Wald betritt, kommt nicht mehr hinaus.

Noch nie hat eine andere Katzensgruppe eine Katze von diesem Orden gesehen und keiner weiß, dass da drin eine Gruppe an Katzen lebt.

Diese Gruppe glaubt nicht an den SternenClan und hat ihre eigenen Regeln. Diese werden in den nächsten Kapitel erläutert und erklärt.

Die Regeln des Ordens folgen nun und gelten für jede Katze, die den Wald der Dunkelheit betritt, egal ob man zur Gruppe gehört oder nicht.

Regeln des Ordens:

1. Der Anführer/die Anführerin wird geschätzt und auf sein/ihr Wort wird gehört und es wird befolgt.
2. Jeder ist gleichgestellt, egal ob Kater oder Kätzin.
3. Königinnen werden mit viel Respekt behandelt, weil durch sie das Zusammenleben erst so geregelt wird, wie es nun mal besteht.
4. Keiner ist besser als die anderen und jeder hat die selben Rechte.
5. Außer den Göttern, die es gibt (siehe folgende Kapitel), werden keine weiteren Götter angebeten. Den SternenClan und den Wald der Finsternis gibt es nicht. (Er ist ihnen nicht mal bekannt)
6. Beute gibt man zu erst den Schwächeren. Eine Gruppe ist nur so stark wie ihr schwächstes Glied.
7. Streuner und andere Katzen aus verschiedenen Gruppe werden im Wald nicht gedulden. Sollte jemand den Wald betreten, der nicht zum Orden gehört, wird er verfolgt und gefangen genommen. Danach hat der Gefangene die eigene Entscheidung: Sich anschließen oder sterben.
8. Den Gesetzen muss gefolg werden, denn sonst droht eine Strafe, die so schwer wiegend ist, dass man sich am liebsten Tod wünscht.

9. Healer sind Gefährten und Jungen verboten.

Kapitel 5

Gebiet des Ordens:

Der Orden lebt abgeschottet im tiefsten Waldstück. Sie sind nahezu unerreichbar und lieben ihren Wald. Dieser besteht sowohl aus Nadel- als auch Laubbäume. Es gibt viele Büsche, Hecken und Blumen. In dem Gebiet, in dem der Orden lebt, gibt es keine Lichtungen im Wald, dafür aber einen Bach und einen kleinen Waldsee. Der See liegt in der Nähe der Ostgrenze zu Füßen von einigen, sehr hohen Bergen. Darum heißt diese Grenze "Berggrenze". Wenn man in Richtung Westen zur "Klippengrenze" geht, kommt man unterwegs an einem riesigen Steinhafen vorbei. Dieser liegt etwas mehr nördlich als das Lager und dort wohnen so einige Schlangen, Dachse, Füchse und Eidechsen. Die meisten Katzen halten sich davon fern. Nachdem man die Gefahrenfelsen, so heißt der Steinhafen, passiert hat und noch einige Fuchslängen geht, erreicht man eine sehr hohe Klippe. Unten befindet sich ein breites Ufer und ein reißender Fluss, dem kein Lebewesen lebend entfliehen kann. Die Klippe ist steil und - wie bereits erwähnt - sehr hoch. Man hat eine wundervolle Aussicht, doch wenn man nicht aufpasst, kann sie tödlich enden. Nun zu den anderen beiden Grenzen: Die Nordseite wurde schon ein Mal erwähnt mit den Gefahrenfelsen. Dort jagen die Katzen selten bis gar nicht und umrunden dieses Gebiet so gut wie immer, denn dieser Steinhafen ist nicht sonderlich klein. Er ist einige Fuchslängen breit und hoch und würde als perfekter Aussichtspunkt dienen, wären da nicht die ganzen Schlangen, Dachse und Füchse. Wenn man die Gefahrenfelsen hinter sich lässt, erreicht man recht schnell die Nordgrenze. Diese Grenze führt in den besser begeharen Waldbereich und hier leben auch so einige Katzen. Darum wird die Nordgrenze gerne mal "Katzengrenze" genannt. Viele Ordenskatzen sind hier schon auf Streuner, Einzelgänger, Clan- oder Stammeskatzen gestoßen, doch weder zeigt sich der Ordens des Waldes, noch trauen sich die Katzen in den Abschnitt des Waldes hinein. Dort lauern mehr Gefahren als irgendwo anders im Wald. Nun kommen wir aber zu der anderen und letzten Grenze. Es ist die Grenze, welche nach Süden zeigt. Sie heißt "Küstengrenze". Diese Grenze führt zu einem steilen Abhang, denn nur erfahrene und ältere Katzen hinunter dürfen. Denn wenn man hier hinuntersteigt, kommt man zu einem sehr schönen Strand und somit zum Meer. Von diesem Strand aus, kann man durch einen kleinen, sehr geheimen Pfad zu der Klippe kommen. Hier befindet sich ein kleiner Höhleneingang und bringt die Katzen zu einer sehr feuchten, moderigen Höhle in der einige Mondsteine liegen. Sie haben den Zweck, Kontakt mit den Ahnen aufzunehmen. Nur der Anführer und die Ältesten wissen von dieser Höhle und den geheimen Pfad, der sie dort hin bringt.

Lager des Ordens:

Das Lager des Ordens befindet sich recht nach an der Küstengrenze. Doch die Gefahrenfelsen sind nicht weit weg von dem Lager. Das Lager selbst befindet sich hoch oben in den Bäumen um sich vor den ganzen Dachsen und Füchse zu schützen. Die Bäume stehen hier am dichtesten und ergeben durch

ihre vielen, wirren Äste und Zweige eine riesige Plattform hoch oben in der Luft. Die Katzen Moos, Federn und andere weiche Sachen hier hoch und macht damit die Plattform bequem. Da es hier oben keine Baue gibt, schlafen alle Katzen hier oben zusammengekuschelt aneinander. Die Jungen, ihre Mütter und die Schüler in der Mitte. Dann die Ältesten und drum herum die restlichen Katzen. Der Anführer selbst schläft einen Ast weiter oben. Dort gibt es eine kleine, schmale Plattform, die gerade mal für zwei Katzen ausreicht. Nur der Anführer darf dort schlafen.

Beute und Feinde des Ordens:

Der Orden fängt von kleinen Mäusen über Eichhörnchen und Vögeln noch Rehe und Steinböcke. Auch fangen sie Wildschweine und Fische, dafür fürchten sie aber Dachse, Füchse und Hunde. Auch Schlangen gehören zu ihren Feinden und andere Katzen.

Kapitel 6

Hierarchieerklärung:

Leader:

Der/Die Leader ist derjenige, der den Orden anführt. Er/Sie bestimmt und führt den Willen der Götter durch. Der Leader empfängt Nachrichten und Zeichen der Götter. Er hat keinen zweiten Anführer wie bei den Clans, sondern nimmt sich den Außerwählten und unterrichtet diesen.

Chosen-One

Dieser Rang ist gar kein richtiger Rang sondern beschreibt nur einen Zustand. Ein Junges wird von den Göttern erwählt, welches der nächste Leader werden soll. Natürlich wird es ein wenig unterrichtet, damit es ein guter Leader wird. Allerdings muss der Chosen-One einen Rang erlernen. (Er/sie wird erwählt, wird dann Student und später dann Seeker, Guardian, Hunter oder Warrior und nach dem Tod des Leaders wird er/sie Leader.)

Healer:

Es gibt immer drei Healer. Sie können heilen und kennen alle Kräuter. Außerdem stehen sie in naher Verbindungen zu den Göttern und geben Nachrichten wieder, deuten Zeichen und führen Zeremonien durch. Außerdem erhalten sie von den Göttern den Namen der Außerwählten.

Seeker:

Seeker sind Katzen, die im Wald umherstreuen. Sie suchen nach Feinden wie Dachsen, Füchse und andere gefährliche Tiere. Dann holen sie die Warriors und vertreiben diese Tiere. Außerdem fangen sie Katzen ein, die den Wald betreten, obwohl sie dort nichts zu suchen haben. Seekers sind nur am Tage unterwegs und nur selten sind sie auch des Nachts unterwegs.

Guardian:

Dieser Rang beschreibt Katzen, die um das Lager verteilt sind und an der Grenze sind. Sie passen auf, dass niemand ins Lager oder ins Gebiet eindringt ohne dass der Orden etwas davon mitbekommt. Guardians sind jeden Tag und jede Nacht aktiv und wechseln ihre Schichten oft ab, damit die anderen auch mal schlafen oder essen können.

Hunter:

Hunters sind Katzen, die nur jagen. Sie sind darauf spezialisiert darauf sowohl kleine als auch große Beute zu erlegen. Daher ist der Orden nicht nur Hasen, Vögel und Mäuse sondern auch Rehe und sogar Steinböcke. Sie jagen nur am Tage, nur bei bestimmten Ausnahmen auch nachts.

Warriors:

Diese Katzen sind darauf spezialisiert nur zu Kämpfen. Ihre Kräfte liegen darin, Katzen und Gefahren von ihrem Orden verzuhalten und zu töten oder zu vertreiben. Warriors können in einer kleinen Gruppe von vier Katzen schon einen Dachs vertreiben, da sie ein intensives Kampftraining erhalten.

Students

Das sind Schüler des Ordens. Sie lernen verschiedene Dinge, je nachdem zu welchem Rang sie ausgebildet werden. Das bedeutet, es gibt vier unterschiedliche Gruppen von Students. Falls ein Healer verstirbt, gibt es einen einzigen Healer-Student, der das Heilen erlernt. Students werden mit fünfzehn Monden ernannt.

Mothers:

Mothers sind Kätzinnen, die Junge erwarten oder groß ziehen. Sie kümmern sich um das Lager. Das bedeutet, sie wechseln das Moos und kümmern sich gemeinsam um die Ältesten und Jungen. Dadurch entfallen die Aufgaben der Students, die es normalerweise in jedem Clan gibt, und die Mothers werden somit zu einem wichtigen Teil des Ordens.

Softpaws:

Das sind die Jungen des Ordens. Softpaws sind jung und unschuldig, sie haben keine richtige Aufgabe im Orden. Sobald sie sechs Monde alt sind, werden sie zu Students.

Olders:

Dieser Rang beschreibt Katzen, die zu alt für ihren Rang sind und somit nur im Lager verweilen bis zu ihrem Tod. Olders helfen beim Pflegen der Jungen.

Kapitel 7

Glauben des Ordens:

Diese Katzen glauben nicht an den typischen SternenClan und das Nachleben ihrer Ahnen. In ihren Glauben gibt es viele verschiedene Götter, welche verschiedene Dinge vertreten und den Katzen helfen. Wenn eine Katze stirbt, gibt es drei Möglichkeiten für das Leben nach dem Tod. Man kann nach Warren, nach Ingit oder nach Terra kommen. Warren ist der Begriff für das Leben nach dem Tod, welches man auch als Hölle oder Wald der Finsternis kennt. Warren soll eiskalt sein und die Toten dort sind furchtbar hungrig, weil sie keine Beute finden können. Den Katzen dort geht es sehr schlecht, denn sie sollen für all die bösen Dinge, die sie getan haben, büßen. Ingit ist das genaue Gegenteil von Warren. Es ist ein reines Paradies, denn es ist immer schön warm und man hat Beute im Überfluss. Keiner muss Hunger leiden und man ist in freundlicher Gesellschaft während in Warren alle toten Seelen alleine rumlaufen müssen. Der letzte Bereich mit dem Namen Terra beschreibt den Zustand der Wiedergeburt. Terra ist ein Wort für Erde, der Bereich in dem die Lebenden verweilen. Selten wird eine Seele wiedergeboren. Nur wahrhaft reine und mächtige Seelen können diesen Zustand erreichen. Außer die Götter entscheiden anders. Es gibt viele Götter und nur wenige können entscheiden, ob man wieder nach Terra gehen darf. Da gäbe es Mara, Isolde, Dablior und viele mehr.

Die Götter leben an einem Ort namens Mortana. Die Geburtsstätte aller Götter und der Hochsitz der Urgöttin Zaranja und ihrem Gefährten Zoran. Dieser Ort ist heilig und erstrahlt im hellen weiß. Wie genau es dort aussieht, weiß keiner.

Liste der existierenden Götter:

Kleine Anmerkung der Erstellerin: Götter können nicht gespielt werden!

Arem - Gott der Luft

Beherrscht die Luft und lässt alles Leben atmen.

Ases - Gott der Wolken (Bruder von Arem)

Beendet Hitzeperioden durch sein Wetter. (Regen, Schnee und so weiter)

Beron - Gott der Jagd (Bruder von Arem)

Durch ihn fangen die Katzen IMMER etwas. Schutzpatron der Hunter.

Durch sie können alle etwas trinken und es kann regnen. (arbeitet mit Ases zusammen)

Cheo - Gott des Todes

Bringt tote Katzen in die drei Reiche und wandert umher um verirrte Seelen zu finden

Chena - Göttin der Natur

Durch sie blüht alles und die Pflanzenfresser haben Nahrung

Dablir - Gott des Krieges

Wenn Krieg herrscht, ist er verantwortlich dafür. Schutzpatron der Warriors.

Dorna - Göttin des Eifers

Sollten Katzen eifrig sein, verdankt man es ihr. Der Eifer etwas zu tun entspringt dieser Göttin.
Schutzpatron der Softpaws und Students.

Erasana - Göttin der Schönheit (Schwester von Fiarana)

Schönheit wird durch sie verliehen. Schutzpatron der Kätzinnen

Emala - Göttin des Schicksals

Sie bestimmt, welches Schicksal welche Kreatur haben soll und arbeitete an jedem Faden des Lebens von jeder Kreatur

Fiarana - Göttin der Weisheit (Schwester von Erasana/Zusammen mit Asas)

Kluge Katzen haben ihr Wissen von ihr. Schutzpatron des Leaders.

Fungan - Gott der Ordnung (zusammen mit Isolde)

Alles muss ordentlich zugehen und alle Regeln kommen von ihm

Gregien - Götterbote / Gott der Diebe

Er bringt Nachrichten hin und Her und ist gleichzeitig der Gott der Diebe und des Diebstahls.

Gemala - Göttin der Sonne (Schwester von Passino, Tessina, Senriam und Wesium / Tochter von und Ranija)

Sie lässt morgens die Sonne aufgehen, am Horizont wandern und am Abend wieder untergehen

Hesien - Gott des Friedens

Wenn Frieden herrscht, hat Hesien seine Pfoten im Spiel und beruhigt die Katzen

Horanium - Bewacher von Warren

Diese riesengroße, hünenhafte Gestalt mit dem zotteligen Pelz und dem Aussehen eines Monsterwolfes bewacht den einzigen Eingang/Ausgang von Warren. Er besitzt fünf Köpfe mit messerscharfen Zähnen und blutroten Augen. Außerdem hat er gefährliche Klauen und ist doppelt so groß wie eine Katze. Niemand außer Cheo und Titium dürfen an ihm vorbei.

Isolde - Göttin des Mutes

Ein jene Katze die vollen Mutes ist, hat ihr Herz von Isolde geschenkt bekommen

Iana - Göttin der Familie

Iana sorgt für gute Gefährtenverbindungen und Nachwuchs. Schutzpatron der Mothers und Softpaws.

Joreph - Gott der Kräuter und Heilung

Jeder Kräuterkundige wendet sich an ihn. Er kennt jedes Kraut und jede Heilmethode und ist der Schutzpatron der Healers.

Jorium - Gott des Glücks und Pechs

Er bestimmt, ob du Glück oder Pech hast, dabei hält er sich an Emalas Vorgaben

Kerim - Gott des Lebens

Kerim bestimmt über das Leben. Er und zwei weitere Götter haben die Macht, Katzen wieder nach Terra zu lassen. Außerdem steht er jedem bei, der das Leben neu betritt und wacht über das Leben von jedem einzelnen. Es soll ja nach Emalas Fäden verlaufen.

Kasamer - Gott des Sieges

Wenn es Krieg gibt und die Katzen gewinnen, ist das alleine Kasamers Verdienst. Er bestimmt über Verlust und Sieg. Nimmt er dir etwas oder gibt er dir etwas?

Lozem - Gott des Feuers

Er beherrscht das Feuer. Bei der Erschaffung der Sonne half er mit, darum ist sie auch ein riesengroßer Feuerball geworden.

Lorgana - Göttin der Gerechtigkeit

Lorgana achtet darauf, dass alles gerecht verläuft und arbeitet dabei mit dem Gott der Ordnung zusammen. Wenn jemand einen Fehler macht, muss er dafür gestraft werden.

Mara - Göttin der Liebe

Mara schenkt und nimmt Liebe. Sie ist die Schutzpatronin der Liebenden

Moranium - Bewacher von Terra

Moranium ist ein großes Pferd mit zwei Köpfen. Es hat braunes Fell und dunkelbraune Mähne. Es bewacht den einzigen Eingang/Ausgang von Terra. Nur fünf Götter lässt es passieren. Cheo, Veranium, Kerim und die beiden Urgötter

Neorana - Göttin der Erde

Sie hat alles erschaffen, auf das die Katzen stehen. Alle Bäume, das Gras. Sie schenkte den Katzen auch die Plattform auf der sie leben.

Nonaren - Gott der Lügen

Man sollte sich in acht nehmen vor dieser Gottheit, denn seine Zunge ist gespalten. Er erzählt nur Lügen und wenn es eine Katze tut, so sagt man, sei sie besessen von Nonaren.

Orem - Gott des Schlafes

Orem bewacht und gestaltet die Traumwelt. Er achtet darauf, dass die Katzen sich gut erholen können um das Zusammenleben zu sichern.

Oasalaner - Gott des Waldes

Oasalaner ist der Gott, der im Wald umherstreift und diesen Beschützt. Sollte jemals eine Katze von

Pronio - Gott des Erschaffens

Pronio hat die Macht zu erschaffen. Keine Landschaften sondern Kreaturen.. Er hat die Bewacher für Terra, Warren und Ingit erschaffen und so auch formt er jede neue Katze. Jede Kreatur wurde von ihm erschaffen.

Passino - Gott der Dunkelheit (Sohn von Querius und Ranjia / Bruder von Tessina, Gemala, Senriam und Wesium)

Wenn es Dunkel wird, ist er dafür verantwortlich. Sobald die Sonne untergeht, springt er über den Himmel und macht ihn dunkel.

Querius - Gott der Nacht (Vater von Tessina, Gemala, Passino, Senriam und Wesium / Gefährte von Ranjia)

Jeder Stern ist von ihm erschaffen. Auch den Mond. Einst war es seine Aufgabe, den Himmel dunkel zu machen und den Mond und die Sterne aufgehen zu lassen. Alles drei übergab er seinen drei Söhne Wesium, Passion und Senriam. Querius erschafft und zerstört nur noch Sterne und lässt Sternschnuppen erscheinen. Wer eine sieht, hat einen Wunsch bei Querius frei.

Qunium - Gott des Schutzes

Er gewährleistet jedem Geschöpf seinen Schutz. Jeder der Zuflucht sucht, findet ihn bei ihm.

Ranjia - Göttin des Tages (Mutter von Senriam, Tessina, Wesium, Passino und Gemala)

Ihre Aufgabe war es, die Sonne zu erschaffen und zu schauen, welches Wetter es am Tage am besten geben sollte. Auch soll sie die Sonne aufgehen lassen und den Himmel erhellen. Die letzten beiden Aufgaben übergab sie Ihren Töchtern Tessina und Gemala und heute ist sie nur für das Wetter am Tage zuständig.

Rinium - Gott der Eifersucht und Neid

Neid und Eifersucht kommt von ihm. Er spaltet die Gesellschaft und bringt Streit.

Senriam - Gott der der Sterne (Sohn von Querius und Ranjia / Bruder von Tessina, Gemala, Passino und Wesium)

Er lässt am Abend die Sterne erleuchten und malt sie jeden Abend ans Himmelszelt.

Sie ist eine wunderschöne, riesige Kätzin mit seidigen, leuchtenden Fell, Welches reinweiß ist. Ihre blaue Augen funkeln gutmütig und sie lässt nur bestimmte Götter hinein. Cheo und Ulura.

Titium - Gott von Warren

Er ist der Erschaffer von Warren und Herrscht dort.

Tessina - Göttin des Lichts (Schwester von Wesium, Gemala, Passino und Senriam / Tochter von Ranjia und Querius)

Sie malt den Himmel hell, wenn der Tag anbricht.

Ulura - Göttin von Ingit

Sie ist die Erschafferin von Ingit und herrscht dort.

Uruma - Göttin der Wahrheit

Durch sie sagt jeder die Wahrheit. Ihr Zwillingsbruder ist der Gott der Lügen, welcher ihr Gegenspieler ist.

Veranium - Gott von Terra

Er erschuf Terra und ließ andere Götter daran teilhaben nicht so wie Ulura und Titium, die Ingit und Warren alleine erschaffen haben. Veranium hatte nichts gegen die Ideen der anderen und ist einer der friedlichsten Gottheiten.

Volium - Gott der Geister

Durch ihn treten die Healer in Kontakt mit den Göttern und den Verstorbenen. Er kann in die Seelen (Geister) der Kreaturen eindringen und mit ihnen kommunizieren.

Wisena - Göttin der Fruchtbarkeit

Wisena ist dafür verantwortlich, ob jemand seine Gene weitergeben kann oder nicht. Außerdem ist sie einer der Götter, die die Katzen in Versuchung bringen wollen und sie dadurch nach Warren 'verbannt' werden nach dem Tode. Zwar sind ihre Taten nur kleine Sünden, doch der Verrat an seinem Gefährten/seiner Gefährtin ist eine große Sünde, die schwer bezahlt wird.

Wesium - Gott des Mondes (Sohn von Ranjia und Querius / Bruder von Passino, Gemala, Tessina und

Wesium lässt jeden Abend den Mond aufgehen, lässt ihn seine Kreise ziehen und lässt ihn am Morgen untergehen. Manchmal sieht man den Mond am Tage noch, was nicht Wesiums Schuld ist, denn sein Vater hat ihn so erschaffen, damit Ranjia und Querius jede Sekunde miteinander verbunden sind.

Xenara - Göttin der Zeit

Sie ist die Göttin der Zeit und muss mit Emala zusammen arbeiten. Xenara kann die Zeit manipulieren (z. B. Dinge ungeschehen machen, in die Zukunft blicken etc / Alles hat seinen Preis)

Xunum - Gott des Glaubens

Er schenkte den Katzen das Wissen über ihre Erschaffer und somit den Glauben. Jede Katze, die einen Gott anbetet, betet automatisch ihn mit an, denn der Glaube wurde von ihm erschaffen um die Götter zu Stärken.

Yunnan - Gott der Rache

Verübt jemand Rache, ist er ein Kind von Yunnan. Er ist der Gott der Rache und verübt schlimme Dinge. Wer der Rache verfällt landet in Warren.

Yandra - Göttin der Gleichberechtigung

Jeder ist gleich viel wert. Egal ob Kater oder Kätzin, ob Softpaw oder Olders. Jeder ist gleich, auch nach dem Tod.

Zarania - Göttin der Macht (Göttermutter / Alle Götter entspringen ihr)

Zarania erschuf mit ihrem Gefährten alle Götter und gab ihnen ihre Kräfte. Sie ist diejenige, die herrscht und viel Macht besitzt. Sie entscheidet, ob jemand wieder nach Terra gehen darf oder nicht. Sie entscheidet, ob man nach Warren oder Ingit geht, denn sie ist das letzte Gericht vor dem man steht nach dem Tode. Zarania erschuf alles und kann auch alles zerstören.

Zoran - Gott der Moral und Verstand (Göttervater / Alle Götter entspringen ihm)

Er erschuf mit seiner Gefährtin alle Götter. Er gab ihnen die Moral und den Verstand mit denen sie handeln und jedes weitere Lebewesen erhält Moral und Verstand von ihm.

Göttliche Kreaturen:

Die Katzen glauben nicht nur an Götter sondern auch an deren erschaffenen Geschöpfe. Noch nie hat

Horanium

Bewacher von Warren

Sentium

Bewacher von Ingit

Moranium

Bewacher von Terra

Hesium (Mehrzahl: Hassis)

Ein Hesium ist ein kleines, flinkes Wesen, das einem während des Schlafes Sünden zuflüstert, damit sein Opfer diese tut. Man findet sie in Heidenwiesen.

Arogot (Mehrzahl: Argots)

Langfliederige, behaarte Wesen, welche einem Kraft rauben um selbst leben zu können. Sie verstecken sich gerne in Sümpfen.

Organa (Merzahl: Organas)

Hasenähnliche Wesen, die dir die Seele aussaugen. Man trifft sie nur im hohen Gebirge an.

Priona (Mehrzahl: Prionen)

Katzenähnliche Wesen, die einen im ganzen Stück verschlucken. Nur im Wasser zu finden

Iglutana (Mehrzahl: Igluts)

Wesen, die einem Fuchs ähneln, aber in Flammen stehen und alles verbrennen, die ihnen zu nahe kommt

Namensgebung im Orden:

Der Orden hat keine typischen Namen wie im Stamm oder in den Clans. Ihre Namen sind so ähnlich wie die Götternamen. (typische nordische Namen oder altdeutsche Namen) Es gibt keine einzige Katze, die einen Clan- oder Stammesnamen hat und im Orden ist. Außerdem behält man seinen

Kapitel 8

Rituale und Zeremonien:

Vollmondjagd

Zu Ehren der Götter der Nacht, des Mondes und der Sterne gibt es jedes Mal an Vollmond ein großes Festessen. Da kommen alle Katzen, egal wie alt oder welcher Rang, zusammen und essen zusammen. Man spricht ein Gebet vor dem Essen in Ehren der Götter. Das Essen beginnt bei Sonnenuntergang und endet bei Sonnenaufgang.

Halbmondjagd

Dieses Festessen gibt es zu Ehren der Götter der Sonne und des Tages. Es ist zu vergleichen mit der Vollmondjagd, denn ab Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang gibt es ein riesiges Festessen, bei dem alle mitmachen dürfen. Natürlich werden auch hier wieder Gebete gesprochen.

Großversammlung

Jedes Mal vor der Vollmondjagd trifft sich der Orden zusammen und bespricht wichtige Dinge.

Aufnahme-Ritual

Sollte eine Katze, welche gefangen genommen wurde, sich dazu entscheiden, dem Orden beizutreten, wird eine Ritual durchgeführt. Die Nacht nach Vollmond trifft sich der Orden zusammen, in der Mitte das neue Mitglied. Es gibt leise Gebete und Gesänge und das neue Mitglied wird mit Farben beworfen um den Göttern zu zeigen, dass es jemand neues in den Reihen des Ordens gibt. (Diese Farben werden durch Fürchte und Blätter hergestellt. Die Healer sind hierfür verantwortlich)

Ernennungen

Sobald ein Student oder Softpaw bereit ist, ernannt zu werden für seinen oder ihren neuen Rang, wird es zum Leader geschickt. Dieser trifft sich mit den Healer und dem Student oder Softpaw und ernennt diesen dann. Der Orden erfährt davon erst bei der Großversammlung.

Tod:

Bei dem Tod einer Katze, versammelt sich der Orden unten auf der Erde direkt unter dem Lager. Dort befindet sich der Friedhof des Ordens. Ein Grab wird ausgehoben, eine kleine Rede wird gehalten um

an die schönen Erinnerungen der Katze zu erinnern und schließlich wird die mit Kräuter eingeriebene, Katze hinabgeworfen. Danach werden Grabbeilagen hinzugelegt. Seien es Blumen, Beute, Federn oder andere schöne Dinge, es soll etwas sein um Cheo zu besänftigen und den Toten nach Ingit zu bringen trotz der nicht so guten Taten.

Kapitel 9

Hierarchie des Ordens:

Mögliche Anzahl: 104 Katzen

Weibliche: 2

Männlich: 3

Insgesamt: 5

Leader: (0/1)

Healers: (2/3)

Aisha - W, 49 Monde alt, Ihr Fell ist rotbraun und leicht gestreift. Das Fell ist lang und dick. Auch ihre Statur ist groß und schlank. Aishas Pfoten haben die Fellfarbe Schwarz und ihre Augen ein Klee grün. / Sie humpelt und kann wegen ihrer Pfote nicht richtig laufen.

Stellan - M, 35 Monde. Er ist ein großer, schlanker und nicht sehr muskulöser Kater mit kurzem, weißem Fell und blassen hellgrauen und hellbraunen Flecken. Seine Augen sind in einem sehr hellen Blau, das fast schon weiß wirkt und dafür sorgt, dass die meisten Katzen ihm nicht zu lange in die Augen schauen können, da sie ihnen Angst machen. Er hat kleine, weiche Pfoten auf denen er sich lautlos fortbewegen kann, große, spitze Ohren mit kleinen Fellbüscheln an den Spitzen und besonders dichtes Fell an seinem Hals, das einer Mähne ähnelt.

Seeker: (0/10)

Guardians: (1/10)

Edana - W, 16 Monde. Sie ist eine recht kleine Kätzin mit schlanker Statur. Ihr Fell ist kurz und feuerrot. Auf der Brust hat sie einen weißen Fleck und auch ihre Vorderpfoten sind weiß. Ihre Hinterpfoten dagegen sind schwarz sowie ihre Ohrspitzen. Die Augen von ihr erstrahlen in eine hellen bernstein.

Hunter: (1/10)

Alvar - M, 36 Monde alt, Alvar ist ein etwas kleinerer und flinker Kater mit stämmiger Statur. Besonders auffällig an seinem Aussehen sind seine großen, spitz zulaufenden Ohren, die an die Ohren eines Elfs erinnern. Das Fell des Katers ist größtenteils dunkelbraun getigert, nur sein Brust- und

Bauchfell ist in einem hellen Beigeton gefärbt. Außerdem hat Alvar große, moosgrüne Augen. / Er hat sehr leise, tiefe Stimme, die man immer sofort wiedererkennen würde.

Warrior: (1/10)

Rodewig - M, 24 Monde. Der Kater ist sehr groß und hat breite Schultern. Seine Beine und sein Schweif sind sehr lang und sein Pelz ist grau. Das Fell von ihm ist etwas lang und abgestumpft, weil er es nicht so oft pflegt. Er hat eine weißen Bauch und einen weißen Nasenrücken. Ansonsten ist das Fell hellgrau und hat ein dunkelgraues Tigermuster. Die Augen von ihm sind in einem dunklen blau und er hat so einige Narben.

Students: (0/20 - 5 pro Rang)

Mothers: (0/5)

Softpaws: (0/25 - maximal fünf pro Mother)

Olders: (0/10)

Kapitel 10

Gefühle der Katzen:

...?... = Geschwister

...?... = Halbgeschwister

...?... = Verliebt in

...??... = Ineinander verliebt

...?... = Gefährte

...?...=... = Gefährte mit Junge

.../?/... = ehemalige Gefährten

.../?/... =... = ehemalige Gefährten mit Jungen

...?... = Hass

... # ... = Mentor#Schüler

.../#/... = Ehemaliger Mentor und Schüler

Talui und Rodewig?Asta und Edana

Rodewig?Alvar

Tarja?Avdar = Talui&Rodewig, Asta&Edana

Stian (tot)/?/Elkje = Stellan

Hjalmar/#/Rodewig

Ernennungen im Orden:

Softpaw zu Student

Student zu Seeker/Warrior/Guardian/Hunter:

Tote Katzen:

Katzen zum Übernehmen:

1. Eltern von Alvar / Beide sind Olders

2. Eltje / Mutter von Stellan / Hunter

3. Eltern von Edana und Rodewig

4. Schwestern von Edana und Rodewig

5. Ehemaliger Mentor von Rodwig

Kapitel 11

Elementara:

Die Elementara ist eine Gruppe von Katzen, die an die elementaren Geister glaubt und diese verehrt. Diese Gruppe an Katzen lebt in der Nähe des Waldes in dem der Orden lebt.

Auch sie kennen den SternenClan nicht.

Außerdem haben sie eine weitere Besonderheit: Sie verteilen die Ränge nach Fellfarbe. Einige Fellfarben gibt es bei ihnen nicht mal. Es gibt folgende Fellfarben: Rot, Blaugrau, Braun und weiß-hellgrau (Weiß oder weiß-hellgrau / Keine hellgrauen Katzen!) Dafür gibt es weder graue, schwarze oder sandfarbene Katzen und auch Fellmusterungen sind sehr selten. Meist sind sie rein von Fellmusterungen und sollte doch mal ein Junges mit nicht erlaubter Fellfärbung geboren werden, wird es sofort getötet.

Regeln der Gruppe:

1. Der König und seine Königin haben die Macht. Kein anderer hat das sagen außer sie.
2. An die Regeln wird sich gehalten.
3. Die Elementare sind das wichtigste der Gruppe. Er ist der einzige Glaube.
4. Nahrung bekommen erst die Anführer, ehe es in der Rangordnung nach unten geht. Der Rangniedrigste bekommt als letztes Beute.
5. Ein mal bei Vollmond gibt es eine große Versammlung der Elementara um Neuigkeiten auszutauschen. Bei Halbmond gibt es ebenfalls eine Versammlung, allerdings dient diese nicht um Neuigkeiten auszutauschen sondern um vier ausgewählte Katzen in den Wald der Dunkelheit (und somit zum Orden) zu schicken.
6. Wenn mal als Opfergabe außerwählt wurde, gibt es keinen Rückweg. Man wird somit aus den Elementaran verbannt und sollte man zurückkommen, wird man sofort getötet.
7. Die Jungen des Königspaares sind ebenso zu respektieren wie ihre Eltern, denn das Königspaar ist nach den elementaren Geistern sehr heilig.
8. Nur folgende Fellfärbungen sind erlaubt: Rot, Blaugrau, Weiß(-hellgrau) und Braun. Es sind keine

9. Katzen sollten ab dem 20 Lebensmond einen Gefährten haben und bald darauf Jünglinge, damit das Zusammenleben der Gruppe gesichert werden kann. (Auch den Aquarana sind Junge und Gefährten erlaubt, obwohl sie Heiler sind.)

10. Liebe zwischen den verschiedenen Jarlgruppen sind verboten außer es geht um das Königspaar und die Jarlpaare.

11. Medizinische Hilfe erhält man nur im Lager der Aquarana.

12. Jeder bleibt in seinem Lager außer es gibt wichtige Gründe für. (Medizinische Versorgung/Nachgehen seiner aufgetragenen Aufgaben)

Kapitel 12

Gebiet der Elementaras:

Das Gebiet der Elementara ist genau vor dem Wald der Dunkelheit. Nicht direkt in dem kleinen Waldstück, welches die beiden Gruppen abgrenzt, sondern direkt auf den Heidenwiesen davor. Es gibt insgesamt fünf Lager dieser Gruppe, allesamt dicht beieinander sind. (mehr dazu unten). Das Lager liegt in der genauen Mitte des Gebietes. Dieses besteht hauptsächlich aus der Heide und es gibt genau vier Grenzen. Die Grenze hin zu dem Orden heißt Waldgrenze, diese liegt im Süden. Dort gehen die Katzen nur hin, wenn das Elementar-Ritual ansteht. Im Westen ist die Wiesengrenze, denn hier endet die Heide und es kommt nur noch eine reine, weite Wiese. Dort wachsen viele Kräuter, doch es ist verboten, dort hinzugehen. Gegenüber der Westgrenze liegt die Ostgrenze. Diese heißt Flussgrenze, da es hier einen breiten Fluss gibt mit einigen Trittsteinen. Auf dem anderen Ufer fängt ein weiteres Gebiet an, doch hier lebt eine andere Gruppe. In Richtung Norden gibt es eine weitere Grenze, doch bevor man dort hin kommt, passiert man ein altes, verfallenes Zweibeinernest. Es ist eine alte, moderige Holzhütte, welche schon nahezu eine Ruine ist. Das Zweibeinernest ist nahe der Ostgrenze und der Nordgrenze und ist nicht das einzige Zweibeinernest, das man finden kann. Sollte man die Nordgrenze passieren und einige Stunden laufen, gelangt man in den Zweibeinerort, von dem sich alle Katzen verhalten. Die Nordgrenze wird daher oft Zweibeinergrenze genannt. An jeder Ecke des Gebietes gibt es eine kleine Höhle. In der Ecke Nordwest ist eine Höhle um Wasser zu ehren. In der Höhle ist ein kleiner See, in dem man baden kann. In der Nordöstlicher Ecke gibt es die Höhle für Luft, dort herrscht unglaubliche starke Böen. Südöstlich ist eine Höhle für Feuer, denn in dieser Höhle ist es wirklich sehr warm. Südwestlich befindet sich die letzte Höhle, sie ist für Erde. Sie erscheint nicht besonders, aber sie ist es. Unter der ganzen dreckigen Erde sind unglaublich schöne Edelsteine zu finden.

Lager der Gruppe:

Wie erwähnt liegt das Lager genau in der Mitte des Gebietes und ist in fünf Teile aufgeteilt. Das Lager ist rund und in der oberen, linken Ecke leben die Aquarana. Gleich darunter - also unten links - leben die Terrana und unten rechts leben die Flammarana. Oben rechts dagegen leben die Aerana. In der Mitte des Lagers lebt das Königspaar. Zwischen den vier Gruppen und dem Königspaar-Lager befindet sich jeweils an jeder Ecke ein Bau für die Jarls. In den Lagern der vier Gruppen gibt es viele Baue, daher ist das Lager sehr groß. Jede Familie hat ihren eigenen Bau, doch sobald zwei Gefährten zusammen kommen, zieht die Kätzin mit dem Kater in ihren eigenen Bau, falls einer frei seinen sollte. Wenn kein Bau mehr frei ist, liegt es daran, wie groß die jeweiligen Familien sind und dann geht der jeweilige Gefährte mit zur kleineren Familie. Dort leben sie dann bis zur Freigabe eines Baues. Frischbeute gibt es nur links neben dem Eingang vom Bau des Jarls. Wer verarztet werden muss, muss zu den Aquaranan ins Lager gehen. Das Lager des Königspaares sieht anders aus. Sie haben

Beute und Feinde:

Die Elementara essen vor allem Mäuse, Vögel und Hasen, aber hin und wieder mal einen Fisch. Ihre Feinde bestehen aus Schlangen, Dachsen, Füchse, Hunde und Zweibeinern.

Kapitel 13

Rangerklärungen:

König und Königin:

Der König und die Königin sind die beiden Anführer der Gruppe. Es ist immer ein Kater und eine Kätzin. Also die Kätzin und ihr Gefährte (oder auch anders rum). Beide haben gleich viel zu sagen und beide müssen sich einigen sein, bevor irgendwas beschlossen werden kann. Daher gibt es immer zwei Katzen, die diesen Rang besitzen.

Jarl:

Es gibt immer vier Jarls. Sie sind die Vertreter des Königspaar und es gibt immer zwei Männliche und zwei Weibliche Jarls. Sie beraten das Königspaar und kümmern sich um ihre Gruppen. Der Grund, wieso es vier Jarls gibt, ist einfach: Es gibt einen Anführer der Aquarana, einen von den Aerana, einen von Flammarana und einen von den Terrana, sodass von jedem Element einen Jarl gibt. Es müssen immer zwei Kater und zwei Kätzin von jeder der vier Gruppen geben, damit es ein gutes Gleichgewicht gibt. Die Jarls führen die vier Gruppen an und haben das sagen über ihre jeweilige Gruppe. Sie leiten Befehle vom Königspaar weiter und regeln in ihrer Gruppe alleine das Zusammenleben, auch wenn es Regeln für die Allgemeinheit gibt. (Es kann keine Regeln geben, die gegen die Gesetze der Allgemeinheit verstoßen.)

Aquarana:

Diese Katzen haben immer Blaugraues Fell, denn sie vertreten den elementaren Geist des Wassers. Die Aquarana werden nur zum Heilen ausgebildet und können daher weder Kämpfen noch jagen.

Terrana:

Die Terrana sind immer braune Katzen, die zu Wächtern ausgebildet werden. Sie bewachen das Lager. Außerdem dienen die besonders guten Wächter als Leibwachen für das Königspaar und die Jarls.

Flammarana:

Flammarana sind immer rote Katzen, welche für das Kämpfen ausgebildet werden. Und nur zum Kämpfen, denn Feuer ist sehr zerstörerisch und der elementare Geist des Feuers ist für seine Kampfbereitschaft bekannt.

Aerana:

Dieser Rang beschreibt den eines Jägers. Aeranas werden nur zum Kämpfen ausgebildet und haben nur weißes oder hellgraues Fell.

Studierende:

Studierende sind wie die Lehrlinge/Schüler/Students aus anderen Gruppen. Je nach Fellfarbe werden sie unterrichtet.

Mütter:

Dieser Rang sollte eigentlich klar sein. Es sind Kätzinnen, die Jungen erwartet oder welche groß ziehen.

Jünglinge:

Das sind Junge, welche später nach Fellfarbe ausgebildet werden.

Weisen:

Weisen sind Katzen, die zu alt sind um ihren Rang weiterhin auszuüben. Sie stehen dem Königspaar und den Jarls als Bediente und müssen ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen. Sie sind soweit Bediente wie möglich. Weisen müssen die Nester der Höherränigen austauschen, ihnen Beute bringen oder Wasser. Aber sie dürfen nicht mehr jagen, nicht mehr kämpfen, keine Wächter oder Heiler mehr sein. Außerdem haben die Weisen die Aufgaben, in jedem Lager die Beute hinzulegen und Nachrichten zu überbringen.

Kapitel 14

Glauben der Gruppe:

Es gibt vier elementare Geister. Feuer, Wasser, Erde und Luft und jeder dieser Elementare hat eine Verkörperung. Feuer ist ein feuerroter Kater, welcher etwas aggressiv ist. Wasser dagegen ist eine blaugraue Kätzin von ruhigen Wesen. Wind ist ein weiß-hellgrauer Kater, der stets fröhlich ist und Erde ist eine braune Kätzin, welche vor allem ihre Intelligenz einzusetzen weiß. Jeder dieser Katze wird eine bestimmte Fellfarbe und Charaktereigenschaft zugeschrieben, aber auch bestimmte Aufgabenbereiche. (werden später erklärt)

Sollte eine Katze mal sterben, kommt die Seele eines Toten in eines der Reiche der Elementar-Katzen. Katzen, die zu Feuer gehören, kommen in ein Reich, welches von Lava-Flüssen durchstreift ist. Es blühen dort vor allem rote Blumen und Blutbuchen. Im Feuerreich ist es sehr warm. Im Reich des Wasser sieht es dagegen komplett anders aus. Das Wasserreich ist eiskalt und besteht aus Eis, Schnee und Frost. Das Reich von Erde ist sehr steinige und die Hauptfarbe ist hier braun. Es ist eine angenehme Temperatur. Katzen, die zu Luft gehören, finden sich nach ihrem Tod in einem Gebiet wieder, das mit vielen Gebirgen ausgestattet ist. Man gelangt gleich nach dem Tod auf einen der Gebirgsspitzen, wo man von einem heftigen Luftzug in Empfang genommen wird. Drei Brücken verbinden die drei Gebirgsspitzen, der Wohnort der Luftkatzen.

Hier herrscht kein System von Himmel/SternenClan/Ingit und Hölle/Wald der Finsternis/Warren. Es ist egal, ob man böses tut oder nicht, solange man die elementaren Geister und das Königspaar verehrt.

Namensgebung der Elementara:

Die Namen der Elementara sind weder Clannamen noch Stammes- oder Ordennamen. Sie haben auch keine Streuner-, Einzelläufer- oder Hauskätzchennamen. Ihre Namen lehnen sich immer an den vier Elementen an. Also kann es von "Flamme" über "Stein" und "Blatt" bis hin zu "Feder" alles dabei sein. Es gibt nur solche Namen und es werden keine anderen respektiert. Auch sie behalten ihren Namen von Geburt bis zum Tode.

Kapitel 15

Rituale und Zeremonien:

Jünglingstag

Der Jünglingstag ist jeder Tag an dem eine Kätzin Junge zur Welt bringt. Der ganze Tag dreht sich dann nur um die Jungen und man feiert den neuen Nachwuchs. Der Mutter schenkt man dann allerei Dinge wie Beute oder aber schöne Feder für den Bau (Als Schmuck oder als Polsterung)

Gefährtenbund

Der Gefährtenbund ist mit der menschlichen Ehe zu Vergleichen. Wenn zwei Katzen Gefährten werden wollen, muss sowohl der Jarl der Gruppe zustimmen als auch das Königspaar. Danach wird eine Nacht lang das neue Gefährtenpaar gefeiert und es wird erwartet, dass sie der Gruppe sobald wie möglich Junge schenken, denn desto mehr Katzen es sind, desto stärker ist die Gruppe.

Gefährtenbruch

Der Gefährtenbruch ist etwas, was sehr ungerne gesehen wird. Wenn zwei Gefährten nicht mehr zusammen sein wollen, müssen sie mindestens einen halben Mond (zwei Wochen) nicht miteinander sprechen und sich nicht ansehen. Außerdem werden sie wohl so einige Sachen ertragen müssen, denn Gefährten sollen eigentlich ein Leben lang zusammen bleiben.

Tod:

Sobald eine Katze verstirbt, gibt es ein großes Festessen in den jeweiligen Lagern und man gedenkt an diese Katze. Man soll sich an alles schöne erinnern, das man mit dieser Katze verbindet.

Elementar-Ritual:

Jeden Tag vor Vollmond werden aus jedem Lager (Feuer, Wasser, Luft, Erde) eine Katze vom Königspaar ausgewählt und als Opfergabe für die vier elementaren Geister gesegnet. Diese vier Katzen verbringen die gesamte Nacht und einen Tag in den vier Höhlen (je nach Lager) und können nicht verschwinden, denn sie werden bewacht. Dann, wenn der Vollmond aufgeht, werden die vier Katzen zusammengetrieben und zur Waldgrenze gebracht. Die Elementara übertreten dann die Grenze zusammen und bringen die vier Außerwählten in die Nähe der Katzengrenze des Ordens. Dann jagt die Gruppe die vier Katzen in den Wald hinein, wo sie dann schließlich für immer und ewig verschwinden.

Kapitel 16

Hierarchie der Elementara:

Mögliche Anzahl: 156 Katzen

Weiblich: 4

Männlich: 4

Insgesamt: 8

König und Königin: (2/2)

Pfütze - W, 22 Monde. Sie ist eine recht große Kätzin von dürrer Statur. Ihr Fell ist lang und weich, dafür schwer zu pflegen. Es besitzt ein dunkles blaugrau und ihre Augen funkeln in einem hellen eisblau. Auf ihrer rechten Wange hat sie drei lange, dünne Narben.

Himmel - M, 28 Monde alt, Er ist auf dem ersten Blick ein unscheinbarer Kater mit hellem Fell. Wie die meisten Aeras, ist er gut und wendig gebaut und besitzt sehnige Muskeln. Typisch für für seine Gruppe, hat er einen schlanken Körperbau. Noch dazu tragen ihn lange, kräftige Beine und starke Schultern. Himmels silbriges Fell ist mittellang und liegt glatt an seinem geschmeidigen Körper an. Lediglich seine Brust- und Nackenhaare stehen wie eine Mähne ab und sein Schweif ähnelt einer schmalen Feder. Zwei tiefe Narben prangen auf seinem Brustkorb. Sie werden allerdings überwiegend vom Brustfell bedeckt. Das Fell des König zieren großflächige weiße Flecken die an Wolken erinnern. Nur an wenigen Stellen ist das Silber zu erkennen. Seine großen Tatzen haben weiche, dunkle Ballen und eine silbrige Färbung um die Ballen und an den Spitzen. Der Kopf des Katers ist schmal geformt. Die Haare an seinem Kiefer entlang sind etwas länger. Seine Schnauze ist breit und wird von einer dunklen Nase geschmückt. Himmels Ohren sind normalgroß und an den Spitzen hellgrau. Eins seiner Ohren hat eine Kerbe. Seine mandelförmigen Augen glänzen in einem warmen dunklen Nachthimmelblau. Eines seiner Augen ist heller als das andere und besitzt einen dunkleren Rand. Die Augen des Königs strahlen Wärme, Geborgenheit und Liebe aus. Es muss ein tragisches oder schlimmes Ereignis oder Respektlosigkeit sein, die die Wärme in seinen Augen erkalten lässt. Über sein helleres Auge zieht sich eine dünne Narbe. Er ist auf dem Auge allerdings nicht blind.

Jarl: (1/4)

Aquarana:

Terrana:

Wacholder - W, 42 Monde. Sie ist eine sehr kleine Kätzin mit dunkelbraunem Fell und kurzen Ihr Fell ist relativ kurz und leicht lockig, ihr Schweif ist allerdings lang und flauschig. Ihre Augen sind groß und dunkelgrün und sie sieht insgesamt deutlich jünger aus als sie ist.

Flammarana:

Aerana:

Aquarana: (1/15)

Tsunami - M, 31 Monde. Er ist ein stämmiger, blaugrauer Kater mit breiten Schultern. Seine Augen sind durchdringend blau.

Terrana: (0/15)

Flammarana: (1/15)

Flamme - M, 30 Monde. Er ist ein großer Kater mit einer seltsamen Statur. Er ist zwar sehr groß, aber sehr dürr und hat lange Beine und einen langen Schweif. Da sein Fell lang ist, hängt es an seiner dürren Statur herunter. Das Fell von ihm ist flammenrot und er hat grüne Augen.

Aerana: (2/15)

Brise - W, 17 Monde. Sie ist eine kleine und dünne, wendige Kätzin mit einem schneeweißen, und zwar langen, aber glatt an ihrem Körper anliegenden Fell. Sie besitzt dunkelgraue, leicht bläuliche Augen und die Nase sowie die Pfotenballen der Kätzin sind dunkelgrau, nahezu schwarz. Was noch zu erwähnen ist, ist, dass die Gesichtszüge des schmalen Gesichtes von Brise eine eher kalte Form von Ruhe, wie ein stiller See, ausstrahlen.

Wolke - W, 25 Monde. Sie ist eine kleine, schlanke Kätzin mit grau-weißem Fell. Ihre Augen wirken vergleichsweise ein bisschen zu groß und sind hellgrün.

Studierende: (0/20 - 5 pro Rang)

Mütter: (0/10)

Jünglinge: (0/maximal 5 pro Mutter)

Weisen: (0/10)

Kapitel 17

Gefühle der Elementara:

...?... = Geschwister

...?... = Halbgeschwister

...?... = Verliebt in

...??... = Ineinander verliebt

...?... = Gefährte

...?...=... = Gefährte mit Junge

.../?/... = ehemalige Gefährten

.../?/... =... = ehemalige Gefährten mit Jungen

...?... = Hass

... # ... = Mentor#Schüler

.../#/... = Ehemaliger Mentor und Schüler

Flamme?Blau und Frost

Tropf, Regen, Welle, Wasser, See?Teich und Meer

Hauch, Himmel?Sonne, Funke

Pfütze?Tropf, Regen, Welle, Wasser, See, Teich und Meer

Pfütze?Himmel

Pfeifen?Böe = Brise

Wacholder?-Jarl- = Tornado und Distel

Hitze?Rot = Flamme, Blau und Frost

Fluss (tot)/?/Ozean (tot) = Pfütze

Stern (tot)/?/Feuer (verschwunden) = Sonne und Funke

Stern (tot)/?/Wind (tot) = Hauch und Himmel

Fluss (tot)/?/Fluss (tot) = Tropf, Regen, Welle, Wasser, See, Teich und Meer

Wacholder/#/Moos

Brand/#/Flamme

Pfütze/#/Gewitter

Pfütze/#/Strom

Ernennungen in der Gruppe:

Jünglinge zu Studierende

Studierende zu Aqua./Flamma./Aer./Terra.

Tote Katzen:

Katzen zum Übernehmen:

1. Eltern von Brise
2. Ehemalige Schüler vom Jarl Wacholder
3. Jungen von Wacholder
4. Familie von Flamme
5. Ehemaliger Mentor von Flamme
6. Beide ehemalige Schüler von Pfütze

Kapitel 18

WiesenClan:

Der WiesenClan ist ein Clan, der an der Grenze zu den Elementaran lebt. Dieser Clan weiß von den Elementaran, aber sie verabscheuen ihre Lebensweise. Der WiesenClan ist eine friedliche Gruppe an Katzen, die nichts mit anderen Katzensgruppen zu tun haben möchte.

Der Glaube dieses Clans ist der des SternenClans und der Wald der Finsternis, außerdem herrschen hier die normalen Gesetze der Krieger, die man schon aus den Büchern kennt, allerdings ein wenig angepasst.

Regeln der Gruppe:

1. Verteidige deinen Clan, selbst wenn es dein Leben kostet. Du darfst dich nicht mit anderen Katzen aus anderen Clans anfreunden.
2. Im Territorium einer anderen Gruppe darfst du niemals jagen und es auch nicht betreten.
3. Älteste und Junge werden zuerst mit Beute versorgt, vor den Schülern und Kriegern.
4. Beute wird nur erlegt, um sich davon zu ernähren. Danke dem SternenClan für jedes Leben.
5. Ein Junges muss mindestens sechs Monde alt sein, bevor es zum Schüler ernannt wird.
6. Wenn neu ernannte Krieger ihren Kriegernamen erhalten haben, halten sie eine Nacht lang schweigend Wache.
7. Eine Katze kann nicht zum Zweiten Anführer ernannt werden, bevor sie wenigstens einmal Mentor eines Schülers gewesen ist.
8. Wenn ein Anführer zurücktritt oder verstirbt, tritt sein Zweiter Anführer die Nachfolge an.
9. Wenn ein Zweiter Anführer befördert wird, zurücktritt oder verstirbt, muss vor Mondhoch sein Nachfolger ernannt werden.
10. Es gibt keine großen Versammlungen an Vollmond. Man hält sich in der Nacht auch weg von den Grenzen, denn die Elementara halten in der Nacht ein seltsames Ritual ab, von dem keiner genau weiß, was sie da tun. Allerdings trifft sich der Clan zusammen und spricht miteinander, in dieser Nacht darf

11. Territoriumsgrenzen sind täglich zu kontrollieren und zu markieren. Katzen, die unbefugt eindringen, müssen verjagt werden.

12. Ein Krieger darf ein Junges in Not oder Gefahr niemals im Stich lassen, selbst wenn es zu einer anderen Gruppe gehört.

13. Das Wort des Anführers des Clans ist Gesetz.

14. Ein ehrbarer Krieger tötet keine Katzen, um eine Schlacht zu gewinnen, es sei denn, ein Gegner bedroht sein Leben.

15. Ein Krieger verachtet das verweichlichte Leben von Hauskätzchen. Außerdem werden die Elementara verachtet.

16. Heiler dürfen weder Gefährten noch Junge haben.

Kapitel 19

Gebiet des WiesenClans:

Das Gebiet des Clans erstreckt sich über die Wiese, die an der Grenze der Elementara angrenzt. Auf dieser Wiese wachsen sehr viele Kräuter, daher mangelt es nie an diesen. An der südwestliche Ecke des Gebietes ist ein Fluss, welcher immer tiefer geht und schließlich durch das Klippengebiet des Ordens fließt, ehe er im Meer endet, welches an der Küstengrenze des Ordens beginnt. An diesem Fluss liegt das Lager. Wenn man den Fluss langgeht bis zur westlichen Grenze steht man vor einem Sumpf. Dieser Sumpf darf nicht betreten werden und diese Grenze heißt daher Sumpfgrenze. Die nordliche Grenze heißt dagegen ganz simpel Nordgrenze, weil sie im Norden des Gebietes liegt. Überquert man diese Grenze, gelangt man an einen großen Donnerweg. Verlässt man die Nordgrenze und geht in Richtung Osten gelangt man an die Heidengrenze, weil hier die Heide anfängt, auf der die Elementara leben. Die letzte Grenze, die im Süden liegt, heißt Stromgrenze. Sie heißt so, weil hier die Flussströmung sehr stark ist und einige Katzen schon hier ertrunken sind. Ansonsten gibt es nur noch einen hohlen Baum über dem Fluss hinweg, in dem ein großer Mondstein liegt. Hier nehmen Heiler und Anführer mit den Ahnen Kontakt auf. Dieser Baum heißt Mondbaum. Den Fluss kann man durch ein paar Trittsteine in der Nähe des Lagerseingangs überqueren.

Lager des WiesenClans:

Das Lager des Clans liegt in der Nähe des Flusses. Betritt man das Lager, welches von einer dichten Dornenhecke und Brennnesseln umgeben ist, erblickt man gleich zu seiner linken den Kriegerbau. Gleich daneben ist die Kinderstube. Rechts vom Eingang ist der Schülerbau und daneben der Ältestenbau. Gegenüber vom Eingang liegen zwei Baue. Links der Heilerbau, also direkt neben der Kinderstube, und rechts der Anführerbau. Zwischen dem Heilerbau und dem Anführerbau befindet sich ein großer Fels, welcher innen hohl ist. Der Fels dient als Versammlungsfelsen für den Clan und gleichzeitig als Aufbewahrungsort der gefangenen Beute. Somit bleibt sie trocken und länger haltbar.

Beute und Feinde:

Der WiesenClan fängt vor allem Hasen und Vögel, aber auch Fische. Die Feinde, welche sie haben, sind unter anderem andere Katzensgruppen und vor allem Hunde. Hin und wieder verirrt sich ein Fuchs hierher, aber ansonsten ist es recht ruhig.

Kapitel 20

Hierarchieerklärung:

Anführer:

Der Anführer leitet den Clan und erhält vom SternenClan neun Leben. Er führt Zeremonien durch und muss mit seinem zweiten Anführer die Versorgung seines Clans regeln.

Zweiter Anführer:

Diese Katze muss dem Anführer zur Seite stehen und teilt Patrouillen ein um die Versorgung des Clans zu sichern. Der zweite Anführer wird der nächste Anführer/die nächste Anführerin.

Heiler:

Der Heiler versorgt verletzte oder kranke Katzen und hält Kontakt mit dem SternenClan. Ein Heiler deutet Zeichen und darf weder einen Gefährten noch Junge haben.

Heilerschüler:

Dieser Rang beschreibt eine Katze, die das Heilen lernt und alle Kräuter und ihre Funktionen kennenlernt. Der Heilerschüler wird vom Heiler unterrichtet.

Krieger:

Die Krieger jagen und kämpfen für den Clan. Sie werden auf Patrouillen geschickt und müssen die Grenzen abgehen und neu ziehen.

Schüler:

Schüler lernen jagen und kämpfen von den Kriegern. Sie werden mit sechs Monden Schüler und meist zwischen 12 und 15 Monden zu Kriegern.

Königin:

Königinnen sind Kätzinnen, die momentan trächtig sind oder Junge großziehen. Meist helfen sie sich untereinander bei der Erziehung ihrer Jungen, doch meist macht das jede Mutter für sich selbst.

Sie sind Katzen unter sechs Monden, die noch keine richtige Funktion im Clan haben. Junge spielen den ganzen Tag oder wollen Geschichten von den Ältesten hören.

Älteste:

Älteste sind Katzen, die zu alt sind um ihre Aufgaben nach zu gehen. Außerdem können Älteste auch Katzen sein, die so schwerwiegende Verletzungen erlitten haben, dass sie ihre Aufgaben nicht erfüllen können. Sie werden vom Clan versorgt und respektiert. Auch können sie dem Anführer als Ratgeber zur Seite stehen.

Kapitel 21

Glauben der Gruppe:

Ihr Glaube ist der des SternenClans und des Wald der Finsternis. Katzen, die gutes in ihrem Leben getan haben, kommen nach ihrem Tod zum SternenClan, in dem sie in Ruhe leben können und dem Anführer neun Leben geben oder dem Heiler Zeichen mitteilen. Der SternenClan lebt in Wäldern und Wiesen und sie haben ein riesiges Lager, welches man erst sieht, wenn man stirbt. Außerdem hat der SternenClan einen großen Teich mit dem sie die lebenden Katzen beobachten können.

Der Wald der Finsternis dagegen lebt in einem dunklen, kühlen und moderigen Wald, in dem alle Katzen leben müssen, die nur böses getan haben. Hier lebt das pure Böse und wenn man nicht aufpasst, wird man von den Katzen vom Wald der Finsternis heimgesucht und trainiert, damit man böses tut in der Welt der Lebenden.

Namensgebung des Clans:

Der WiesenClan hat typische Namen wie in den Büchern, wobei sie mehr auf Pflanzennamen basierende Namen haben (Rosenblüte, Salbeiblatt und so weiter). Aber das muss nicht immer so sein, sie können auch andere Clannamen besitzen und Streuner und Hauskätzchen können ihre Namen behalten, wenn sie es unbedingt wollen.

Kapitel 22

Rituale und Zeremonien:

Schülerernennung:

Bei einer Schülerernennung werden Junge mit sechs Monden ernannt. Sie werden von Jungen zu Schülern und bekommen eine neue Nachsilbe bis sie Krieger werden.

Kriegerzeremonie:

Die Kriegerzeremonie ist einer der wichtigsten Zeremonien in einem Leben eines Kriegers - eigentlich die wichtigste, außer man schafft es, Anführer zu werden. Schüler werden - nach einer Prüfung - zu einem Krieger gemacht und erhalten dann eine neue Nachsilbe und zwei Fähigkeiten zugeschrieben.

Große Versammlung:

Bei der großen Versammlung, welche immer bei Vollmond stattfindet, werden einige Dinge besprochen und gemeinsam gegessen.

Todesritual:

Sobald eine Katze stirbt, wird sie mit einigen Kräutern eingerieben und in die Lagermitte gelegt. Dann kann sich jeder noch mal von dem Toten verabschieden und später wird die Leiche von den Ältesten fortgetragen und vergraben.

Kapitel 23

Hierarchie des WiesenClans:

Mögliche Anzahl: 80 Katzen

Weiblich: 1

Männlich: 3

Insgesamt: 4

Anführer: (1/1)

Kornblumenstern - M, 46 Monde. Er ist eine sehr auffällige Persönlichkeit. Allerdings fällt er viel mehr wegen seinem Charakter, als seinem Aussehen auf. Der junge Kater findet sich nicht gerade besonders und interessiert sich auch nicht wirklich für Äußerlichkeiten. Kornblumenstern wirkt auf die meisten anderen Katzen sehr charismatisch und ruhig. Er hat etwas kühles, undurchdingbares an sich. Den meisten Katzen fällt er sofort auf, er sticht in gewisser Weise aus der Masse heraus, jedoch nicht wirklich durch sein Aussehen. Kornblumenstern ist ein mittelgroßer Kater, er wird von den meisten Katern um ein paar Zentimeter überragt, überragt jedoch ebenso andere um ein Stück. Man könnte sagen seine Größe liegt im gesunden Mittelbereich. Nicht zu groß, aber auch nicht zu klein. Für seine Körpergröße besitzt er ziemlich lange und dünne Beine, welche sich besonders gut zum klettern und rennen eignen. An seinen Langen Beinen finden sich recht kleine Pfoten wieder, welche mit dunklen Ballen versehen sind. Seine Krallen sind sehr lang und spitz, sie sind leicht gebogen und haben einen recht dunklen, gräulichen Farbton. Er hat einen recht schlank gebauten Körper, welche Geschmeidig und schlank gebaut ist. Er läuft äußerst elegant in einem fast engelsgleichen Gang, als würde er schweben oder den Boden nur streicheln. Er kann trotz dessen sehr flink und gerissen sein. Er ziemlich langes und dichtes Fell. Mit diesem Fell würde er, falls er es versuchen würde, beim schwimmen untergehen. Denn sein Fell ist unheimlich dicht und würde sehr schwer werden, sobald er schwimmen würde. Es würde ihn ohne Probleme in die tiefen des Wassers ziehen. Sein Fell ist recht lang und hängt an Bauch, Brust und schweif etwas herunter. Zudem ist es steht gepflegt und knotenfrei. Kornblumensterns Fell ist in einem dunklen Ton gehalten, welcher von vielen als schwarz beschrieben wird. Das Fell des Anführers setzt einen starken Kontrast, welcher seine Augen leuchten lässt, so wirken diese sehr intensive, manchmal sogar unheimlich. Kornblumensterns Augen sind sehr groß und rundlich geschnitten. Sie sind oft geschlossen, während er sitzt und nachdenkt. Die Iris ist in einem dunklen blau, welches an Kornblumen erinnert, was vermutlich auch der Grund für seinen Namen ist. Seine Iris wirkt durch sein dunkles Fell sehr intensive und scheint regelrecht zu leuchten. Sein Fell hat keine Musterungen, ebenso keine Abzeichen. Es ist lediglich ein reines schwarz. Kornblumenstern hat drei Narben an der rechten Schulter, welche parallel liegen und eine tiefe Kratzspur aus einem Kampf sind.

Zweiter Anführer: (0/1)

Heiler: (1/1)

Kräuternase - M, 68 Monde. Er ist ein kleiner Kater von sehr schlaksiger, dürrer Statur. Sein kurzes, stumpfes Fell sieht sehr ungepflegt aus. Es ist weiß und er hat um das rechte Auge einen braunen Fleck. Das rechte Ohr ist ebenfalls braun und auf seinem Rücken befindet sich ebenfalls ein brauner Fleck. Seine linke Vorderpfote ist auch braun und seine Schweifspitze ebenfalls. Auf den braunen Flecken befindet sich ein dunkelbraunes Tigermuster und Kräuternase hat eine schwarze Schnauze. Seine Nase und seine Pfotenballen sind hellrosa. Die Augen von dem Kater sind in einem hellen giftgrün. Kräuternase hat sehr viele Narben.

Heilerschüler: (0/1)

Krieger: (1/30)

Eisbirke - M, 25 Monde. Eist ein relativ großer und kräftiger, aber auch schlanker Kater mit leicht angerissenen, hellbraunen Ohren. Über sein cremefarbenes Fell, welches relativ kurz ist und glatt anliegt, zieht sich eine hellbraune Tigerung, auch sind die Pfoten und die Schwanzspitze des Katers in diesem hellbraun. Zusätzlich besitzt er grünlich blaue, klare Augen und meistens sind seine Gesichtszüge etwas mürrisch, oft sogar genervt wirkend.

Schüler: (1/10)

Rotkelchenpfote (-feder) - W, 10 Monde. Sie ist sehr klein und zierlich, aber sie hat kräftige Beine. Ihr Fell ist braun und sie hat ein weißes und rotes Fellmuster. Weißes Fell hat sie an ihrer Seite vom Hals bis runter zum Bauch. Das weiße Fell zieht sich bis zur Wurzel ihres Schweifes und die Innenseiten ihrer Beine sind ebenfalls weiß. Ihre Pfoten sind schwarz sowie ihre Schnauze. Die Kehle von ihr ist rot. Auch zwischen den Augen und um die Schnauze rum hat sie rotes Fell. Ihre Augen leuchten in einem dunklen braun.

Königinnen: (0/5)

Junge: (0/25 - 5 pro Königin)

Älteste: (0/5)

Kapitel 24

Gefühle des WiesenClans:

...?... = Geschwister

...?... = Halbgeschwister

...?... = Verliebt in

...??... = Ineinander verliebt

...?... = Gefährte

...?...=... = Gefährte mit Junge

.../?/... = ehemalige Gefährten

.../?/... =... = ehemalige Gefährten mit Jungen

...?... = Hass

... # ... = Mentor#Schüler

.../#/... = Ehemaliger Mentor und Schüler

Eisbirke?Kaltstein

Kornblumenstern?Glanz Nase

Erdkrallen?Weisschädel = Rotkelchenpfote

Forellenschweif?Sonnenblumenblatt = Kornblumenstern und Glanz Nase

Flockenblume/?/Blattherz (tot) = Blütenjunges (tot), Eisbirke und Kaltstein

Kiefernnadel#Rotkelchenpfote

Ernennungen in der Gruppe:

Junges zu Schüler:

Schüler zu Krieger:

Tote Katzen:

Katzen zum Übernehmen:

1. Eltern von Rotkelchenpfote

2. Mentor von Rotkelchenpfote

3. Mutter und Bruder von Eisbirke

4. Eltern und Bruder von Kornblumenstern

Kapitel 25

Stamm der Berge:

Einen Stamm kennt man ja schon aus den Büchern, dieser hier ist ähnlich, doch angepasst an dieses RpG. Sie glauben ebenfalls an einen Stamm, in den man kommt nach dem Tode und sie haben ähnliche Bräuche wie der Stamm aus dem Buch.

Dieser Stamm ist lieber für sich, aber schließt auch Allianz mit anderen Gruppen, wenn es nötig ist.

Regeln der Gruppe:

1. Auf den Seher wird gehört.
2. Die Schwächsten erhalten zu erst Beute, ehe man selbst etwas isst.
3. Jagdpatrouillen bestehen immer aus Beutejäger und Bergwächter.
4. Alle Katzen sind gleichgestellt.
5. Wenn ein Junges in Gefahr ist, muss man helfen, egal aus welcher Gruppe.
6. Ein Stück Beute wird immer mit einer anderen Katze geteilt.
7. Die Berge darf man nicht überwandern, denn dann kommt man zu dem finsternen Wald und zu anderen Katzensgruppen, mit denen der Stamm nichts zu tun haben will.
8. Alle anderen Katzensgruppen werden nicht respektiert.
9. Man bittet nicht um Hilfe bei anderen Katzen.
10. Wenn es gute Gründe gibt, schließt der Stamm auch Allianzen.
11. Der Seher darf weder einen Gefährten noch Junge haben.

Kapitel 26

Gebiet des Stammes:

Das Gebiet des Stammes der Berge steckt schon in ihrem Namen drin. Sie leben auf den Bergen, welche an der Berggrenze des Ordens befinden. Auf der anderen Seite der Bergkette ist ein großer, breiter Fluss, der nicht sonderlich tief ist. Der Fluss liegt in Mitten zweier Wiesen. Auf der vorderen Wiese wird gejagt sowie im Fluss, aber auf der anderen Seite des Flusses liegt der Friedhof der Stammeskatten. Die Katzen müssen weder schwimmen noch klettern können, da es über den Fluss eine alte Zweibeinerbrücke gibt, die genutzt wird und ein angelegter, alter Zweibeinerpfad bis hoch ins Gebirge führt und somit zum Lager der Katzen. Zweibeiner haben dies aber vergessen, sie waren vor Jahrhundert hier und sind danach weggezogen. Klettern muss man nur, wenn man die Grenzen abgehen will und Schwimmen nur, wenn man im Fluss fischen möchte. Der Fluss geht vom Norden bis zum Süden des Territorium. Apropos Grenzen: Die Grenzen des Stammes haben einfache, simple Namen. Die nördliche Grenze heißt Nordgrenze, die östliche einfach Ostgrenze, die südliche heißt Südgrenze und die Grenze hin zu dem Orden heißt Westgrenze, da sie im Westen liegt.

Lager des Stammes:

Das Lager liegt auf einem Plateau oben auf einem der Berge und ein angelegter Zweibeinerweg führt hier hoch. Es geht tief rein in eine Höhle und richtige Baue gibt es nicht. Schlingepflanzen, Farn und andere Pflanzen, die den Eingang der Höhle verstecken. Wenn man die Höhle betritt, entdeckt man viel Moos sowohl an Wänden als auch am Boden. Alle Katzen schlafen zusammen in dieser riesigen Höhle und der Frischbeutehaufen liegt neben dem Eingang zu einer weiteren Höhle. Nur der Seher darf dieser Höhle betreten, denn hier ist ein kleiner See, der Mondsee genannt wird. Der Seher trinkt daraus und nimmt so Kontakt mit den Ahnen auf.

Beute und Feinde:

Der Stamm erbeutet neben Murmeltieren, kleine Vögel und Gämsen auch hin und wieder mal eine Eidechse und außerdem Fische. Zu ihren Feinden gehören Raubvögel, andere Katzen und große Gämse-Böcke, deren Hörner schon die ein oder andere Katze getötet hat. Auch Bergziegen sind nicht ungefährlich oder Schlangen, die man auch hin und wieder hier finden kann.

Kapitel 27

Rangerklärungen:

Seher:

Seher sind sowohl Heiler als auch Anführer des Stammes. Sie tragen immer den Namen "Sager der singenden Berge" oder "Bergsänger". Seher sind die einzigen, die Kontakt zu ihren Ahnen haben.

Bergwächter:

Bergwächter sind Katzen, die das Lager bewachen, die auf Patrouillen aufpassen und das Kämpfen erlernen. Außer Kämpfen und Klettern, haben sie ansonsten kein weiteres Training absolviert.

Bergwächter-Zukünftige:

Sie erlernen von den Bergwächtern das Kämpfen und Klettern. Diese Zukünftige werden später mal Bergwächter.

Beutejäger:

Beutejäger sind Katzen, die jagen gehen. Außer Jagen und Schwimmen (Fischen) erlernen sie nichts weiteres und müssen den Stamm mit ihrer Beute versorgen.

Beutejäger-Zukünftige:

Diese Zukünftigen erlernen das Jagen und Schwimmen und werden später zu Beutejägern. Sie müssen dann ebenfalls den Stamm versorgen.

Mütter:

Kätzinnen, die schwanger sind oder Junge groß ziehen, bezeichnet man als Mütter. Sie versorgen alle Jungen und erziehen sie gemeinsam.

Junge:

Wie in allen Gruppen sind Junge Katzen, die noch zu Jung sind um eine wichtige Aufgabe in der Gruppe übernehmen zu können. Sie warten auf ihren sechsten Mond um dann Zukünftiger werden zu können.

Älteste:

Das sind Katzen, die zu alt geworden sind, ihren Aufgaben nachzugehen. Daher werden sie Älteste und werden von dem Stamm mitversorgt.

Kapitel 28

Glauben der Gruppe:

Der Stamm des weiten Himmels ist der Glauben des Stammes. Sobald eine Katze stirbt, geht sie in die ewigen Jagdgründe des Stammes des weiten Himmels ein und lebt dort für immer. Allerdings kommen nur gute Katzen dort hin, die bösen Katzen verschwinden im Nichts.

Der Stamm des weiten Himmels lebt so wie ihre lebenden Verwandten in den Bergen auf einem Felsplateau. Sie haben viel Beute und übergeben dem Stamm der Berge Nachrichten, Zeichen und Prophezeiungen. Außerdem werden sie von den Weissagungen gestärkt.

Namensgebung des Stammes:

Im Stamm erhält man Namen wie "Wasser, welches den Bach hinabfließt" oder "Vogel, der über den Berg kreist". Es gibt sie in vielen Formen und sind typisch für den Stamm. Man erhält diesen Namen zur Geburt und behält ihn bis zum Tode außer man wird Seher. Dann heißt man ab dem Moment an, in dem man Seher ist "Sager der singenden Berge".

Kapitel 29

Rituale und Zeremonien:

Junges zu Zukünftiger:

Wenn Junge zu Zukünftigen werden, werden sie getestet, ob sie eher kräftige Beine haben und somit lange Sprungsehnen oder ob sie eher für das Kämpfen geeignet sind. Danach wird ihnen ein Mentor zugeteilt.

Zukünftiger zu Beutejäger:

Sollte ein Zukünftiger zum Beutejäger werden, muss derjenige erst eine erfolgreiche Jagd hinter sich haben und danach noch drei Fische im Fluss fangen um zu beweisen, dass er/sie auch schwimmen kann. Am nächsten Tag von seiner vollwertigen Ernennung muss der neue Beutejäger alleine Jagen gehen. Von morgens bis abends und so viel Beute wie möglich fangen. An dem Tag geht kein anderer Beutejäger jagen.

Zukünftiger zu Bergwächter:

Wenn ein Zukünftiger zu einem Bergwächter wird, muss er erst eine erfolgreiche Patrouille anführen und gegen einen Bergwächter im Kampf gewinnen, ehe er/sie ernannt wird. Danach muss der neu ernannte Bergwächter eine Nacht alleine Nachtwache halten.

Warmen Trost spenden:

Dies bedeutet einfach, sich die Zunge zu geben. Wenn alle Katzen wieder im Lager sind, essen sie gemeinsam und putzen sich gegenseitig. Man tauscht Neuigkeiten des Tages miteinander aus und das Zusammenleben wird gestärkt.

Weissagung:

Weissagung ist ein Ritual des Stammes, welches jeden Halbmond stattfinden. Dann betete sie zu ihren Ahnen und gedenken an sie. An dem Tag und in dieser Nacht ist es verboten, Beute zu essen und außerdem finden an dem Tag/in der Nacht keine Ernennungen statt.

Tod:

Verstirbt eine Katze, wird sie mit Kräutern eingerieben und man verabschiedet sich kurz von dieser

Katze. Meist sagen die Katzen noch ein mal, wie sehr man ihn/sie geliebt hat, ehe eine Gruppe an den toten Körper wegschaffen.

Kapitel 30

Hierarchie des Stammes:

Mögliche Anzahl: 91 Katzen

Weiblich: 4

Männlich: 5

Insgesamt: 9

Seher: (0/1)

Bergwächter: (4/15)

Gold, das in der Sonne glänzt - M, 18 Monde alt, der Kater ist ein großer Geselle mit langem, seidigem Fell. Dieses ist in einem eher stumpfen Goldton und er hat einige Fellmuster. Die Grundfarbe ist - wie schon beschrieben - ein stumpfer Goldton. Seine vier Pfoten sind alle weiß und er besitzt dunkle sandfarbene Flecken auf seinem Pelz. Auf diesen Flecken sind schwarze, kleine Tupfen und im Gesicht hat er weiße Sprenkel, die wie Sommersprossen aussehen. Da sein Fell dicht und lang ist, ist sein Schweif sehr flauschig. Seine Schweifspitze ist weiß und seine Ohren schwarz. Die Augen von ihm sind in einem freundlichen giftgrün. Außerdem hat er einige Narben.

Sturm, der den Himmel verdunkelt - M, 20 Monde alt, Sturm ist ein großer und drahtiger (wenn auch eher dürr aussehender) Kater mit einem eher zotteligen, graubraunen Fell, durch welches sich eine dunklere, bräunliche Tigerung zieht. Seine Augen sind in einem gelblich grünen Farbton, seine Ohrspitzen sind schwarz, seine Schwanzspitze hingegen ist in einem schmutzig aussehenden Weiß und der Bauch des Katers ist bräunlich. Auch sind die Ohren von Sturm eingerissen und ihm fehlt eine Krallen an der rechten Vorderpfote. Die ganze Haltung des Katers ? das gehobene Kinn, eine teils selbstbewusste und doch lässige Pose ? strahlt Selbstbewusstsein, jedoch auch eine gewisse Arroganz aus, die den Kater vielleicht ?stark?, aber auch unsympathisch wirken lassen mag.

Hüpfen, der nach dem Himmel greift - M, 20 Monde alt, Hüpfen ist ein relativ großer und kräftiger Kater, wobei vor allem seine Beine kräftig sind und ihm dies auch einen Vorteil im Kampf bietet. Man sieht ihm sofort an, dass ihm die Pflege seines länglichen und dichten, schneeweißen Pelzes wichtig ist und man merkt ihm auch sein Selbstbewusstsein anhand seiner Haltung ab ? die dabei auch ausgestrahlte Arroganz ist mit der Zeit gewichen. Was noch Erwähnenswert ist, sind unter anderem seine strahlend blauen Augen sowie dass seine Pfoten, Schwanzspitze und Ohren in einem schwarz sind.

Dunkle Wolke, die über den Gipfeln hängt - W, 50 Monde alt, Was bei dieser Kätzin sehr auffällig ist, ihre traurig wirkenden Gesichtszüge, was auch irgendwie zu ihrem Namen passt. Dunkle Wolke besitzt langes und buschiges, schneeweißes Fell, das von leicht silbrig schimmernden, dunkelgrauen und schwarzen Flecken auf hauptsächlich ihrem Rücken gemustert ist. Zudem besitzt sie einen schwarzen Schweif sowie schwarze Ohren und die Schnauze von Dunkle Wolke ist weiß, während das restliche Gesicht von ihr dunkelgrau ist. Die Augen von Dunkle Wolke besitzen eine klare, blaue Farbe.

Bergwächter-Zukünftige: (0/10)

Beutejäger: (2/15)

Silber, welches im Mond funkelt - W, 18 Monde alt, Silber ist eine kleine Kätzin von eher zierlicher Statur. Ihr Fell ist lang und in einem silbrigen Ton. Sie hat ein dunkelgraues Fellmuster auf ihrem Pelz, welches wie Ranken sich um ihre Beine hochschlingt. Auf dem Rücken ist diese dunkelgraue Farbe als Tigermuster vertreten. Auch in ihrem Gesicht und ihrem Nacken hat sie ein dunkelgraues Tigermuster. Ihre Vorderpfoten sind weiß und werden hoch zu ihren Schultergelenken immer silbriger bis sie die selbe Farbe wie das restliche Fell besitzen. Die Nase und die Pfotenballen sind in einem zarten Rosa und ihre Augen sind in einem hellen, kristallklaren blau.

Blüte, die in der Nacht fällt - W, 20 Monde alt, Man mag auf den ersten Blick Blüte als weitaus jünger einschätzen als sie eigentlich ist: Sie ist klein und zierlich, wie eine Blüte, aber auch sehr wendig. Zwar versucht sie sich nicht klein zu machen, dennoch strahlt ihre Körperhaltung nicht dieses Selbstbewusstsein aus wie bei ihren Brüdern. Stattdessen strahlt sie eine gewisse Form von Eleganz und Ruhe aus. Blütes eher längeres, dichtes Fell ist nachtschwarz, darüber ziehen sich schneeweiße Tupfen, die an Blüten erinnern. Die relativ großen Augen der Kätzin sind in einem dunklen Braunton, die Schwanzspitze, Ohrenspitzen und Pfoten der Kätzin sind schneeweiß.

Beutejäger-Zukünftige: (0/10)

Mütter: (1/5)

Traum, der Glück bringt - W, 27 Monde alt, Traum ist eine Schildpatt Katze mit einer weißen Schwanzspitze. Sie ist klein und mollig, da sie trächtig ist. Ihre Augen sind hellblau.

Junge: (3/25 - maximal 5 pro Mutter)

Harz, das im Licht glüht - M, 0 Monde alt, Harz scheint, vor allem noch als junger Kater, fast nur aus Fell zu bestehen; Er hat sehr langes und dichtes, buschiges Fell. Dieses in einer goldigen Farbe, zu den Pfoten hin wird die Farbe dunkler bis hin zu einem warmen Braun. Harz hat relativ rundliche Gesichtszüge, auch sind seine relativ großen Augen relativ rundlich und in einer braunen Farbe, um

die Pupille herum ist die Iris hingegen grünlich. Jetzt, als Junges und auch noch später als ein ist Harz noch sehr klein, jetzt aber schon relativ kräftig, zum Wächtersein hin wird er aber relativ groß. Zusätzlich zieht sich von seiner Nase, über seine Stirn, den Nacken und Rücken entlang bis zur Schwanzspitze ein brauner Streifen. - Später Wächter

Mond, der sich im Wasser spiegelt - M, 0 Monde alt, Sein Fell hat einen Silberschimmer mit sandgelben Tupfen drauf. Es liegt eng an seinem etwas größeren Körper. Die Farbe der Augen von Mond strahlen im Saftgrün. Monds Fell ist sehr kurz. Die Schweifspitze ist mit schwarzem Fell bedeckt. Noch ist sein Fell nicht sehr dicht, auch später wird es nicht ganz so dicht sein. Im Laufe der Monde, wird er an Masse und Muskeln zunehmen. Mond ist einer der größten im Wurf. Nach und nach bekommt er helleres Fell bis es im Alter fast weiß ist. - Später Kämpfer

Goldammer, der vergnügt singt - W, 0 Monde alt, Goldammer, der vergnügt singt ist eine kleine Kätzin mit seidigem, langem Fell. Sie ist sehr zart und zerbrechlich von der Statur her, doch man sollte sie nicht unterschätzen. Ihr weiches Fell hält sie gut warm, da es sehr dick ist. Das Fell von ihr ist in einem hellen gelb und sie besitzt einige Fellmusterungen. Ihr Nasenrücken ist schwarz sowie ihre Pfoten. Der Bauch von ihr ist dagegen weiß. Dieser weiße Fleck geht von hinten - zwischen ihre Hinterpfoten - bis zu ihrem Unterkiefer. Außerdem sind die Innenseiten ihrer Pfoten bis zum Pfotengelenk ebenfalls weiß. Auf ihrem Fell findet man dunkelgelbe, orange und rote Tupfen und sie hat dunkelgrüne Augen.

Älteste: (0/10)

Kapitel 31

Gefühle des Stammes:

...?... = Geschwister

...?... = Halbgeschwister

...?... = Verliebt in

...??... = Ineinander verliebt

...?... = Gefährte

...?...=... = Gefährte mit Junge

.../?/... = ehemalige Gefährten

.../?/... =... = ehemalige Gefährten mit Jungen

...?... = Hass

... # ... = Mentor#Schüler

.../#/... = Ehemaliger Mentor und Schüler

Gold, das in der Sonne glänzt?Silber, welches im Mond funkelt

Blüte, die in der Nacht fällt?Sturm, der den Himmel verdunkelt, Hüpfen, der nach dem Himmel greift

Harz, das im Licht glüht, Mond, der sich im Wasser spiegelt?Goldammer, der vergnügt singt

Weißer Vogel, der den Gipfel erklimmt (tot)?Dunkle Wolke, die über dem Gipfel hängt

Traum, der Glück bringt?? = erwarten Junge

Lilie, die gelb erstrahlt?Blatt, welches im Fluss schwimmt = Harz, das im Licht glüht, Goldammer, der vergnügt singt und Mond, der sich im Wasser spiegelt

Tau auf Blatt?Stern, der am Himmel steht = Traum, der Glück bringt

Bernstein, welcher hell erstrahlt?Rinde, die vom Baum abblättert = Gold, das in der Sonne glänzt und Silber, welches im Mond funkelt

Dunkle Wolke, die über dem Gipfel hängt?Nacht, die nach Stille sucht (tot) = Blüte, die in der Nacht fällt, Sturm, der den Himmel verdunkelt und Hüpfen, der nach dem Himmel greift

Ernennungen der Gruppe:

Junge zu Zukünftiger:

Zukünftiger zu Beutejäger/Bergwächter:

Tote Katzen:

Weißer Vogel, der den Gipfel erklimmt - Schwester von Dunkle Wolke - Starb durch einen Unfall

Nacht, die nach Stille sucht - Gefährte von Dunkle Wolke - Starb an einer Krankheit

Katzen zum Übernehmen:

1. Die Eltern von Gold und Silber

2. Eltern von Traum

3. Gefährte von Traum

Kapitel 32

Schrottplatzstreuner:

Man ahnt nichts böses über diese Gruppe, doch man liegt so falsch. Diese Gruppe besteht nicht nur aus ein paar Streunern, die auf einem Schrottplatz leben, sie sind so viel mehr. Diese Streuner sind Kannibalen, weil ihnen keine andere Überlebenschance bleibt und sie haben ihren eigenen Glauben.

Sie glauben weder an den SternenClan, an Ingit/Warren/Terra noch an sonst irgendwas, was in diese Richtung geht und sie haben weitere Besonderheiten.

Bestimmte Ränge werden bevorzugt und sie haben sich eigene Jagd- und Tötungstatiken ausgedacht.

Dadurch, dass diese Gruppe auf einem verfallenen Schrottplatz lebt, sind die Krallen scharf und die Pfotenballen hart. Weiche Erde oder gar Gras spüren sie sehr selten bis gar nicht an ihre Pfoten und schwimmen kann kein einziger von ihnen, weil es keine Seen, Teiche oder Flüsse bei ihnen gibt.

Regeln der Gruppe:

1. Der Herrscher ist der oberste Rang. Sein Wort ist Gesetz. Außerdem kann er sich jede Kätzin zur Gefährtin nehmen.
2. Der Stellvertreter ist der zweithöchste Rang. Auch auf ihn muss man hören und seine Befehle ausführen außer der Herrscher befiehlt es anders.
3. Die Jungen von dem Herrscher und des Stellvertreters nehmen immer die Ränge ihrer Väter an außer es sind Kätzinnen.
4. Beute wird erst an hochschwängere Kätzinnen und an Nachwuchs verteilt. Danach geht es nach der Rangfolge. Der Herrscher und Seine Gefährtin (und Jungen) essen zu erst, dann kommt die Stellvertreterfamilie und so weiter und so fort. Treiber, Hüter und Verteidiger essen zusammen.
5. Sobald der Pflegende feststellt, dass eine Kätzin trächtig ist, ist sie gleich viel Wert wie ein Kater und darf nicht misshandelt werden. Der Nachwuchs ist sehr wichtig für die Gruppe.
6. Mit dem Nachwuchs wird sorgsam umgegangen und sie bekommen von klein auf die Regeln eingetrichtet. Der Nachwuchs ist überlebenswichtig für die Gruppe.

7. Zu schwache oder verkrüppelte Jungen werden getötet und als Beute angesehen, damit die Gruppe kann.
8. Es wird alles gejagt, was man finden kann. Also von Hunden bis hin zu Katzen ist alles erlaubt außer es betrifft ein gesundes Mitglied der Schrottplatzstreuner.
9. Hauskätzchen sind zu verachten und zu erlegen, denn sie haben die Hauptnahrungsquelle nur für sich alleine und wenn die Streuner nicht auf Kannibalismus umgestiegen wären, wären sie elendig verhungert.
10. Die Devils sind die einzige Sache, die man anbeten darf.
11. Man verlässt den Schrottplatz nur zum jagen bzw. Anlocken von Beute.
12. Sollte jemand in Not sein, wird es ignoriert, außer es ist ein gesundes Mitglied der Streuner.
13. Man nimmt keine Hilfe von anderen Katzensgruppen an.
14. Zu alt gewordenen Katzen, die ihren Pflichten nicht mehr nach kommen, werden getötet und als Beute angesehen.
15. Die Streunergruppe kann man nur durch den Tod verlassen. Man ist an sie gebunden.
16. Ehrenhaft ist derjenige, der stirbt um seiner Gruppe Beute zu beschaffen.
17. Es gibt keine Beerdigungen, denn Tote Katzen werden gegessen.
18. Pflegende dürfen weder Gefährten noch Junge haben.

Kapitel 33

Gebiet der Schrottplatzstreuner:

Das Gebiet der Streuner erstreckt sich über einen riesengroßen Schrottplatz und das dazugehörige Fabrikgebäude. Das Gebäude ist eine ehemalige Autofabrik und der Schrottplatz war mal ein großer Parkplatz mit vielen Autos, doch mit der Zeit verwilderte alles und die Zweibeiner schmeißen ihren alten Schrott hier hin. Überall stehen alte Gerüste zur Renovierung des Gebäudes, doch die Zweibeiner haben es aufgegeben und die Katzen sind schön hier eingezogen. Es bietet genug Schutz und Sicherheit. Auch wenn es schon so gut wie zerfallen ist, die Haupthalle und ihr Dach steht noch und auch ein kleiner Nebenraum in den oberen Etage ist nicht funktionstüchtig. In dem Nebenraum wird die Beute aufbewahrt und man kommt nur über die Gerüste dahin, denn die Treppe ist kaputt. In der unteren Halle werden die Beutetiere hingelockt und anschließend getötet. Mitten im Lager der Streunergruppe. Draußen auf dem Hof gibt es viele leerstehenden, verrostete Autos und es gibt hier einiges an Müll. Die Mauer der ehemaligen Fabrik wird als Aussichtspunkt genutzt und die Hüter sitzen hier um aufzupassen.

Lager der Gruppe:

Das Lager liegt in der Halle und außerhalb der Halle. In jedem Auto lebt eine Familie. Der Herrscher und seine Familie und der Vertreter und seine Familie sowie Pfleger haben die Baue drinnen in der Halle. Der Pflegende-Lehrling lebt bei seinem/ihrer Mentor. Alle anderen Familie wohnen draußen auf dem Hof. Der Beutehaufen befinden sich drin und Versammlungen, Rituale und Zeremonien werden in der Lagerhalle vollführt.

Beute und Feinde:

Ihre Beute besteht hauptsächlich aus Hunden und Katzen, hin und wieder auch mal ein Fuchs. Sie haben weder Mäuse noch Vögel noch Ratten noch Fische als Beute, weil die Hauskätzchenbande alles jagt und erbeutet. Die Streuner haben nicht mal die Chance so etwas zu fangen.

Ihre Feinde sind am ehesten die Zweibeiner, weil andere Tiere ihnen kaum etwas ausmachen. Natürlich stirbt der ein oder andere während der Jagd, aber dieser ist dann ebenfalls Beute. Fressen oder gefressen werden.

Kapitel 34

Hierarchieerklärung:

Herrscher:

Er führt die Gruppe an. Alle müssen darauf hören, was er sagt, ansonsten ereilt einen eine böse Strafe. Der Herrscher ist der mächtigste Rang in der Gruppe. Dieser Rang wird von Vater zu Sohn weitergeben.

Herrscherin:

Eine Herrscherin ist die Gefährtin des Herrschers, aber sie hat nichts zu sagen. Anders als bei Königspaar bei den Elementaran ist eine Herrscherin nicht mit dem Herrscher gleichgestellt sondern dient dem Zweck, ihm Nachfolger zu schenken.

Stellvertreter:

Der Stellvertreter hilft und unterstützt den Anführer und regelt die Patrouillen in der Gruppe. Sein Sohn wird irgendwann mal sein Nachfolger.

Stellvertreterin:

Auch eine Stellvertreterin hat den selben Sinn wie eine Herrscherin. Sie ist niedriger gestellt und muss ihrem Gefährten gehorchen.

Pflegender:

Pflegende sind mit den Heilern aus einem Clan zu vergleichen. Sie kümmern sich um die Kranken und Verletzten und bilden einen Lehrling aus.

Pflegender-Lehrling:

Er/sie lernt alles vom Pflegenden und werden mal zu Pflegenden. Er/sie lernt alle Kräuter kennen und die möglichen Heilmethoden.

Verteidiger:

Die Verteidiger sind mit Kriegern oder Kämpfern zu vergleichen. Sie erlernen das Kämpfen und das

Treiber:

Ihr Rangname sagt schon alles. Sie treiben. Sobald ein Hund oder eine Katze das Gebiet betreten, locken die Tragende sie ins Fabrikgebäude. Hinter dem Beutetier laufen die Treiber nach. Allerdings so, dass das Beutetier dies nicht mitbekommt. Gelangen Treiber, Beute und Tragende im Fabrikgebäude an, ist es bereits zu spät und die Verteidiger erlegen die Beute so schnell wie möglich.

Hüter:

Hüter bewachen das Lager der Katzen und geben Treiber, Verteidiger und Tragende Bescheid, wenn ein Beutetier sich in der Nähe rumtreibt. Hüter müssen lautlos sein und auch stundenlang stillsitzen können.

Lehrlinge:

Die Lehrlinge erlernen einen Rang, das kann von Tragende bis zu Herrscher alles sein. Die Jungen eines Herrschers und seiner Gefährtin werden dazu ausgebildet, Herrscher zu werden, lernen daher kämpfen und jagen. Die Jungen eines Stellvertreters und seiner Gefährtin erlernen das selbe. (Außer sie sind Kätzinnen, dann werden sie Tragende) Nachwuchs von anderen Rängen werden normale Lehrlinge und erlernen einer der vier Ränge, je nach Geschlecht und Körperstatur.

Tragende:

Tragende sind nur Kätzinnen. Sie dürfen keinen anderen Rang übernehmen. Die Kätzinnen müssen Beute in das Fabrikgebäude locken und müssen Junge bekommen. Sie sind bis zu einem gewissen Mond in der Schwangerschaft niedriger als Kater, aber sobald der Pflegende verkündet, dass eine Kätzin Nachwuchs erwartet, ist sie gleichgestellt mit den Katern und erhält früher Beute als andere, denn der Nachwuchs ist sehr wichtig für die Gruppe.

Nachwuchs:

Der Nachwuchs ist der Rang eines Junges. Sie werden erzogen und spielen meist nur.

Kapitel 35

Glauben der Gruppe:

Die Katzen glauben weder an den SternenClan noch an sonstiges derart. Ihr Glauben beruht auf Katzen von der besonderen Art.

Diese Katzen haben meist rotes Fell mit schwarzen Fellmustern und haben Hörner auf dem Kopf. Die Streunern nennen sie Devils und die Devils sind diejenige, zu denen die toten Seelen der Streuner gehen und die Devils führen sie dann in ein ewiges Totenreich - in die Halle der Ahnen. Nur besonders mutige, starke und machtvolle Katzen haben hier ihren Platz. (Meist sind es die Herrscher) Diese Katzen in der Halle der Toten sind das letzte Gericht vor dem eine tote Seele steht. Je nachdem, wie das Verhalten vor dem Tod war, wird bestimmt, ob man das heilige Totenreich betreten darf oder in die Abgründe hinabgestürzt wird. Hierbei muss man genau unterscheiden ob man vom heiligen oder ewigen Totenreich spricht, denn beides ist etwas unterschiedliches:

Das ewige Totenreich ist die Halle der Ahnen, das heilige Totenreich ist dagegen ein Reich in dem die anderen toten Seelen leben, die sich an die Regeln gehalten haben oder einen besonders heldenhaften Tod hatten.

Die Abgründe dagegen sind etwas komplett anders. Wer in die Abgründe kommt, geht zu den Angels. Über die Angels hört man nur schlechtes und man möchte nach dem Tod ungerne dort landen, doch eigentlich wird alles als die Angels bezeichnet, was nicht die Devils sind. Also kann auch der SternenClan oder Ingit als Angels bezeichnet werden, denn sie sind nicht die Devils. Die Devils sind Ausgestoßene, nicht Gewollte und damit können sich die Schrottplatzstreuner identifizieren.

Namensgebung der Schrottplatzstreuner:

Die Schrottplatzstreuner haben unterschiedliche Namen. Von Ruby und Aurelius bis hin zu Tod, Blut, Kampf und Blüte ist alles dabei. Dabei sollte man allerdings beachten, dass Kater immer eher etwas brutalere Namen haben und Kätzinnen eher Namen besitzen, die schwach klingen. (Jedenfalls bei den Nomen-Namen) Diese Namen bekommen sie bei ihrer Geburt und behalten sie bis zum Tode.

Kapitel 36

Rituale und Zeremonien:

Geburt von Nachwuchs:

Sobald verkündet wird, dass eine Kätzin Nachwuchs erwartet, wird sie besser - sogar bevorzugt - behandelt, denn der Nachwuchs ist wichtig für die Gruppe. Wenn Junge geboren werden, feiert man an diesem Tag die Geburt dieser Junge und bringt der Mutter einiges an Beute um sie zu stärken.

Schwacher Nachwuchs:

Sollte bei einer Geburt verkrüppelte, kranke oder schwache Jungen dabei sein, werden sie getötet und als Beute angesehen. Dieses Ritual findet nach der Geburt bei Anbruch der nächsten Nacht statt. Die Mutter darf dabei nicht teilnehmen als Strafe dafür, dass sie ungesunde Junge bekommen hat.

Nachwuchs zu Lehrling:

Wenn Nachwuchs zu Lehrlingen ernannt werden, wird geschaut, ob es ein Kater oder eine Katze ist. Katzen werden sowieso Tragende und bei Katern findet eine Mutprobe statt. Männliche Junge müssen das Gerüst hochklettern und ein kleines Wettrennen zum Beute-Raum machen. Wer zu erst dort ist, wird Treiber. Wer am besten beim Klettern ist, wird Hüter. Die Verteidiger bestimmt man dadurch, dass es einen kleinen Endkampf zwischen den männlichen Jungen gibt, sobald jeder ein Stück Beute gebracht hat. Sollte ein Junges in nichts gut sein, gibt es zwei Möglichkeiten: Der Pfleger nimmt es als sein Lehrling an oder es stirbt.

Mutproben der Lehrlinge:

Die Lehrlinge haben nicht nur eine Prüfung in ihrem Leben. Jeden Halbmond findet für die Lehrlinge Wettkämpfe statt. Es gibt Kämpfe für Verteidiger-Lehrlinge, welche auf Leben und Tod basieren. Der Verlierer am Ende der Nacht muss sterben. Es gibt Wettrennen für Treiber-Lehrlinge bei denen der langsamste sterben muss und außerdem gibt es noch Wettbewerbe für die Hüter-Lehrlinge. Die bestehen aus Wettklettern und Tests für die Seh-, Hör- und Riechorgane. Am Ende der Nacht werden die langsamsten, schwächsten und schlechtesten Katzen rausgesucht und getötet.

Lehrling zu Tragende:

Wird eine Kätzin Tragende, wird sie sofort einem Gefährten zugesprochen. Sobald sie einen Gefährten hat, hat sie die Pflicht, Nachwuchs zu erhalten. Bei der Zeremonie von Lehrling zu

Tragende darf sich der Kater eine Kätzin aussuchen und ihr ein persönliches Zeichen in die Stirn. Somit ist sie für immer und ewig auf ihn gekennzeichnet.

Lehrling zu Hüter:

Sobald ein Lehrling zum Hüter ernannt wird, muss er eine Nacht lang Wache halten und das schweigend und am nächsten Tag ebenfalls. Er muss alleine ein Beutestück ausfündig machen und darf nach seiner Ernennung sich eine Kätzin aussuchen, welche dann Tragende wird.

Lehrling zu Treiber:

Treiber müssen eine Prüfung - so wie Verteidiger und Hüter - ablegen. Dabei geht es darum mit den jüngeren Treibern (oder ebenfalls Kater, die erst ernannt werden müssen) ein Beutestück in die Fabrikhalle zu treiben und somit eine erfolgreiche Jagd beenden. Wird der Treiber ernannt, darf er sich eine Kätzin aussuchen, die dann Tragende wird.

Lehrling zu Verteidiger:

Wird ein Verteidiger geprüft, muss er ein Beutetier erlegen, welches von den jungen Treibern (die ernannt werden sollen) zu ihm gebracht wird, töten und somit erlegen. Schafft ein Verteidiger dies, wird er ernannt und darf sich eine Kätzin aussuchen.

Lehrling zu Pflegender:

Auch Lehrling der Pflegende müssen eine Prüfung ablegen. Sie müssen beweisen, dass sie die Heilkräuter genug kennen und auch die Heilmethoden. Dazu wird eine Tragende verletzt und er muss sie versorgen. Stirbt sie, hat die Gruppe Beute und er besteht nicht. Wird sie aber erfolgreich versorgt, wird er ernannt.

Gefährtenwahl:

Die Gefährtenwahl findet ein mal bei Vollmond statt. Normalerweise werden Gefährten nach der Verteidiger/Hüter/Treiben-Zeremonie erwählt, doch da so einige Kätzinnen beim Locken sterben (es gibt auch andere Gründe für), darf man einmal im Mond sich eine neue Gefährtin wählen oder seine alte behalten. Dabei folgt die Rangordnung. Herrscher darf zu erst, dann kommt Stellvertreter, dann Verteidiger/Hüter/Treiber.

Ältestenernennung:

Sollte eine Katze auffallen, weil sie ihren Aufgaben nicht mehr nachkommt, wird sie zum Pflegenden geschickt, welcher dann entscheidet, ob die Katze zu alt ist oder nicht. Sollte sie zu alt sein, wird sie

Kapitel 37

Hierarchie der Schrottplatzstreuner:

Mögliche Anzahl: 226 Katzen

Weiblich: 2

Männlich: 2

Insgesamt: 1

Herrscher: (1/1)

Aurelius - M, 25 Monde alt, Der Kater ist recht groß und hat mittellanges Fell, welches sehr gepflegt ist. Das Fell von ihm ist schneeweiß und er hat hellgraue Streifen auf diesem. Die Pfoten von ihm sind tiefschwarz und seine Augen sind in einem auffälligen, stechenden gelb. Außerdem hat er ein paar orange Aktzende in den gelben Augen.

Herrscherin: (1/1)

-reserviert-

Stellvertreter: (0/1)

Stellvertreterin: (1/1)

Azur - W, 29 Monde. Sie hat glatt anliegende weißes Fell, welches so gut wie immer gut gepflegt ist. Von der Statur her ist sie schlank und hat lange Beine. Ihre Augen sind azurblau, was ihr auch ihren Namen gegeben hat.

Pflegender: (0/1)

Pflegender-Lehrling: (0/1)

Verteidiger: (1/20)

Winchester - M, 46 Monde alt, Winchester ist ein Kater, welcher ein sehr auffälliges Aussehen verfügt. Er wirkt auf den ersten Blick geradezu bedrohlich und Furchteinflössend. Winchester ist ein charismatischer Kater, welcher aus der Masse heraussticht, dies allerdings nicht gerade positiv. Die meisten anderen Katzen stufen ihn unfreundlich und verschlossen ein, was jedoch auch berechtigt ist,

immerhin verfügt der junge Kater über eine fesselnde Kälte und Verslossenheit. Die meisten ihn als sehr unangenehme Gesellschaft, welche man lieber nicht in seiner Nähe hat. Winchester ist nicht umsonst bedrohlich, er hat einen riesigen Körperbau und übertrumpft die meisten anderen Kater um zwei Köpfe. Er ist wirklich ziemlich groß, dies macht ihn allerdings auch respekteinflößend. Der große Kater weist sehr breite Schultern auf, welche sich drohend vor die Sonne schieben. Der Kater hat kräftige Beine, welche allerdings nicht dick sind, ebenso der Rest seines Körpers. Trotz seinen breiten Schultern und seiner beachtlichen Größe wirkt Winchester nicht schwammig oder mollig, statt dessen zieren so einige Muskeln seinen Körper, welche sie stark unter seinem Fell abzeichnen. Winchester ist ein durchtrainierter und vor allem kräftiger Kater, welche weiß welche Vorteile dies hat. An seinen Beinen finden sie riesige Pfoten wieder, welche man mit Leichtigkeit schon als Pranken bezeichnen kann. An diesen Pfoten finden sich dornenscharfe Krallen wieder, welche von der Farbe her Perlmutterfarben sind, allerdings schimmern sie im Mondlicht silbrig. Sie sind sehr lang und leicht gebogen. Winchesters Fell ist ziemlich lang, jedoch wirkt es auch sehr dünn. Es ist an Bauch, Beinen, Schweif und Brust etwas länger und hängt dort leicht herunter. Sein Fell hat schon den ein oder anderen Knoten, da es für ihn wichtigeres gibt als Fellpflege, seiner Meinung nach ist Fell eh nur zum warmhalten, weshalb er sich nicht einmal die Mühe macht es knotenfrei zu halten, dies soll trotzdem nicht heißen er sei ungepflegt oder würde stinken, denn dies ist nicht der Fall. Sein Fell liegt dicht an seinem Körper und ist ziemlich weich, etwas zu weich für eine ausgewachsene Katze, welche auf der Straße lebt. Würde mit diesem Fell versuchen zu schwimmen würde er lediglich ertrinken, denn das Fell ist sehr dicht und würde sich schnell mit Wasser voll saugen. Winchesters Fell ist in einem recht dunklen grau Ton, e verliert sich jedoch an einigen Stellen im schwarz und an anderen im weiß. Einzelne Strähnen sind silber oder hellgrau gefärbt. Winchester hat recht große und vor allem rundlich geschnittene Augen. Die Iris ist in einem hellen Bernstein, welches oft hart und markant wirkt, wie der Edelstein selbst. Trotz der warmen Farbgebung dieser Augen schafft Winchester es immer seinen Augen etwas kaltes und unnahbares zu verleihen. Am Rand der Iris findet sich ein dicker Ring, welcher schon mehr braun als Bernstein ist. Zur Pupille hin gibt es den ein oder anderen goldenen Splitter.

Treiber: (0/20)

Hüter: (0/20)

Lehrlinge: (0/40 - maximal 2 pro Rang)

Tragende: (1/20)

Charlotta / Charly - W, 22 Monde alt, Die Kätzin ist sehr klein und kann deswegen schnell mit einem Schüler verwechselt werden. Sie hat feuerrotes Fell, welches im Sonnenlicht sehr flammenfarbend schimmert. Ihre Schnauze ist weiß und ihre rechte Vorderpfote ebenfalls. Die Augen der Kätzin sind in einem dunklen rotbraun und leuchten selbstbewusst. Ihr Fell ist eher kurz, dafür aber sehr weich.

Kapitel 38

Gefühle der Schrottplatzstreuner:

...?... = Geschwister

...?... = Halbgeschwister

...?... = Verliebt in

...??... = Ineinander verliebt

...?... = Gefährte

...?...=... = Gefährte mit Junge

.../?/... = ehemalige Gefährten

.../?/... =... = ehemalige Gefährten mit Jungen

...?... = Hass

... # ... = Mentor#Schüler

.../#/... = Ehemaliger Mentor und Schüler

Ernennungen in der Gruppe:

Nachwuchs zu Lehrling:

Lehrling zu Tragende:

Lehrling zu Hüter:

Lehrling zu Treiber:

Lehrling zu Verteidiger:

Lehrling zu Pflegender:

Tote Katzen:

Katzen zum Übernehmen:

Kapitel 39

Hauskätzchenbande:

! Wichtig! Jedes Hauskätzchen trägt ein Halsband! Wichtig!

Die Hauskätzchenbande ist etwas besonders. Tagsüber sind sie normale Hauskätzchen und leben bei ihren Zweibeinern. Sie lassen sich verwöhnen, essen dort und schlafen, aber nachts sieht ihr Leben komplett anders aus. Dann schleichen sie in den Gassen der Stadt umher, jagen und patrouillieren ihre Grenzen, dann sind sie Krieger.

Die Hauskätzchenbande wurde von einem ehemaligen Clankrieger gegründet und existiert nun schon eine ganze Weile. Sie nehmen den Schrottplatzstreunern die Hauptnahrungsquelle weg, obwohl sie tagsüber bei ihren Zweibeinern essen.

Regeln in der Gruppe:

1. Man kann nur Teil der Gruppe sein, wenn man bereit ist, sich die Pfoten dreckig zu machen.
2. Der Anführer ist der höchste Rang und sein Wort zählt.
3. Wenn der Anführer stirbt, wird der Vertreter der nächste Anführer und bestimmt seinen Nachfolger als Vertreter.
4. Man muss sich jede Nacht in der Gartenlaube des Anführers einfinden um zu besprechen, was diese Nacht getan wird.
5. Gruppenverhalten am Tage ist verboten, denn die Zweibeiner sollen nichts mitbekommen. Nur nachts ist dieses Verhalten angebracht.
6. Es werden keine Tiere erbeutet, die bei Zweibeinern leben.
7. Sobald eine Kätzin Junge bekommen hat, bringt sie ihr Erstgeborenes in die Gruppe, da die meisten Zweibeiner die Jungen von ihren Katzen weggeben. Das Erstgeborene soll in der Gruppe großwerden. Sollte die Kätzin alle ihre Jungen behalten dürfen, wachsen alle gemeinsam in der Gruppe auf.

Kapitel 40

Gebiet der Hauskätzchenbande:

Das Gebiet der Bande erstreckt sich über den ganzen Zweibeinerort bis auf den Schrottplatz und dessen Umgebung. Aber ansonsten gehört alles der Hauskätzchenbande. Das Gebiet besteht nur aus Zweibeinernestern und vielen Gassen und Straßen. An einigen Wegen muss man aufpassen, weil dort viele Monster fahren. Richtige Grenzen haben die Hauskätzchen nicht, weil sie sich über den ganzen Ort breit machen.

Lager der Gruppe:

Ein Lager hat die Gruppe nicht, weil jeder in seinem eigenen Nest bei den Zweibeinern schläft, aber es gibt einen Versammlungstreffpunkt der Katzen. Dieser befindet sich in der Gartenlaube des Anführers.

Beute und Feinde:

Die Hauskätzchen erbeuten alles, was sie finden können und überbeuten somit den Zweibeinerort durch Übungszwecke und weil die frischgefangene Beute viel besser schmeckt als das Katzenfutter. Von der kleinsten Maus bis hin zu jedem Kaninchen oder Vogel, den sie finden können, wird alles gejagt. Bis auf die Haustiere der Zweibeiner ist nichts vor ihnen sicher. Ihre Feinde sind hierbei die Schrottplatzstreuner, Hunde und andere Katzengruppen.

Kapitel 41

Rangerklärungen:

Vorne weg: Es gibt weder Heiler noch Älteste. Ein Heiler wird nicht benötigt, da die Katzen tagsüber bei ihren Zweibeinern sind und dort medizinisch versorgt werden und Älteste kommen zu den Treffen nicht mehr, weil sie zu alt dafür sind.

Anführer:

Der Anführer führt die Gruppe an und bestimmt, was gemacht wird. Er stellt die Regeln auf.

Vertreter:

Er vertritt den Anführer und wird der nächste Anführer, sobald der Anführer verstirbt. Der Vertreter unterstützt den Anführer und hilft ihm/ihr bei seinen/ihren Aufgaben.

Hartkrallen:

Dieser Rang ist zu vergleichen mit den Kriegerern eines Clans. Sie können kämpfen und Jagen und versorgen somit die Gruppe.

Weichpfoten:

Weichpfoten kann man mit Schülern vergleichen. Sie lernen alles von den Hartkrallen. Also sowohl kämpfen als auch jagen.

Gebärende:

Dies sind trüchtige Kätzinnen oder Kätzinnen, die ihre Jungen großziehen.

Flauschefelle:

Flauschefelle sind Junge. Sie werden so genannt, weil ihr Fell noch ganz weich ist und sie sind noch zu jung um einen Beitrag in der Gruppe leisten zu können.

Kapitel 42

Glauben der Gruppe:

Der Anführer - ein ehemaliger Clankrieger - hat versucht, ihnen den Glauben des SternenClans nahe zu bringen, doch die meisten haben ihre Schwierigkeiten damit und glauben nicht wirklich daran. Nach ihrem Tod kommen Hauskätzchen in den Hauskätzchenhimmel und leben dort nach dem Tod für immer. Nur Starkgläubige können in den SternenClan übergehen.

Namensgebung der Hauskätzchenbande:

Die Hauskätzchen behalten ihre Namen, die sie von ihren Zweibeinern erhalten haben. Das heißt, dass von Flöckchen bis Shadow alles dabei sein kann.

Kapitel 43

Rituale und Zeremonien:

Flauschefell zu Weichpfote:

Wenn ein Flauschefell alt genug ist, wird es zu einer Weichpfote ernannt und erlernt das Jagen und Kämpfen.

Weichpfote zu Hartkralle:

Sollte eine Weichpfote eine Prüfung im Jagen und Kämpfen bestehen, wird er/sie zu einer Hartkralle ernannt und muss wie im Clan eine Nacht lang stumme Wache halten. Das tut er an der Gartenlaube des Anführers während die anderen ihre Aufgaben erfüllen.

Tod:

Sollte eine Katze sterben, gibt es in der folgenden Nacht ein lautes Gejaule, das durch den ganzen Ort schallt, um den Respekt an dieser Katze zu erweisen. Leise genug, dass die Zweibeiner es nicht mitbekommen, laut genug sodass alle Katzen es hören können.

Kapitel 44

Hierarchie der Hauskätzchenbande:

Mögliche Anzahl: 92 Katzen

Weibliche: 5

Männlich: 3

Insgesamt: 8

Anführer: (0/1)

(Der allererste Anführer, der hier erstellt wird, sollte eine ehemalige Clankatze sein, danach werden es immer Hauskätzchen sein.)

Vertreter: (1/1)

Eadlyn / Eli - W, 18 Monde alt, Eadlyn ist eine kleine, etwas pummelige Kätzin. Ihr kurzes Fell ist in einem hellen braun und ihre Pfoten sowie ihr Bauch und ihre Halsbereich sind weiß. Außerdem hat sie ein weißes Gesicht, der Unterkiefer ist allerdings braun. Im Gesicht hat sie ein paar schwarze Sprenkel und ihre Augen haben unterschiedliche Farben. Das rechte ist blaugrau, das linke dagegen ist grünbraun mit gelben Sprenkeln. Ihr Halsband ist in einem dunklen Cobaltblau und sie hat zwei Anhänger dran hängen. Das eine ist mit ihrem Namen versehen und besitzt auf der Rückseite die Adresse und Telefonnummer ihres Besitzers. Der andere Anhänger ist von dem ortsansässigen Tierverband. Daher steht auf dem zweiten Anhänger die Registernummer von Eadlyn.

Hartkrallen: (2/20)

Primrose - W, 20 Monde. Sie ist eine eher kleine, flauschige Kätzin mit einem wendigen Körperbau. Ihr gehobenes Kinn deutet auf ihr Selbstbewusstsein hin und ihre braunen Augen strahlen eine freundliche Wärme aus, was von ihren freundlichen und leicht rundlichen Gesichtszügen nur noch unterstrichen wird. Ihr Fell ist relativ lang, cremefarben und wie bereits schon gesagt für eine erwachsene Katze ziemlich flauschig. Zusätzlich sind die kleinen Pfoten von Primrose ebenfalls in einem Branton und um ihren Hals befindet sich ein rosafarbenes Halsband, an dem nur ein Anhänger - ihr Name sowie die Adresse ihres Zweibeiners sind da eingraviert - hängt.

Günther Kratz/Mr. Kratz/Mr. Big - M, 46 Monde alt, Mr Kratz ist ein Kater, welcher aussieht wie jedes andere Hauskätzchen, welches Zweibeinern gehört, welche keine Ahnung von Ernährung haben. Mr Kratz ist zwar eine Rassekatze, trotzdem wirkt er mehr wie ein Streuner. Der junge Kater hat kurze

Stummel artige Beine, welche sie bis auf rumliegen nicht sonderlich gut eignen. Er ist nicht sonderlich schlank und schaden würde ihm eine Diät keineswegs, denn er ist zwar nicht dick, aber der Begriff pummelig trifft er recht gut. Mr. Kratz ist eine reine Frohnatur. Allerdings ist er auch äußerst faul, er genießt das Leben in reinen Zügen. Der junge Kater weist wie bereits gesagt einen recht pummeligen oder molligen Körperbau auf. Sein dickes und langes Fell ist nicht gerade dabei behilflich ihn schlanker zu zaubern. Es liegt dicht auf seinem Körper und macht ihn noch etwas breiter als er es ohnehin schon ist. Günther hat dunkelbraunes Fell, welches stets ordentlich gekämmt ist. Er fährt oft auf Katzenausstellungen, weswegen seine Besitzer viel Wert auf sauberes Fell legen. Der Kater ist eine Schildpattkatze, er verfügt über eine Menge Flecken, welche zum großen Teil in einem Haselnussbraun sind, doch auch weiße Flecken finden sich wieder, die Hauptfarbe ist jedoch wie schon genannt dunkelbraun. Der dicke Kater hat recht große Ohren, welche spitz zusammen laufen. Mr. Kratz hat hell grüne Augen, welche etwas blass sind und eher an Pastellfarben erinnern, diese sind recht rundlich und ziemlich groß. Er hat einen breiten, und trotzdem weichen Kopf, welcher nicht gerade maskulin, sondern eher schwammig wirkt. Er hat eine rosa farbige Nase, welche herzförmig geschnitten ist.

Weichpfoten: (4/10)

Amanzi - W, 7 Monate alt, Amanzi ist eine sehr auffällige Katze, welche einem sehr schnell auffällt. Dies liegt vermutlich an ihrem auffälligen Aussehen und ihrem ruhigen Charakter. Nicht umsonst lautet ihr Name Amanzi was Wasser bedeutet. In einem Moment ist sie so ruhig wie das Wasser an einem windstillen Tag im nächsten Moment kommt sie in Form einer Flutwelle. Sie ist zwar ruhig, kann jedoch schnell aus der Haut fahren, da sie recht schnell genervt ist. Amanzi ist eine Bengalkatze. Die junge Katze hat lange, dünne Beine, welche ihr einen eleganten Gang verpassen und sie hochgewachsen aussehen lassen. Sie hat schmale Schultern, welche sie in ihrem Gang wie ein Panther auf der Jagd aussehen lassen. Sie hat einen mittelgroßen Körper, welche schlank und wendig gebaut ist. Ihre Schnelligkeit ist verblüffend, ebenso die Eleganz welche sie dabei hegt. An ihren langen Beinen finden sich kleine, rund geformte Pfoten wieder, welche rosa Ballen aufweisen. An ihren Pfoten befinden sich spitze und gebogene Krallen, welche silbrig schimmern, im Moment sind sie allerdings noch recht klein und nicht wirklich für den Kampf gemacht. Außerdem sind ihre Krallen noch recht weich und nicht so hart wie die einer ausgewachsenen Katze. Auffällig ist Amanzi's langer Schweif, welcher mit kurzem Fell bewachsen ist. Der Kopf der jungen Katze ist noch recht schmal, wird jedoch mit der Zeit noch etwas breiter, allerdings wird er feminin bleiben. Sie hat lange Schnurr- bzw. Tasthaare, welche in einem grauen Farbton gehalten sind. Ihre Nase ist herzförmig und rosa gefärbt. Ihre Augen sind ziemlich groß und rundlich geschnitten, sie wirken wie Glubschaugen. Ihre Iris weißt einen klaren Ton auf. Sie ist in einem Blau, welches an das Wasser der tropischen Länder erinnert. An jenes Wasser welches auf den Malediven oder in Kroatien zu finden ist. Um die Iris liegt ein breiter dunkelblauer Ring, welcher die Iris vom Rest des Auges abgrenzt. In dem helleren Blau der Iris findet man hier und da vereinzelt dunkelblaue und eisblaue Splitter, welche dem Auge ein gewisses Muster verleihen. Die Pupille ist meistens geweitet, da Amanzi sich oft in Kisten versteckt und sich in der Dunkelheit ihre Pupillen weiten. Kommen wir nun zu ihrem Fell. Das Fell der Katze ist sehr kurz und liegt eng an. Es ist sehr dicht und schützt trotz der kurzen Länge gut vor Kälte und

Schnee. Am Bauch, sowie an der Brust hängt das Fell etwas herunter. Ihr Fell hat eine besondere welche unter Bengalkatzen als normal gilt. Der Grundton ihres Fell's ist in einem hellen grau, bis silber Ton, welcher im Mondlicht leicht schimmert. Darauf findet man ein Muster wieder, welches recht besonders ist. Überall auf dem Fell tummeln sich Unmengen von Leopardenflecken in dunklem grau oder schwarz. Lediglich die Beine sind einfarbig, Am dünnen Schweif wird das Muster zu kleinen ringen welche um den Schwanz liegen. Bis auf ihre beine sind ihre Ohren das einzige was kein Muster hat. Dafür sind die Ansätze der Ohren etwas dunkler als die Spitzen.

Whiskas - M, 7 Monde alt, Von der Rasse her ist Whiskas eine reinrassige türkische Angora. Das Fell ist schneeweiß und lang. Die Augen funkeln in einem Eisblau. Von der größe her, reicht er einem Zweibeiner bis zur Hälfte des unteren Beines. Etwas Pummelig ist er und auch tapsig. Die Pfoten von Whiskas sind groß, genauso wie der Kopf. An seinem Schweif hat er ebenfalls sehr langes Fell. Später wird sein Fell hellgrau sein und er wird um ein Viertel wachsen. Auch sein Kopf und seine Pfoten wachsen. Dadurch, dass er eine reiche Familie hat, bekommt er viel Futter und wird noch mehr Pummelig. Sein Halsband ist aus Rosafarbenem Nylon. Mit kleinen Löchern kann man das Halsband verstellen. Es sitzt recht locker und wurde in einem Herz mit kleinen Mini Diamanten besetzt. Es ist ein teures Stück. Whiskas hat eine kleine Marke dran, die nicht so auffällig ist. Darauf steht in extrem Geschwungener Schrift(also nichts für mich, kann schon Schreibschrift nicht lesenxD), Whiskas und die Adresse. Die Marke selbst hat wie sein Fell die Farbe Weiß. Somit sieht man sie nicht so leicht.

Loner - M, 10 Monde alt, Loner ist eine Ragdoll, daher ist sein Fell lang und sehr fluffig. Es ist von der Grundfarbe weiß-gräulich und ist immer gut gepflegt. Sein Gesicht und seine Ohren sind in einem dunklen braun und seine Augen besitzen eine helle, kräftige, blaue Färbung. Außerdem sind seine Pfotenballen und seine Nase schwarz. Loner's Halsband ist in einem dunklem tannengrün und da es ein goldenes Glöckchen besitzt, hört man ihn immer kommen. Außerdem hängt noch ein silberner Anhänger dran, auf dem sein Name und seine Wohnadresse steht.

Circe - W, 8 Monde alt, Sie ist eine eher kleine, etwas pummelige schwarze Kätzin mit langem, flauschigem Fell. Ihre Schnauze, Brust und Pfoten sind allerdings weiß und sie hat eine schwarze Nase und gelbe Augen. Außerdem trägt sie ein violette Halsband mit einem runden silbernen Anhänger, auf dessen einer Seite ihr Name steht und auf der anderen die Adresse und Telefonnummer ihres Besitzers.

Gebärende: (1/10)

Larentina - W, 34 Monde alt, Da sie eine reinrassige Toyger ist, ist ihre Statur recht muskulös. Sie ist mittelgroß und hat ein kurzes Fell, welches orange-braun mit schwarzen Tigerungen ist. Ihre Pfoten sind groß und kräftig ausgebildet, wie es sich für ihre Rasse gehört. Auch die Ohren sind markant, denn sie sind relativ groß und aufgestellt und haben ein gerundetes Ende. Ihr Schwanz ist lang und hat glatt anliegendes Fell mit einem ebenfalls gerundeten Ende. Larentias Augen sind gelb-grün. Ihr Halsband ist in einem warmen Gelbton. Daran ist ein ovaler Anhänger, auf dem sowohl ihr Name, als

Flauschefelle: (0/5 pro Gebärende)

Kapitel 45

Gefühle der Hauskätzchenbande:

...?... = Geschwister

...?... = Halbgeschwister

...?... = Verliebt in

...??... = Ineinander verliebt

...?... = Gefährte

...?...=... = Gefährte mit Junge

.../?/... = ehemalige Gefährten

.../?/... =... = ehemalige Gefährten mit Jungen

...?... = Hass

... # ... = Mentor#Schüler

.../#/... = Ehemaliger Mentor und Schüler

Primrose?Emric

Eragon, Murtagh, Loner?Nasuada, Arya

Venus?Whiskas

Günther?Jim, Knopf

Larentina, Shalima?Yuki, Takira

Silver, Dusk, Blaze?Flowerpower, Amanzi

Amanzi?Whiskas

Annabelle?Bernhard = Emric und Primrose

Saphira?Dorn = Loner (Orik), Eragon, Murtagh, Nasuada und Arya

Blossom?Balou = Blaze, Silver, Dusk, Flowerpower und Amanzi

Wave on the sea?Sun in the sky = Jim, Günther und Knopf

Julianna?Kaden = Larentina, Yuki, Takira und Shalima

Ernennungen in der Gruppe:

Flauschefelle zu Weichpfoten:

Weichpfoten zu Hartkrallen:

Tote Katzen:

Katzen zum Übernehmen:

1. Eltern von Primrose und Emric
2. Eltern und Geschwister von Loner

Kapitel 46

Prophezeiung:

Ideen werden gerne gesehen, aber es heißt nicht, dass sie genommen werden. Vor allem außergewöhnliche Ideen finde ich interessant.

News innerhalb des RpGs:

Hier kommen die Neuigkeiten hin, die im RpG relevant sind. (Z.B. neue Anführer, Ernennungen oder ähnliches) Solltet ihr mal nicht da sein: Schaut hier rein und ihr bekommt ein wöchentliches Update!: D (Sollte ich es nicht vergessen. ^^")

Kapitel 47

Mitgliederkapitel:

In diesem Kapitel findet ihr News für euch, die Mitglieder, die "Wer-Spielt-Wen"-Liste und einiges mehr.:)

Wer spielt wen:

Drachi/Ich:

Orden:

1. Rodewig (M/Warrior)
2. Edana (W/Guardian)

Elementara:

1. Pfütze (W/Königin)
2. Flamme (M/Flammarana)

WiesenClan:

1. Kräuternase (M/Heiler)
2. Rotkelchenpfote (W/Schülerin)

Stamm:

1. Gold, das in der Sonne glänzt (M/Bergwächter)
2. Silber, welches im Mond funkelt (W/Beutejäger)
3. Goldammer, der vergnügt singt (W/Junges)

Schrottplatzstreuner:

1. Aurelius (M/Herrscher)
2. Charlotta (W/Tragende)

Hauskätzchenbande:

1. Loner (M/Weichpfote)
2. Eadlyn (W/Vertreterin)

Insgesamt: 13 Katzen

Klee^^:

Orden:

Insgesamt: 1

Kleeherz:

Orden:

1. Aisha (W/Healer)

Stamm:

1. Mond, der sich im Wasser spiegelt (M/Junges)
2. Traum, der Glück bringt (W/Mutter)

Insgesamt: 3

DarkNightmare:

Elementara:

1. Brise (W/Aerana)

WiesenClan:

1. Eisbirke (M/Krieger)

Stamm:

1. Harz, das im Licht glüht (M/Junges)
2. Blüte, die in der Nacht fällt (W/Beutejägerin)
3. Dunkle Wolke, die über dem Gipfel hängt (W/Bergwächterin)
4. Hüpfen, der nach dem Himmel greift (M/Bergwächter)
5. Sturm, der den Himmel verdunkelt (M/Bergwächter)

Hauskätzchenbande:

1. Primrose (W/Hartkrallen)

Insgesamt: 8

VeryBerry:

Elementara:

1. Tsunami (M/Aquarana)
2. Wolke (W/Aerana)

Schrottplatzstreuner:

1. Azur (W/Stellvertreterin)

Hauskätzchenbande:

Insgesamt: 4

Schattenseele:

Orden:

1. Stellan (M/Healer)

Elementara:

1. Wacholder (W/Jarl der Terrana)

Hauskätzchenbande

1. Circe (W/Weichpfote)

Insgesamt: 3

Vollmondlicht:

WiesenClan:

1. Kornblumenstern (M/Anführer)

Schrottplatzstreuner:

1. Winchester (M/Verteidiger)

Hauskätzchenbande

1. Günther (M/Hartkralle)

2. Amanzi (W/Weichpfote)

Insgesamt: 4

Seeli:

Elementara:

1. Himmel (M/König)

Insgesamt: 1

Anwesenheitsliste:

Entschuldigt und bis wann:

Fehlt unentschuldigt und wie lange:

Rausgeflogen/Verlassen:

News für die Mitglieder:

17.07.2020:

1. Das RpG wurde fertig gestellt.
2. Es gibt schon einige neue Mitglieder.: D Herzlich willkommen!
3. Ich habe alle 17 neuen OCs eingetragen und ich habe sechs weitere in Planung.:3

10.08.2020

1. Das RpG wurde überarbeitet.
2. Es gab so einige neue OCs.

Kapitel 48

Karte des gesamten Gebietes und Erklärungen dazu:

-folgt-

Kapitel 49

Funfacts über dieses RpG:

1. Es hat mich drei Flaschen Cola (zwei Liter) gekostet und mehrere Tassen Kaffee. xD Als ich mit dem RpG fertig war, war ich übermüdet und hätte am liebsten geweint, weil es so viel ist.
2. Insgesamt ist Platz für 729 Katzen.
3. Die wenigstens Katzen kann man im Clan erstellen (mit 80 Katzen) und die meisten gibt es bei den Streunern (226 Katzen)
4. In den anderen Gruppen kann man 104 (Orden), 156 (Elementara), 91 (Stamm) und 92 (Hauskätzchen) erstellen.
5. Es gibt einen Co-Admin mit der ich über fünf Jahre befreundet bin. Sie hatte auch die Idee mit den Streunern und Hauskätzchen. (Bzw. war die Grundidee von mir und sie hat da so einige Ideen dazu beigesteuert)
6. Geplant waren ursprünglich ein Clan, ein Stamm und der Orden.
7. Angefangen hat alles mit dem Orden, da ich aus langerweile eine Gruppe an Katzen erstellt habe und sich später daraus eine Idee für ein RpG entwickelt hat.
8. Nach dem Orden entwickelte sich die Elementara, weil ich zu viel "Avatar - The last Airbender" gesucht hatte, als ich geschrieben habe.
9. Die Idee mit den Jarls hatte ich, als ich mit dem Let's Play von Gronkh über Skyrim angefangen hatte.
10. Insgesamt habe ich 112 Folgen von dem Let's Play geschaut während ich geschrieben habe. (Einiges ist auch entstanden, als ich das Let's Play nicht am laufen hatte) Da jede Folge im Durchschnitt 30 Minuten lang ist, kann man folgende Rechnung daraus schließen: $112 \times 30 = 3.360$
 $3.360 / 60 = 56$ $56 / 24 = 2,333$ (gerundet: 2 Tage)
11. Ich habe irgendwas zwischen fünf und sieben Tage an diesem RpG gesessen. (Lets Play: 2 Tage / Avatar: 3 Tage / Random Videos zwischendurch: Keine Ahnung)
12. Mir kam während des Gassi gehens (Mala_und_Eli *Hust Eigenwerbung Hust*) die Idee mit der

13. Noch ist keine gezeichnet, aber mal sehen, was sich daraus ergibt.

14. Ich habe noch nie eine Karte gezeichnet. Vielleicht lasse ich sie anfertigen, vielleicht mache ich sie selbst. Erwartet nicht zu viel! xD

15. Die ersten Steckbriefe kamen von Kleeherz und Klee^^. Das waren Aisha und Alvar.:3

16. Ich habe während des Erstellens nicht viel Schlaf bekommen, weil ich so viele Ideen in meinem Kopf hatte, das ich keine Ruhe hatte, ehe ich sie aufgeschrieben hatte.

17. Meine durchschnittliche Schlafenszeit war von 3 Uhr morgens bis 10 Uhr morgens. Manchmal weniger, manchmal mehr, aber eindeutig zu wenig für meinen Körper. (Ich gehe normalerweise um 22 Uhr schlafen und stehe um 10 Uhr auf. ^^" Also von 11 Stunden auf 7 Stunden. Mein Körper braucht viel und das war eine seltsame Umstellung. ;-; I'm tired, okay?)

Kapitel 50

Fakten über eure OCs:

Dunkle Wolken, die über den Gipfel hängt:

Sie besitzt eine klare, tiefe, leise und traurig wirkende Stimme.

Stellan:

Er hat Asthma und kommt daher schnell außer Puste

Winchester:

Der Kater ist demisexuell.

Alvar:

Alvar hat eine leise, tiefe Stimme. Außerdem hat er große Platzangst.

Circe:

Circe wurde nach einer Zauberin aus der griechischen Mythologie benannt.

Blüte, die in der Nacht fällt:

Ihr Name hat eine bestimmte Bedeutung. Die Nacht bezieht sich auf die stürmische Nacht als sie geboren wurde und auf ihren Vater. Die Blüte allerdings auf ihre zierliche Statur.

Aisha:

Sie humpelt.

Mond, der sich im Wasser spiegelt:

Er hat Angst vor Wasser.

Primrose:

Wacholder:

Sie liebt Pflanzen und wollte als Schülerin immer den Wald erkunden.

Amanzi

Amanzi hat eine weiche, leise und ruhige Stimme. Ihr Name bedeutet außerdem "Wasser".

Brise:

Brise hat eine leise Stimme, daher gleicht seine Redeweise wie leiser Wind.

Günther:

Der Kater ist schwul und ein Zuchtkater.

Eisbirke:

Er besitzt einen distanzierten und kühlen Tonfall.

Larentia:

Sie wurde nach einer römischen Göttin benannt.

Kornblumenstern:

Seine Stimme ist kalt, verschlossen, aber auch tief, dunkel und sehr beruhigend.

Himmel:

Himmel ist eine Vaterfigur für Hauch, aber ein Bruder, Beschützer und Mentor für seine Brüder Sonne und Funke. Außerdem hat er eine Narbe auf der Brust die durch einen Mordanschlag von Feuer kommt.

Sturm, der den Himmel verdunkelt:

Er besitzt eine raue, tiefe Stimme.

Hüpfen, der nach dem Himmel greift:

Azur:

Sie spielt mit dem Gedanken, sich zu opfern, doch sie würde es nicht über das Herz bringen.

Harz, das im Licht glüht:

Er besitzt eine sehr weiche und sehr warme Stimme.