

# **Ein Warrior Cats RPG-Die originalen Clans...**

**von Silbie**

online unter:

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

**Möglich gemacht durch [www.testedich.de](http://www.testedich.de)**

# Einleitung

Dieses RPG spielt im Wald! Im ersten Territorium der Clans aus den Büchern! Selbstverständlich sind daher auch die originalen Clans vertreten! Hier erlebt ihr spannende Abenteuer und eine Menge Spaß mit eurem Charakter aus eurem Lieblingsclan! Natürlich findet ihr hier auch eine mysteriöse Prophezeiung und Visionen vor! Kommt mit und begleitet mich in die Welt der vier Clans und dem Gesetz der Krieger!

>>> Kurze Anmerkung: Dieses RPG ist eher etwas für Leute, die gerne lesen und gerne und viel schreiben! Da es nicht gerade wenige Kapitel sind (21) und es eine etwas längere Steckvorlage gibt! Ihr könnt es euch ja mal anschauen und euch hinterher entscheiden! <<<

# Kapitel 1

## Die Einleitung

Hallo erstmal und herzlich willkommen in der Clanwelt oder dem RPG, was du eben lieber hast! Dieses RPG ist eigentlich aus Langeweile entstanden, also es ist nicht so, dass ich keine Lust hierdrauf habe oder so, aber ich dachte, es wäre mal eine nette Abwechslung! Na ja, auf jeden Fall ist das der Grund, weshalb es überhaupt entstanden ist! Wie du vielleicht schon der Zusammenfassung entnehmen konntest, geht es hier um die originalen Clans und die originale Clanwelt! Warum das so ist? Ganz einfach! Es ist so, dass es richtig viele ausgedachte Clans gibt! Das ist schön und gut, da der Fantasie dabei ja nichts im Wege steht, allerdings bin ich nicht so der Mensch, der sich alles ausdenkt! Meistens wird daraus dann nichts, oder ich suche mir irgendwo anders eine Inspiration! Deshalb bin ich mal durch die RPG Liste hier gescrollt und habe dabei bemerkt, dass es nur ein einziges RPG mit den originalen Clans gibt! (Es ist übrigens von der TD-Nutzerin Naru/ Nachtsonne und befindet sich meistens auf der ersten Seite der WaCa-RPGs!) Also beschloss ich, selber eins zu erstellen, da ich hier einen Anhaltspunkt habe und mir nicht meinen Kopf zerbrechen muss, beim Ausdenken von irgendwelchen Clans und Gesetzen! Na ja, dass ist auf jeden Fall der Grund und bevor ich euch weiter langweile: Ich würde mich sehr über nette und aktive Mitglieder freuen und es geht weiter im Text, damit ihr mir hier nicht noch eingeht!

## Kapitelübersicht:

- 1.Einleitung
- 2.Regeln
- 3.Steckbrief
- 4.Gesetze
- 5.Ränge
- 6.Donner Clan
- 7.Schatten Clan
- 8.Fluss Clan
- 9.Wind Clan
- 10.Wald der Finsternis
- 11.Sternen Clan
- 12.Andere Katzen
- 13.Andere Orte
- 14.Beute
- 15.Feinde
- 16.Hierarchie
- 17.Prophezeiung
- 18.Mitglieder

20.Infos und Termine

21.Sonstiges und Anmerkungen

# Kapitel 2

## Die Regeln

-Ich bitte um ein angemessenes Verhalten! Ich denke jeder RPG Ersteller möchte, dass ihr RPG anderen Spaß macht und das geht nur ohne Mobbing, Rassismus, Homophobie oder weitere Beleidigungen! Auch das Ausschließen von Neulingen, aber natürlich auch von älteren Mitgliedern ist verboten!

-Brutalität und Perversität sind ebenfalls verboten! Grundsätzlich habe ich, bis zu einem gewissen Grad, nichts dagegen, TD aber schon! Also unterlasst es bitte, bzw. übertreibt es nicht!

-Spammen ist auch nicht erlaubt! Das steht ebenfalls in den Regeln von TD und sogar auch unten bei den Kommiss! Das gleiche gilt für Werbung machen! Diese ist nur erlaubt, wenn ich es euch erlaube, heißt auf Nachfrage! Und das auch nur bei aktiven Mitgliedern!

-Nutzt die Steckivorlage! Sie ist nicht umsonst hier aufgelistet und auch nicht grundlos! Selbsterfundene oder aus anderen RPGs kopierte Steckbriefe werde ich weder annehmen noch akzeptieren! Also lest euch die Vorlage durch und füllt euren Stecki dem entsprechend aus!

-Diese Regel gilt jetzt nicht nur für den Stecki, sondern auch für das RPGn! Schreibt bitte immer ausführlich und in ganzen Sätzen! Also nicht so: Aussehen: groß, schlank, weißes Fell, blaue Augen oder Blitzflügel: \*geht weg\*!

-Achtet auch darauf, dass ihr möglichst wenige Rechtschreib- und Grammatikfehler macht! Klar jeder macht mal Fehler, was ja auch nicht schlimm ist, aber es sollte nicht jedes dritte Wort falsch sein, da TD sich sonst beschwert, das RPG sperrt oder es erst gar nicht annimmt!

-Falls ihr euch irgendetwas reserviert, geht das höchstens für 5 Tage! Wenn ihr in dieser Zeit keinen Stecki eingereicht habt, wird der Charakter/ Rang wieder freigegeben!

-Auch ein wichtiger Punkt, zur Erhaltung des RPGs, kommt bitte oft on! Es bringt nichts, wenn ihr nie online kommt, aber angemeldet seid! In diesem Punkt werde ich auch eiskalt sein und euch rauswerfen, wenn ihr nach einer Woche immer noch nicht on wart!

-Falls ihr mal nicht könnt, meldet euch ab! Am besten ihr sagt einen gewissen Zeitraum, falls nicht, könnt ihr euch höchstens für einen Monat abmelden! Dann müsst ihr eure Abmeldung auffrischen! Falls ihr das nicht tut, fliegt ihr nach einer Woche ebenfalls!

-Allerdings macht es keinen Sinn, in einem RPG zu sein, wenn man nie on kommt oder sich abmeldet! Deshalb tretet ihr am besten einfach aus, wenn das der Fall sein sollte, oder ihr keine Zeit oder Lust mehr habt!

-Keine Ahnung, ob ihr bis hier gelesen habt oder nicht, ich will es ja wohl mal stark hoffen! Aber trotzdem: Bitte lest euch alles durch! Für alle die WaCa kennen, ein ungefähres Abbild der Clans usw. kennt ihr ja, weshalb es okay ist, wenn ihr Lager und Territorium überfliegt, aber den Rest bitte genau durchlesen!

-Schreibt 'Hallo?' unter euren Stecki, damit ich weiß, dass ihr bis hier hin gelesen habt!

-Da ich die Erstellerin dieses RPGs bin, wird auch das gemacht, was ich sage! Wenn euch das nicht passt, seid ihr immer frei zu gehen!

-Das Kopieren dieses RPGs ist verboten! Ihr dürft euch gerne Inspiration holen, aber es genauso zu kopieren wäre respektlos gegenüber mir!

-Ideen von anderen klauen (Sei es nun im Stecki oder im RPG) ist verboten!

-Achtet auf das Gleichgewicht der Geschlechter und der Clans! Lest euch deshalb bitte die Hierarchie und die Steckivorlage gut durch, da steht dann eine kleine Übersicht von dem, was wir noch brauchen!

-Wenn ihr Katzen erstellt, könnt ihr das nicht im Sternen Clan oder dem Wald der Finsternis! Dort kommen nur Katzen hin, die auch im RPG gestorben sind!

-Beachtet vor allem kleine Anmerkungen, wie z.B. in der Zusammenfassung, aber auch bei verbotenen Vorsilben usw. Falls ihr es übersehen habt: Dieses RPG ist eher etwas für Leute, die gerne lesen und gerne schreiben!

-Bei Fragen dürft ihr euch gerne an mich wenden, allerdings müsst ihr mich nicht fragen, ob ihr hier mitmachen dürft! Ihr könnt gerne einfach einen Stecki schicken! Und bei besonders wichtigen Fragen, schreibt mir am besten auf mein Profil!

-Schreibt 'ich?' unter euren Stecki, damit ich weiß, dass ihr die Regeln gelesen habt!

RPG-Stil:

(Außerhalb wird in Klammern geschrieben)

(@Nutellachen:? An jemanden wird so geschrieben)

\*Etwas tun, also eine Handlung wird so geschrieben, z.B. laufen\*

//Gedanken werden mit Schrägstrichen umklammert//

Vor alle Aktionen wird der Name des Charakters geschrieben, außer dem Außerhalb!

Donner Clan -> grün

Schatten Clan -> rot

Fluss Clan -> blau

Wind Clan -> graugrün

Andere Katzen -> fuchsia

Sternen Clan -> grau

Wald der Finsternis -> violett

# Kapitel 3

## Der Steckbrief

Name: (Nehmt einen WaCa Namen, z.B. Lilienschweif! Aber auch nur Sachen, die die Katzen auch kennen, also nicht Autoherz oder so)

Alter: (In Monden! Unten steht eine Alterstabelle)

Geschlecht: (Männlich, weiblich, diverse)

Clan: (Donner- Schatten- Wind- oder Fluss Clan)

Rang: (Erklärt und aufgelistet in Kapitel 5)

Prophezeiung: (Ja/ Nein, wenn ja welcher Teil der Prophezeiung?)

Aussehen-H: (Kurzes Aussehen: Statue, Fellfarbe, Augenfarbe, mehr nicht!)

Aussehen: (Ausführlich und in ganzen Sätzen! Mindestens 40 Wörter, das könnt ihr beschreiben: Statue, Kopf, Ohren, Beine, Schweif, Schulter/ Muskeln, Flanke, Brustkorb, Felllänge, Fellfarbe, Augenfarbe)

Charakter: (Ebenfalls ausführlich und in ganzen Sätzen! Mindestens 40 Wörter! Kleiner Tipp: Sucht euch 5 oder mehr Charaktereigenschaften raus und beschreibt diese einzeln und möglichst ausführlich!)

Stärken: (Höchstens 4)

Schwächen: (Mindestens 2! JEDER hat Schwächen, bitte bewahrt mich vor dem Unheil ?Hat keine Schwächen!?)

Eltern: (Sie sind nicht immer tot! Ein Elternteil vielleicht, aber es kann nicht bei jedem zweiten der Fall sein, dass alle tot sind! Schreibt dahinter in Klammern bitte auch: Alter, Clan, Rang, eventuell ein kurzes Aussehen)

Geschwister: (Auch diese sind nicht immer nur tot und es gibt nur sehr wenige Katzen die ?Einzelkind? sind! Schreibt auch hier dahinter: Alter, Clan, Rang, eventuell ein kurzes Aussehen)

Verliebt in: (Falls euer Chara in eine Katze verliebt ist, die hier von jemandem gespielt wird, fragt denjenigen bitte vorher)

Gefährte: (Dasselbe gilt auch hier)

Junge: (Bleibt realistisch! Ein 8 Monde altes Kätzchen bekommt keine Junge)

Soll der Charakter sterben: (Ja/ Nein)

Vergangenheit: (JEDER hat eine Vergangenheit)

Erstellbar: (Schreibt hier z.B. die Eltern eures Charas hin, falls diese von jemand anderem erstellt werden können!)

Sonstiges: (Falls ihr noch etwas sagen wollt, z.B. Sexualität, Bester Freund, Feind usw.)

Von: (Nicht euer TD-Name, sondern wie wir euch nennen sollen!)

Zum kopieren:

Name:



Geschlecht:  
Clan:  
Rang:  
Prophezeiung:  
Aussehen-H:  
Aussehen:  
Charakter:  
Stärken:  
Schwächen:  
Eltern:  
Geschwister:  
Verliebt in:  
Gefährte:  
Junge:  
Soll der Charakter sterben:  
Vergangenheit:  
Erstellbar:  
Sonstiges:  
Von:

Alterstabelle:  
Anführer: 25+  
2. Anführer: 25+  
Heiler: 15+  
Heilerschüler: 6-15 mindestens  
Krieger: 11+  
Schüler: 6-11 mindestens  
Königin: 18+  
Junge: 0-6  
Älteste: höchstens 120

-Bitte nur noch Katzen von den erstellbaren nehmen, außer man ist neu!  
-Keine DC-Katzen mehr, außer aus der Liste der erstellbaren!  
-Mehr männliche Katzen!

Vergebene/ Verbotene Vorsilben:

A:  
Ahorn-

B:  
Blau-

Brand-

D:

Distel-

E:

Eis-

Eichhorn-

F:

Funkel-

H:

Häher-

Habicht-

J:

Jade-

K:

Krähe/n-

King

L:

Lilie/n-

Löwen-

M:

Minz-

Moor-

Motten-

Meer/e/s-

Muschel-

P:

Pinie/n-

S:

Schnee-

Silber- (2x)

Schleier-

T:

Taube/n-

Tiefe/n-

Traum-

Tiger-

V:

Viper/n-

(Alle rotmarkierten Vorsilben sind verboten!)

# Kapitel 4

## Gesetze

### Das Gesetz der Krieger:

1. Verteidige deinen Clan, selbst wenn es dein Leben kostet. Du darfst dich mit Katzen anderer Clans anfreunden, aber deine Loyalität gilt stets deinem eigenen Clan.
2. Im Territorium eines anderen Clans 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. Jeden Vollmond treffen sich alle Clans zu einer Großen Versammlung. In dieser Nacht dürfen die Clans nicht gegeneinander kämpfen.
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 einem fremden Clan gehört.
13. Das Wort des Anführers eines Clans ist Gesetz.
14. Ein ehrbarer Krieger tötet keine Katzen, um eine Schlacht zu gewinnen, es sei denn, ein Gegner hält sich nicht an das Gesetz der Krieger oder bedroht sein Leben.
15. Ein Krieger verachtet das verweichlichte Leben von Hauskätzchen.

### Das Gesetz der Heiler:

1. Heiler müssen sich aus den Clan-Streiten raushalten. Sie sind da, um Katzen zu heilen, nicht, um sie zu bekämpfen.
2. Jeden Halbmond treffen sich die Heiler aller Clans, um sich mit dem SternenClan die Zunge zu geben und Rat von ihm anzunehmen.
3. Bevor ein Heiler alt wird, muss er sich einen Heilerschüler suchen, der der neue Heiler wird.
4. Die Heiler sind neben dem zweiten Anführer die wichtigsten Berater des Anführers. Sie müssen ihm immer zur Seite stehen.
5. Heiler sind die einzigen Katzen, die regelmäßig in den Zweibeinerort gehen, um zum Beispiel Katzenminze zu holen. Sie dürfen dieses Recht nicht missbrauchen.

7. Ein Heiler, dem ein lebenswichtiges Kraut fehlt, darf sich Hilfe von einem benachbarten Heiler holen. Dieser darf ihm die Hilfe nicht verweigern, da die Heiler für alle Clans verantwortlich sind.
8. Ein Heiler darf weder einen Gefährten noch Junge haben!

# Kapitel 5

## Die Ränge

### Anführer:

- Er ist das Oberhaupt
- Er hat die höchste Autorität
- Er beschützt und leitet seinen Clan
- Der Name endet mit -stern
- Er hat neun Leben
- Er führt Zeremonien durch

### 2.Anführer:

- Vertreter des Anführers
- Müssen vor Mondhoch ernannt werden
- Er teilt Patrouillen ein
- Er wird Anführer
- Er musste schon einen Schüler gehabt haben

### Heiler:

- Heilen verletzte oder kranke Katzen
- Sie haben eine besondere Verbindung zum Sternen Clan
- Sie erhalten Prophezeiungen, Zeichen und Visionen
- Sie kennen sich mit Kräutern aus
- Sie gehören zu den angesehensten Katzen

### Heilerschüler:

- Sie treten in die Fußstapfen der Heiler

### Krieger:

- Sie kämpfen für den Clan und beschützen ihn
- Sie jagen für ihre Clangefährten
- Sie verteidigen das Territorium und patrouillieren
- Sie dienen dem Anführer und befolgen das Gesetz der Krieger

### Schüler:

- Sie haben Mentoren und werden zu Kriegern ausgebildet
- Sie müssen mindestens 6 Monde alt sein und ihr Name endet mit -pfote
- Sie haben bestimmte Schülerpflichten zu erledigen

-Dazu zählen z.B. das Säubern von schmutzigen Moospolzern oder das Entfernen von Zecken bei Ältesten

Königinnen:

-Sie erwarten Junge oder ziehen sie auf

Junge:

-Sie halten sich bis sie 6 Monde alt sind in der Kinderstube oder dem Lager auf

-Die Namen werden von ihren Eltern bestimmt

-Sie haben weder Rechte noch Pflichten

Älteste:

-Sie sind die ältesten Katzen des Clans

-Sie haben ihre Pflichten als Krieger schon getan und genießen ihre ?freie? Zeit

-Sie sind sehr weise und hoch angesehen

-Schreibt "liebe" unter euren Stecki

# Kapitel 6

Der Donner Clan

(Quelle: Wikipedia, die Texte wurden von mir umgeschrieben, stammen aber ursprünglich von Wiki)

Territorium:

Der Donner Clan lebt in einem großen Mischwald. Von den Zweibeinern wird dieser Wald 'Hard Wood' Wald genannt. Innerhalb dieses Waldes befindet sich das Lager des Donner Clans und einige, besondere Plätze!

-Als erstes wären da die Hochkiefern! Dieser Teil wird von den Zweibeinern Chelford Wald genannt. Es ist ein sehr gepflegter Ort, wo Zweibeiner ihre eigenen Bäume gepflanzt haben, um sie für handwerkliche Dinge zu nutzen. Innerhalb der Hochkiefern befindet sich der Baumsägeort! Von den Zweibeinern auch Chelford Mill genannt. Hier werden die Bäume zersägt um sie zu Fabriken oder sonstiges weiter zu leiten. Das wird mit Hilfe riesiger Maschinen gemacht, wo die Dämpfe von für Junge giftig wirken können!

-Dann wäre da noch die große Platane! Diese ist ein riesiger Platanenbaum und liegt in der Nähe der Schatten Clan Grenze! Vor allem Schüler erlernen hier das Klettern und fordern sich gegenseitig heraus!

-Der Eulenbaum ist eine riesige Birke. Im Stamm des Baumes befindet sich ein großes Astloch, wo eine Eule drinnen wohnt. Jüngere Katzen scheuen sich daher häufig dort alleine hinzugehen, da sie eine leichte Beute für die Eule darstellen würden!

-Die Sonnenfelsen liegen an der Fluss Clan Grenze. Sie sind ein Haufen von glatten, grauen Felsbrocken, die aus Granit bestehen! Es wird sehr oft um sie gekämpft, da sie ein gutes Jagdgebiet darstellen und der Fluss Clan sie für sich beanspruchen möchte!

-Dann gäbe es noch die Schlangenfelsen! Sie grenzen an den Wald und liegen in der Nähe des Donnerwegs und der großen Platane. Sie gehören ebenfalls zu den Jagdgründen des Donner Clans und stellen auch einen guten Fundort für Heilkräuter da. Vor allem für Kerbel. Allerdings leben zwischen den Felsspalten auch eine Menge kleine Nattern, die nicht unbedingt tödliches Gift enthalten, aber trotzdem gefährlich werden können!

-Die Sandkule, auch Trainingskule genannt, ist eine Lichtung und auch eine Senke im Wald. Dort werden die Schüler des Donner Clans von ihren Mentoren trainiert. Sie erlernen hier die Jagdkünste und auch verschiedene Kampftaktiken!



-Als letztes hätten wir den Donnerweg. Dieser verläuft an der Grenze zum Schatten Clan und die darauf fahrenden Monster sind extrem gefährlich und tödlich! Allerdings verlassen sie den Donnerweg nicht!

Das Lager:

Der Donner Clan hat sein Lager in einer Schlucht aufgeschlagen. Die Wände sind sehr steil und sie können diese nur mit Hilfe der vielen kleinen Felsvorsprüngen und den kleinen Spalten erklimmen. Der Boden in der Schlucht ist bedeckt von weichem Sand. Umgeben wird das eigentliche Lager von einem Wall aus Ginster- und Brombeerbüschen. Der Wald, also das Territorium des Donner Clans, reicht bis vor den Rand der Schlucht und endet dort. Der Eingang ist in einem der Ginsterbüsche. Dort wurde ein kleiner Tunnel reingerissen und an beiden Seiten, rechts und links, ragen Felswände und einige Büsche hoch. In der Mitte der Lichtung befindet sich harter, nackter Waldboden. Er ist von vielen Pfoten Schritten festgetrampelt wurden. Die komplette Lichtung ist von dichtem Gras umgeben und am Rand der Lichtung befindet sich der Frischbeutehaufen. Auf der einen Seite ist ein Teil der Lichtung von Brombeeren umgeben, während auf der anderen Seite ein riesiger Felsbrocken steht, der über alles hinüber ragt. Am Ende der Lichtung, gegenüber vom Eingang befindet sich eine Klippe. Sie ist umgeben von wuchernden Farnwedeln. Auf der anderen Seite befindet sich dafür ein alter Baumstamm.

Der Hochstein steht in der Mitte des Lagers. Er ist für den Anführer des Clans bestimmt, da dieser von dort oben Zeremonien abhält oder seinem Clan wichtige Mitteilungen mitteilt. Der Felsen ragt hoch hinaus und ist grauer, glatter Fels. In manchen, besonderen Situationen spricht auch der Heiler des Clans oder der zweite Anführer zu den anderen Katzen. Direkt unter dem Hochstein befindet sich ein Nesselgebüsch, dessen stachelige Ranken sich um den Hochstein wickeln. Der Ruf mit dem der Anführer seinen Clan herbeiruft lautet: ?Alle Katzen, die alt genug sind, Beute zu machen, fordere ich auf, sich hier unter dem Hochstein zu einem Clan-Treffen zu versammeln?

-Der Anführerbau liegt in einer kleinen Aushöhlung im Hochstein. Vor langer, langer Zeit muss ein Fluss durch die Schlucht geströmt sein, da diese Aushöhlung offensichtlich das Werk eines Flusses sein muss. Die Wände bestehen aus glattem Sandstein, fast, als wäre dieser geschliffen wurden. Der Boden wird ebenfalls von weichem Sand bedeckt und der Eingang von langen, grünen Flechten. Das Nest des Anführers liegt am Ende der Höhle und besteht aus hartem Gras und einer Menge Moos.

-Der Heilerbau liegt auf einer kleinen Lichtung. Sie ist umgeben von Farn und getrennt vom Rest des Lagers. Man kann diesen Teil des Lagers durch einen Farntunnel erreichen und betritt dann die grasbedeckte Lichtung. (Es ist der Bereich mit der Klippe, welcher schon im Einleitungstext erwähnt wurde) Auf der einen Seite dieser Lichtung befindet sich erneut eine Felswand, welche aus glattem, grauen Stein besteht. Sie ist in der Mitte gespalten, wodurch Wasser auf die Lichtung rieseln kann. Dieses Wasser bildet dann eine Art Teich oder Tümpel, was eine super Wasserquelle darstellt. Die Aushöhlung in dieser Felswand stellt den Heilerbau dar. Hier schläft der Heiler und es werden alle Kräuter aufbewahrt. Der Heilerschüler schläft im Normalfall am Rand des Farntunnels.

Die ?Patienten? kommen in einem Farngebüsch, neben dem Höhleneingang unter. Dabei wird der Farn auch als Nest verwendet.

-Die Kinderstube liegt in einer Dornenhecke und wird von undurchdringlichen Brombeerranken umgeben! Sie hat nur einen sehr schmalen, kleinen Eingang, was es ermöglicht diesen Bau leichter zu verteidigen. Die Decke ist gewölbt und lässt viele kleine Lichtflecken durch. Hinter der Kinderstube befindet sich ein kleiner sandiger Schmutzplatz, der von Brenneseln umgeben ist. Die Kinderstube befindet sich gegenüber vom Ältestenbau und wenige Schwanzlängen neben dem Schülerbau.

-Der Kriegerbau befindet sich in einem riesigen Dornen- Eibengebüsch. Er liegt in der Nähe des Hochsteins und man kann von dessen Innerem ungehindert auf den Lagereingang blicken. In der Nähe des Baus befindet sich ein Brennesselgebüsch, wo die älteren Krieger häufig ihre Beute verzehren. Wird eine jüngere Katze dorthin eingeladen, ist das eine große Ehre für sie! Der Eingang befindet sich unter einem niedrigen Ast und die Decke hängt tiefer. Allerdings ist der Bau dafür ziemlich breit. Die Nester wurden kreisförmig um den Baumstamm angelegt, wobei die der älteren Krieger in der Mitte liegen und die der jüngeren am Rand. Der zweite Anführer schläft in der Mitte der Lichtung. Der Boden des Baus besteht aus Sand, wird aber von den Moosnestern bedeckt. Eine Wand grenzt unmittelbar an den Schülerbau.

-Der Bau der Schüler befindet sich in einem Farngebüsch. Er liegt in der Nähe der Ginsterbarriere, neben der Kinderstube und hinter einem bemoosten Baumstumpf. Der Baumstumpf wird häufig auch Halbbaum genannt und hat braune, schuppige Rinde. Der Boden im Inneren des Baus wurde mit weichem Moos ausgepolzert und, logischerweise, grenzt auch hier eine Seite des Baus an den Kriegerbau.

-Der Ältestenbau befindet sich unter einer umgekippten Eiche und gegenüber der Kinderstube. Die verschlungenen Äste des großen Baums liegen auf dem Boden und in ihrem Schutz wächst eine Menge Gras. Es ist dicht, weich und saftig. Der Baumstamm ist mit Moos bedeckt und in den Spalten des Holzes wachsen Gras und Farne, die über die ausladende Äste auf eine offene Fläche reichen. Dort befinden sich die Nester der Ältesten, welche aus weichem Moos und Gras bestehen. Außerdem wird der Baum teilweise von dichtem Brombeergewächs umgeben.

# Kapitel 7

Der Schatten Clan

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größtenteils kopiert)

Territorium:

Der Schatten Clan lebt in einem Territorium, welches größten Teils aus Moor besteht. Allerdings findet man auch kleine Kiefernwälder und Sümpfe vor. Da in den originalen Büchern nicht sehr viel über die anderen Clans geschrieben wird, hat man daher zu Schatten- Wind- und Fluss Clan auch nicht sehr viele Informationen.

-Wie schon gesagt besteht es hauptsächlich aus Moorland. Außerdem befinden sich dort mehrere kleine Seen, Teich und Tümpel, sowie eine große Esche.

-Der Donnerweg bildet, logischerweise, die Grenze zum Donner Clan. Unter diesem Donnerweg befinden sich Unterführungen, die einen sicher auf die andere Seite bringen.

-In der Nähe des Zweibeinerortes befindet sich eine Esche, die einen verbrannten Ast hat.

-Ein krummer Baum bildet ebenfalls einen Teil der Grenze.

Lager:

Das Lager des Schatten Clans befindet sich in einer kleinen Mulde, die von dichtem Unterholz und Brombeerbüschen umgeben ist. In dieser Dornenhecke liegt ein umgestürzter, bemooster Baum.

Um den Eingang, der ein schmaler Pfad in den Brombeerbüschen ist, ranken sich wilde Brombeerzweige und gegenüber davon sprechen die Anführer vom Clan-Felsen, einem großen, mit Flechten bedeckten Felsbrocken, aus zu ihrem Clan. An diesem Felsen lehnt ein weiterer, sodass sie zusammen einen Hohlraum bilden, der den Heilerbau bildet. Am Rand des Lagers befindet sich ein Bach, aus dem die Katzen trinken können. Des Weiteren befindet sich der Frischbeutehaufen am Lagerrand.

Die Lichtung des Schatten Clan-Lagers ist niedergetrampelt und Bäumen ragen über ihr auf. Alle Baue des Schatten Clans liegen in flachen Senken und bilden unterhalb von Kiefern einen Kreis um die Lichtung.

-Der Kriegerbau befindet sich neben dem Heilerbau unter einem dichten Brombeergebüsch, welches von dicht verfilzten Dornen geschützt wird und von Brombeerranken umschlossen ist. Hinter dem Kriegerbau befindet sich in einem engen Spalt der Schmutzplatz. Der Boden des Baus ist mit Kiefernadeln und Moos ausgelegt.

-Der Heilerbau liegt neben dem Kriegerbau im Schatten des Clan-Felsens in einem Gewirr aus den Dornenranken eines Weißdorngebüschs. Der Hohlraum zwischen dem Clan-Felsen und dem daran anliegenden Felsen bilden den schmalen Eingang, der in den großen Bau hineinführt. Dieser besteht aus einer kleinen Lichtung, die von Farnbüscheln für kranke Katzen eingerahmt und von einer dichten Wand aus Weißdornzweigen geschützt ist und den Bau so vom Lager und dem Wald abschirmt. Gegenüber vom Eingang befindet sich ein Teich und die Kräuter werden in Löchern, die der Heiler in den Boden gräbt und mit Farnwedeln abdeckt, aufbewahrt.

-Die Kinderstube liegt in einem Brombeerdickicht in einer Senke, das von einem Dornengebüsch abgedeckt wird. Der Boden ist mit Moos und Kiefernnadeln bedeckt.

-Der Ältestenbau befindet sich unter Zweigen, die aus einem zerborstenen Baumstumpf sprießen und eine Höhle formen.

-Der Anführerbau liegt zwischen den Wurzeln unter einer großen Eiche.

# Kapitel 8

Der Fluss Clan

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größten Teils kopiert)

Territorium:

Der Fluss Clan lebt auf einem ziemlich offenen Gebiet. Es gibt eine Menge Wasser, hohe Gräser, Schilf und Gestein. Auch hier ist nicht sehr viel bekannt.

-An der Grenze zum Donner Clan verläuft ein breiter Fluss, welcher aber nicht besonders tief ist, außer er führt Hochwasser.

-An der Grenze zum Wind Clan befindet sich ein Berg, oder eine Anhöhe. Zwischen der Grenze des Wind- und Fluss Clans, befindet sich eine Schlucht, in der ein wild sprudelnder Fluss durchfließt.

-Am Anfang dieses Flusses befindet sich ein Wasserfall, welcher ebenfalls ein Teil der Grenzmarkierung zum Wind Clan ist.

-Ebenfalls an der Donner Clan Grenze befinden sich die Trittsteine. Sie sind der fast einzige sichere Weg, den Fluss zu überqueren, außer man gehört zum Fluss Clan und kann schwimmen.

Lager:

Der FlussClan hat sein Lager auf einer Insel im Fluss, etwas flussaufwärts der Sonnenfelsen und der Trittsteine. Bei Hochwasser kann es passieren, dass das Lager überschwemmt wird. Die Insel ist von dichtem Schilf, Riedgras und einer aus Binsen geflochtenen Mauer umgeben und von den Weiden, die auf ihr wachsen verborgen. Hinter den Weiden ist eine offene, sumpfige Lichtung, die von einigen Büschen unterbrochen ist. Den Eingang zum Lager bildet ein ausgetretener Weg durch einen Tunnel aus Riedgras. Jenseits des Schilfs liegt der Schmutzplatz auf einer sandigen Lichtung. An einer Seite der Lichtung ist der Fluss noch hinter einem dichten Wall aus Schilf zu erkennen. Auf der anderen Seite der Insel ragen bei niedrig stehendem Wasser ein paar Felsen hervor, die der FlussClan zum Sonnen benutzt.

Die Schlafhöhlen sind wie Tupfen im Lager verteilt, aus Stöcken gebaut, und dicht miteinander verwoben damit sie bei einer Überflutung auf dem Wasser schwimmen. Außerdem sammeln sie Steine, Muscheln, Federn und andere Dinge, die sie schön finden für ihre Nester.

-Der Ältestenbau befindet sich auf einem Hang und ist somit der höchste Punkt des Lagers und besteht aus miteinander verflochtenen Weidenzweigen.

-Der Schülerbau ist in einem Rahmen aus Weidenzweigen, zusammen trockenen Schilfhalmen Eine Moosschicht wächst auf seinem Dach.

-Die Kinderstube ist das größte Gebüsch und eine feste Kugel aus Weidenzweigen, Schilf und Binsenwänden, zusammen mit einem Wall aus verschlungenen Brombeerranken. Die Nester sind aus Moos und Heidekraut und der Bau selbst ist an dichten Riedgrasbüscheln befestigt und ist dadurch sehr gut versteckt. Sie befindet sich neben dem Kriegerbau und gegenüber des Heilerbaus. Sie ist mit Steinen und Muscheln geschmückt. Der Fluss fließt dicht an der Kinderstube vorbei, hat an dieser Stelle allerdings ein flaches Ufer.

-Der Heilerbau liegt gegenüber der Kinderstube im Riedgras auf einer kleinen Lichtung und hat dicke Riedgraswände. Auf die Lichtung führt ein schmaler, von Röhricht eingefasster Gang und das Nest des Heilers befindet sich in einer Vertiefung. In einer Einbuchtung in der Riedgraswand und in kleinen Vertiefungen in der Erde werden die Kräuter gelagert.

-Der Anführerbau besteht aus hellen, verflochtenen Weidenruten und liegt zwischen den Wurzeln einer alten Weide. Der Eingang wird von herabhängendem Moos geschützt.

-Der Kriegerbau liegt mitten im Schilf und besteht Ästen die zu mehreren, vereinzelt Höhlen, die an den umgestürzten Baum am Rand der Lichtung, geflochten worden sind. In die Äste des Daches sind Federn gewoben und am Rand befinden sich glitzernde Steine und Muscheln aus dem Fluss. Diese Höhlen befinden sich neben der Kinderstube.

# Kapitel 9

Der Wind Clan

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größtenteils kopiert)

Territorium:

Der Wind Clan lebt auf einem Moor. Dort gibt es, anders als beim Schatten Clan, nur Heidekraut, Torf und weite Flächen von Gras. Auch hier gibt es nicht sonderlich viele Informationen.

-Ähnlich wie beim Donner Clan, bildet auch hier der Fluss die Grenze zum Fluss Clan.

-Am Rand des Territoriums verläuft erneut der Donnerweg, welcher eine sichere Grenze zum Schatten Clan bildet. Trotzdem gibt es auch hier Unterführungen.

-Das Baumgeviert (Nähere Infos in Kapitel 13), bildet die Grenze zum Donner Clan, welche gerne mal überschritten wird!

Lager:

Das Lager des Wind Clans ist eine geschützte, sandige Kuhle auf einem Plateau, das sich in eine natürliche Senke schmiegt und hinter dicht belaubten Sträuchern, darunter ein dichtes Gewirr aus Ginster- und Brombeerbüschen sowie einer Begrenzung durch Heidesträuchern, verborgen liegt. Der Eingang ist ein sehr schmaler Tunnel im Ginster, zu dem Katzen, die das Lager verlassen wollen, durch eine schmale Lücke im Heidekraut müssen. Vor dem Lager befindet sich eine Lichtung und dort wächst weiches Gras. Der Anführer spricht vom Großstein, einem hohen Plateau aus einem dunklen, vom Wind glattpolierten Granitbrocken, zum Clan. Er ragt schroff aus der Mitte einer breiten, sandigen Mulde, die ihn wie einen Teich umgibt, hervor. In dieser Senke versammelt sich der Wind Clan bei einem Clan-Treffen, weshalb sie die Versammlungsmulde genannt wird. Die Lichtung selbst ist ein festgetretener Sandboden, am Rand ist sie jedoch bei den Heidewällen wieder mit Gras bewachsen. Ein Pfad führt außen um den Lagerwall herum und unten bei einer Böschung hinter dem Lagerwall sprudelt eine Quelle, die einen kleinen Teich bildet.

-Der Anführerbau liegt abseits des Lagers, am äußersten Rand der Lichtung und in einem Ginsterbusch unter dem tiefen Überhang des Großsteins. Das Nest des Anführers ist aus Heidekraut gebaut.

-Der Heilerbau liegt in abgesenkter Erde in einer ausgescharten Ginsterhöhle unter Brombeerranken. An der offenen Seite lässt ein Vorhang aus Ginster kaum Licht herein. Der Boden des Baus besteht aus weichem Sand und am Rand befindet sich der Mahlstein, ein glatter, breiter Stein. Die Heilmittel werden in einer Lücke zwischen den Zweigen aufbewahrt.

-Die Krieger schlafen unter freiem Himmel. Die Nester der Krieger liegen in einem kleinen Farnflecken, bei dem auch ein weicher Grasplatz liegt.

-Der Schülerbau liegt unter einem Ginsterbusch, der den Wind allerdings nicht abhält. Der hintere Teil des Baus grenzt an einen glatten Felsbrocken, der die Wurzeln des Strauchs zusammenhält. Die Nester der Schüler sind für gewöhnlich mit Heide und Wollfetzen gepolstert.

-Den Ältestenbau befindet sich am Ginsterwall und besteht auch aus diesem. Davor befindet sich ein Hügel. In der Nähe des Ältestenbaus befinden sich die Jagdsteine, bestehend aus glatten, flachen Felsbrocken, die wie im Gras hockende Kaninchen aussehen und von unten an ihren Rändern mit Moos bewachsen sind. Zwischen diesen Felsbrocken sprießt Heidekraut.

-Die Kinderstube ist ein dichter, dicker Ginsterwall bei Brombeerbüschen. Die Nester sind mit Schafwolle gepolstert.

-Hinter dem Großstein befindet sich ein kahler Fleck aufgewühlter Erde, bei dem angehende Tunnelwächter das Graben üben.



# Kapitel 10

Der Wald der Finsternis

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größten Teils kopiert)

Im Wald der Finsternis, auch als Finsterer Wald und Ort ohne Sterne bzw. sternenloser Ort bekannt, leben Katzen, die zu Lebzeiten grausame Taten begangen oder das Gesetz der Krieger schwer gebrochen haben und deswegen nach ihrem Tod den Weg zum Sternen Clan nicht gefunden haben. Der Wald der Finsternis wird als eine Art Wald mit großen, blattlosen Bäumen beschrieben. Weder Sonne, noch Mond oder Sterne spenden Licht, dennoch herrscht eine undefinierbare Helligkeit vor. Es gibt keine Beute, doch die gestorbenen Katzen spüren auch keinen Hunger. Die Katzen, die den Wald der Finsternis bewohnen, müssen bis in alle Ewigkeit dort herumirren, ohne jedoch einander zu begegnen, denn dort ist jeder für sich allein; vermutlich, um seine Missetaten zu bereuen.

# Kapitel 11

Der Sternen Clan

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größtenteils kopiert)

Der Sternen Clan ist der Clan von den meisten verstorbenen Clan Katzen. Egal welchem Clan sie früher angehörten, alle kommen in den Sternen Clan.

Die Seelen der verstorbenen Katzen wandern in der Nacht nach dem Tod dort hinauf. Dort haben sie endlich ihren Frieden und erlangen dort in der Regel ihr jüngeres, oftmals auch unvernarbtes oder -verletztes Aussehen wieder, sofern sie das möchten und nicht der Meinung sind, dass die Narben ein Teil von ihnen sind. Nur Heiler und bei sehr wichtigen Fragen auch Anführer, haben die Fähigkeit, sich mit ihnen in Verbindung zu setzen, um sie um Rat zu bitten.

Im Sternen Clan sehen viele eine grüne Waldlichtung mit saftigem, grünem Gras. Ahnen, an die sich niemand erinnert, verblassen und sind nicht mehr im Sternen Clan.

Außerdem geben bestimmte Sternen Clan-Katzen, die dem neuen Clan-Anführer in ihrer Lebenszeit nahe oder vertraut waren, neun Leben. Die Anführer können am Mondstein mit ihren Kriegerahnen kommunizieren und Prophezeiungen erhalten.

Der Sternen Clan ist nicht der einzige Bund von Kriegerahnen.

(Der Stamm des eilenden Wassers hat einen Stamm der ewigen Jagd, der, wie die Clan-Katzen feststellen, genau so aufgebaut ist wie der Sternen Clan.)

Die Clan-Katzen haben großen Respekt vor dem Sternen Clan, beispielsweise dürfen sie nach dem Betritt des Ahnentors nicht mehr reden und vor der Begegnung mit den Sternen Clan-Katzen nichts essen. Die Anführer sprechen bei den Zeremonien zum Sternen Clan. Allerdings kommt nicht jede Katze in den Sternen Clan.

# Kapitel 12

Andere Katzen

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größtenteils kopiert)

Streuner:

Streuner, manchmal auch Herumtreiber genannt, sind Katzen, die keinem der Clans angehören und auch keine Hauskätzchen sind und für sich selbst sorgen. Manchmal leben sie aber mit anderen Katzen zusammen und können sehr gut kämpfen. Sie glauben aber nicht an den Sternen Clan und respektieren zumeist das Gesetz der Krieger nicht. Streuner unterscheiden sich von den friedlicheren Einzelläufern darin, dass sie entweder aus einem Clan ausgeschlossen worden sind, selbst austreten oder den Clans feindlich gesinnt sind. So halten sie sich meist nicht daran, die Territorien der Clans nicht zu betreten oder darauf zu jagen. Überdies haben sie meistens im Gegensatz zu Einzelläufern kein eigenes Territorium, sondern ziehen umher. Jedoch ist es nicht immer klar definiert, wann eine Katze Streuner und wann sie Einzelläufer ist, zumal es auch beim Übersetzen zu Fehlern kommt.

Einzelläufer:

Einzelläufer sind Katzen, die weder einem Clan angehören, noch von Zweibeinern versorgt werden. Einzelläufer respektieren meistens die Lebensweisen der Clans, deren Territorien und das Gesetz der Krieger. Sie halten sich deswegen meistens fern von den Clan-Grenzen und leben oft in der Nähe von Zweibeinern, z.B. in Scheunen, welche ihr eigenes Territorium darstellt. Im Gegensatz zu Streunern sind sie weniger aggressiv und oft sehr freundlich gegenüber Clan-Katzen. Es gibt viele Einzelläufer, die kurzzeitig zu einem Clan oder Zweibeiner gehört, sich aber dort nicht mehr wohl gefühlt haben.

Hauskätzchen:

Hauskätzchen leben gemeinsam mit Zweibeinern, die sie im Allgemeinen als "Hausleute" bezeichnen, in deren Nestern. Sie haben oft Halsbänder um, an denen sich manchmal Glocken befinden und werden teilweise im Haus eingesperrt. Von ihren Hausleuten werden sie zumeist liebevoll umsorgt und regelmäßig mit bitter schmeckendem Wasser, harten, trockenen Futterbröckchen, welche für die Clan-Katzen aussehen wie Kaninchenköttel, und weichem Schlabber gefüttert. Bis auf ein paar Ausnahmen jagen und kämpfen sie deshalb nicht. Einige Hauskätzchen können jedoch auch aggressiv sein und betrachten meist den Garten bei ihrem Zweibeinernest als ihr Revier und verteidigen dieses entsprechend. Ab einem bestimmten Alter werden sie (meistens) zum Abschneider gebracht, wo sie kastriert werden. Danach sind sie meist dick, träge und faul. Zu ihren Hausleuten haben die meisten, eine innige Beziehung, was auf Gegenseitigkeit beruht. Ihre Hausleute spielen oft mit ihnen, füttern sie und sorgen dafür, dass es ihnen gut geht. Oft machen sich Hauskätzchen, die sich länger von ihrem Nest fernhalten, Gedanken, wie es ihren Besitzern geht und ob diese sie vermissen.

# Kapitel 13

Andere Orte

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größtenteils kopiert)

Das Baumgeviert:

Am Baumgeviert treffen sich die Anführer mit ihren Katzen der vier Clans jeden Vollmond in Frieden, um Verhandlungen vorzuschlagen und zu diskutieren oder einfach Wichtiges aus ihrem Clan vorzutragen, wie z.B. wer zum Krieger ernannt worden ist. Außerdem werden einige Clanmitglieder mitgenommen, die ihren Clan repräsentieren sollen. Am Baumgeviert treffen alle Clanterritorien aufeinander. Die vier Eichen stehen für die vier Clans des Waldes.

Die Hochfelsen:

Die Hochfelsen liegen nördlich des Wind Clan-Territoriums, in der Nähe von einem Hof. Sie sind ein heiliger Ort, besonders für Heiler und Anführer. Sie beherbergen das Ahnentor, den Eingang zum Mondstein, der sich im Inneren einer Höhle befindet, an ihrem Fuß. Er ist quadratisch und man muss durch einen langen Tunnel gehen, um ihn zu erreichen. Aber sie müssen erst einmal durch das Ahnentor, ab dessen Passierung kein Wort mehr gesprochen werden darf.

Um die schroffen Felsen zu erreichen, muss man durch das Gebiet des Wind Clans ziehen und den Donnerweg überqueren. Katzen, die auf der Durchreise zum Hochfelsen sind, dürfen nicht vom Wind Clan angegriffen werden. Alle neuen Anführer müssen zum Hochstein reisen, um die neun Leben zu erhalten und vom Sternen Clan gesegnet werden, sowie alle neuen Heiler mit ihren Schülern.

Der Zweibeinerort:

Der Zweibeinerort liegt südöstlich des Waldes am Donner Clan-Territorium und Schatten Clan-Territorium. Hier leben vor allem Hauskätzchen, aber auch Streuner und Einzelläufer.

# Kapitel 14

Beute

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größtenteils kopiert)

Frosch:

Frösche sind grau-grün oder grau-braune Amphibien mit kräftigen Hinterbeinen. Sie sind zwei bis drei Pfotenschritte eines Jungen lang und haben eine ledrige Haut. Frösche bewegen sich meist springend fort. Sie werden in der Nähe von Teichen, Seen und Sümpfen gefunden.

Kröte

Echte Kröten haben meist einen gedrungenen, kräftigen Körperbau (zur Anatomie vergleiche: Neobatrachia), eine kurze Schnauze, waagrecht gestellte Pupillen, auffällige Ohrdrüsen (Parotiden) am Hinterkopf und eher kurze Beine. Die trockene Haut ist mit warzigen Höckern übersät. In den ?Warzen? wie auch in den Parotiden mündenden Drüsen, die Hautgifte absondern können. Diese Sekrete schützen die Tiere vor Fressfeinden und Hautparasiten.

Eidechse

Die Eidechse gehört zur Familie der Reptilien und bevorzugt Lebensräume mit viel Sonne. Sie ernährt sich von kleinen wirbellosen Tieren, sowie von Samen und Früchten.

Eichhörnchen

Eichhörnchen sind kleine, rotbraune oder graue Säugetiere.

Hase

Hasen sind Nagetiere mit langen Ohren und Beinen. Sie sind sehr flink und ihr Fell ist meist in Brauntönen gehalten.

Kaninchen

Kaninchen sind kleinere Tiere mit meist braunem Fell, langen Ohren, die Löffel heißen, und kräftigen Hinterläufen. Sie bewegen sich hoppelnd fort und können sehr schnell werden. Außerdem schlagen sie, um ihre Verfolger zu verwirren, Haken.

Maulwurf

Der Maulwurf besitzt eine seidige, schwarze, längliche Schnauze, weiches, schwarzbraunes Fell, kleine, knopfförmige Augen, die lediglich zwischen Hell und Dunkel unterscheiden können, einen kurzen Schweif sowie kurze Beine mit langen, gekrümmten Krallen.

Maus

Eine Maus ist ein Nagetier, das sich von kleinen Käfern, ähnlichen Krabbeltieren und Regenwürmern

ernährt. Sie leben in unterirdischen Bauen. Im Gegensatz zu Ratten greifen sie die Clans nicht an und etwas kleiner. Sie haben einen langen, nackten Schwanz und dienen den Clan-Katzen als Nahrung. Die Clans unterscheiden zwischen Hausmäusen, Wühlmäusen, Spitzmäusen und Feldmäusen, die aber meist schlicht als Mäuse bezeichnet werden.

#### Ratte

Eine Ratte ist ein Nagetier, welches die Größe eines Jungen erreichen kann. Ratten sind grundsätzlich Feinde der Clans und werden ausschließlich von den Katzen des SchattenClans verspeist.

#### Drossel

Drosseln sind klein bis mittelgroß. Bei den meisten Arten sind Weibchen und Männchen gleich gefärbt. Sie sind bodenbewohnend oder leben auf Bäumen. Sie sind weit verbreitet, da sie in vielen Lebensräumen vorkommen.

#### Elster

Elstern sind Vögel mit schwarz-weißem Gefieder und gehören zur Familie der Raben.

#### Fasan

Der Fasan ist eine Vogelart aus der Ordnung der Hühnervögel. Wie bei anderen Fasanenartigen fällt der Hahn durch sein farbenprächtiges Gefieder und seine stark verlängerten Schwanzfedern auf.

#### Kiebitz

Kiebitze sind etwa so groß wie Tauben und haben metallisch grau-grüne Flügel. Kiebitzeier sind für den WindClan eine seltene Köstlichkeit.

#### Krähen

Krähen sind Vögel mit schwarzen Federn, langen Krallen und einem langen, schwarzen, starken Schnabel und dunkelbraunen Augen.

#### Raufußhuhn

Als Hühnervögel haben Raufußhühner eine plumpe, gedrungene Statur mit kurzem Hals, kurzen Beinen und kurzem Schnabel

#### Taube

Mittelgroße, graue Vögel mit rosarotem Schnabel und Füßen, die mitunter in Bäumen leben.

#### Fisch

Fische leben im Wasser, zum Beispiel im Fluss oder im See. Sie haben einen schuppenbedeckten Körper und atmen durch Kiemen.

Der Donner Clan jagd: Eichhörnchen, Mäuse, Elstern, Drosseln, Fasanen, Raufußhühner und Tauben

Der Schatten Clan jagd: Frösche, Eidechsen, Kröten, Mäuse, Ratten, Krähen und Tauben

Der Fluss Clan jagd: Mäuse, Tauben und Fische

Der Wind Clan jagd: Hasen, Kaninchen, Raufußhühner, Mäuse und Tauben

# Kapitel 15

Feinde

(Quelle: Wikipedia, die Texte sind größtenteils kopiert)

Hund

Hunde können sehr unterschiedlich aussehen und leben bei Zweibeinern.

Fuchs

Ein Fuchs hat einen niedrigen Körper, rotes Fell, einen buschigen Schwanz und eine lange, schmale Schnauze.

Dachs

Dachse sind große schwarz-weiße Tiere mit einer großen platten Schnauze und kurzen Beinen. Sie leben meist in Wäldern und bewohnen Baue.

Eule

Eulen sind große, meist nachtaktive Vögel. Sie haben einen auffällig großen und rundlichen Kopf.

Schlange

Schlangen sind Reptilien mit einem sehr langen Körper ohne Beine. Spezielle Schlangenarten sind die Nattern und Vipern.

Wiesel und Hermeline

Wiesel und Hermeline sind klein, flink und boshaft. Ihre Bisse entzündeten sich schnell, weshalb man sie meidet. Auch sind sie keine lohnenswerte Beute, da sie scheußlich schmecken. Sie ernähren sich hauptsächlich von Mäusen, Kaninchen und Vögeln.

Waschbär

Ein Waschbär hat schwarzes, weißes und graues Fell. Während die Ohren aussehen wie die einer Katze, gleicht seine Schnauze eher der eines Fuchses.



# Kapitel 16

Hierarchie

Schreibt "WaCa" unter euren Stecki

Donner Clan

Anführer: (1/1)

-Blaustern/W blaugraue Katze mit blauen Augen

2. Anführer: (1/1)

-Lilienfeuer/W feuerrote und mittelgroße Kätzin mit leuchtend grünen Augen

Heiler: (2/2)

-Häherfeder/M hellgrauer Kater mit blinden, blauen Augen

-Blattsee/W hellbraun gestreifte Katze mit bernsteinfarbenen Augen

Heilerschüler: (0/1)

Krieger: (4/?)

-Distelblatt/W schwarzes Fell, grüne Augen, schlank

-Löwenglut/M goldbrauner Pelz mit grünen Augen und breiten Schultern

-Eisflügel/W schneeweiße Kätzin mit hellgelben Augen

-Eichhornschweif/W dunkelorangrote Kätzin mit grünen Augen

Schüler: (1/?)

-Traumpfote/W hellgraues Fell mit weißes Tupfen, klein und Bernsteinaugen

Königinnen: (0/4)

Junge: (0/8)

Älteste: (0/4)

??????????????

Schatten Clan:

Anführer: (0/1)

-Reserviert für Nachti-

2. Anführer: (1/1)

-Vipernbiss/M Vipernbiss ist ein dunkelbraun und schwarz gefleckter, schlanker Kater mit gelbem

Heiler: (1/1)

-Tigerfarn/M goldgelb mit grünen Augen

Heilerschüler: (0/1)

Pinienpfote/M creme-weißer, schlanker Kater mit roten Tigerflecken, verkrüppelten Hinterbein und dunkelblauen Augen

Krieger: (3/?)

-Taubenflug/W Graue Kätzin, Grünen Augen

-Ahornfell/W schildpattfarben, mittelgroß, Bernsteinaugen

-Brandwind/M großer, rotbrauner Kater mit dunkelgrünen Augen

Schüler: (0/?)

Königinnen: (0/4)

Junge: (0/8)

Älteste: (0/4)

??????????????

Fluss Clan:

Anführer: (1/1)

-Tiefenstern/M Tiefenstern ist ein breitschultriger Kater mit dunkelgrauem Fell und tiefblauen Augen

2. Anführer: (1/1)

-Funkelschimmer/W Silbergrau mit blauen Augen

Heiler: (1/1)

-Schneeglantz/W Sie ist eine schneeweiße Kätzin mit hellblauen Augen

Heilerschüler: (0/1)

Krieger: (1/?)

-Silberfluss/W hell, gestreifte, silbergraue Kätzin mit blauen Augen

Schüler: (0/?)

Königinnen: (1/4)

-Jadeherz/W hellbraun gestreifte Katze mit bernsteinfarbenen Augen

Junge: (2/8)

-Silberjunges/W grau-weiße Katze mit blauen Augen

-Muscheljunges/M goldgelb mit grünen Augen

Älteste: (0/4)

??????????????

Wind Clan:

Anführer: (1/1)

-Moorstern/M braun-graues Fell, Bernsteinaugen, groß und breitschultrig

2. Anführer: (1/1)

-Mottenlicht/W hellbraune Kätzin mit grünen Augen

Heiler: (1/1)

Schleierschweif/W weiße, cremefarbene Kätzin mit grünen Augen

Heilerschüler: (0/1)

Krieger: (3/?)

-Minzsturm/M Minzsturm ist ein schlanker, grauer Kater mit wilder, goldener Zeichnung und minzfarbenen Augen

-Krähenfeder/M Krähenfeder ist ein langbeiniger rauchgrauer Kater mit blauen Augen

-Habichtblitz/M Habichtblitz ist ein dunkel- und hellbraun gefleckter Kater mit blassgelben Augen

Schüler: (0/?)

Königinnen: (0/4)

Junge: (0/8)

Älteste: (0/4)

??????????????

Donner Clan insgesamt: 9

Schatten Clan insgesamt: 6

Fluss Clan insgesamt: 7

Wind Clan insgesamt: 6

# Kapitel 17

Die Prophezeiung

Prophezeiung: "Die Sterne müssen zusammen leuchten, denn nur dann kann die schwarze Dunkelheit erhellt werden."

Vision: Die Katzen sehen von oben auf die Territorien herab, dass von einer Art schwarzer dichter Nebel oder Rauch langsam aber sicher verdeckt wird. Von dort, wo sie noch auf die Territorien sehen können, hören sie viele qualvolle Schreie und sehen Katzen, die langsam zu Boden sinken. Plötzlich verschwimmt alles und sie sehen vor ihnen eine Pflanze, die anscheinend in eine Höhle wächst. Dann verschwimmt wieder alles und sie sehen eine undeutliche Katze vor ihnen, den Streuner, der sagt: "Die Sterne müssen zusammen leuchten, denn nur dann kann die schwarze Dunkelheit erhellt werden." Danach wachen sie auf.

Bedeutung: Vier Katzen, jeweils einer aus jedem Clan wird diese Vision erhalten. Zu dieser Zeit bricht eine schlimme Krankheit unter den Clans aus, die nur mit einer Pflanze, die in einer Höhle in den Bergen wächst. Deshalb begeben sie sich auf eine Reise um das Heilmittel zu suchen. Als sie wieder zurückkehren, ist dort ein seltsamer Streuner aufgetaucht, der behauptet, eine Katze des Sternens Clans zu sein. In Wirklichkeit will er nur über die Clans herrschen. Diese glauben ihm aber leider, nehmen ihn in einem Clan auf und vergöttern ihn fast. Dann taucht in einem Traum der vier Katzen, die auch die Reise bewältigt haben, mehrere Stammeskatten auf die sagen: "Ein Feind ist unter euch." Mehr aber auch nicht, denn bevor die vier etwas fragen können, verschwinden die Stammeskatten. Der Streuner hat mittlerweile ca. die Hälfte der Clankatzen für sich gewonnen, die ihm nun auf Schritt und Tritt folgen. Die vier Katzen konnten allerdings auch viele Katzen warnen, die dem Streuner nicht wirklich vertrauen. Dieser will die Hälfte, die gegen ihn ist vernichten und ein großer Kampf entsteht. Wer den Kampf allerdings gewinnt, müsst ihr selbst herausfinden!

Überbringer: Meeresblatt

Empfänger:

Donner Clan Empfänger: Distelblatt

Donner Clan Begleitung: Löwenglut

Schatten Clan Empfänger: Taubenflug

Schatten Clan Begleitung: Ahornfell

Fluss Clan Empfänger: Schneeglantz

Fluss Clan Begleitung: Silberfluss

Wind Clan Empfänger: -Reserviert von Nachti-

Wind Clan Begleitung: Minzsturm

(PS: Danke an @Nachtschatten! Sie hat diese Prophezeiung für mich angefertigt^^)

# Kapitel 18

Mitglieder

Sehr aktiv

Aktiv

Sollte öfters kommen

Fliegt bald (nach fünf Tagen unentschuldigtes Fehlen)

Geflogen (Nach einer Woche unentschuldigtes Fehlen)

Abgemeldet (Höchstens einen Monat)

Ausgetreten

Nutella Suchtiee/ Silbi (ich):

?Moorstern (WC)

?Ahornfell (SC)

?Jadeherz (FC)

?Traumpfote (DC)

?Meeresblatt (StC)

Blaustern:

??Blaustern (DC)

??Häherfeder (DC)

??Blattsee (DC)

??Silberjunges (FC)

Darhi:

?Vipernbiss (SC)

?Minzsturm (WC)

?Tiefenstern (FC)

?Krähenfeder(WC)

?King

?Habichtblitz (WC)

Schneeglanz:

?Schneeglanz (FC)

Laia:

?Distelblatt (DC)

? Löwenglut (DC)

?Funkelschimmer (FC)

?Muscheljunges (FC)

Nachtschatten:

?Lilienfeuer (DC)

Albtraum Stachelfrost/ Dana:

?Taubenflug (SC)

Goldpelz:

?Eisflügel (DC)

Honigfrost:

?Silberfluss (FC)

?Mottenlicht (WC)

?Eichhornschweif (DC)

?Schleierschweif (WC)

?Brandwind (SC)

Raven66:

?Pinienfote (SC)

Wer kann erstellt werden:

Donner Clan:

-Sturmschweif (Vater von Blaustern)

-Brombeerkrallen (Ziehvater von Distelblatt)

-Feuersturm (Vater von Lilienfeuer)

-Ahornsturm (Bruder von Lilienfeuer) ->reserviert von mir

-Pflanzenschein (Gefährte von Lilienfeuer)

-Taupfote (Sohn von Lilienfeuer)

-Feuerpfote (Tochter von Lilienfeuer)

-älterer Bruder von Eisflügel (keine weiteren Angaben)

-zwei gleichaltrige Geschwister von Eisflügel (M & W, keine weiteren Angaben)

-Gefährte von Eisflügel (keine weiteren Angaben)

-Vater von Eisflügel (keine weiteren Angaben)

-Feuerherz (Vater von Blattsee)

-Sandsturm (Mutter von Blattsee)

Fluss Clan:

-Steinfell (Sohn von Blaustern)

-Nebelfuß (Tochter von Blaustern)

-Mondstern (Vater von Schneeglantz, Anführer)

- Silberlicht (Mutter von Funkelschimmer)
- Luftschimmer (gleichaltrige Schwester von Funkelschimmer)
- Blitzpfote(M), Schimmerpfote(W) & Seepfote(M) (Jüngere Geschwister von Funkelschimmer)
- Mutherz (Vater von Tiefenstern)
- Tauglanz (Gefährtin von Tiefenstern)
- Schilfbart (Gefährte von Jadeherz)
- Flussjunges(M) (Junge von Jadeherz, Alle sind 1 Mond alt)

#### Schatten Clan:

- Unkenherz (Mutter von Vipernbiss)
- Leuchtfuß (Schwester von Viperbiss)
- Zedernauge (Schwester von Vipernbiss, Heilerin)
- Glutherz (spätere Gefährtin von Vipernbiss)
- Haselfell (Freunde von Vipernbiss)
- Gefährte von Ahornfell (keine weiteren Angaben)
- Mandelpfote (Bruder von Pinienpfote)
- Kastanienpfote (Bruder von Pinienpfote)

#### Wind Clan:

- Schlagkralle (Bruder von Minzsturm) ->reserviert von mir
- Grasbart (Vater von Moorstern)
- Flammenjägerin (Schwester von Habichtblitz)

#### Andere Katzen):

- Nebel (Mutter von Ahornfell, Streunerin)
- Tiger (Vater von Mottenlicht, Haukätzchen)
- Violetta (Mutter von Mottenlicht, Hauskätzchen)
- Geschwister von Mottenlicht, Haukätzchen)

#### Sternen Clan:

- Windpfote (Schwester von Funkelschimmer)



# Kapitel 19

Beziehungen

Verliebt:

Schatten Clan

Vipernbiss -> Gluherz

Gefährten:

Donner Clan

Lilienfeuer + Pflanzenschein

Fluss Clan

Tiefenstern + Tauglanz

Verbotene Gefährten:

Donner/ Fluss Clan

Blaustern + Eichenherz

Blattsee + Krähenfeder

Geschwister:

Donner Clan

Blaustern & Schneepelz

Distelblatt, Häherfeder & Löwenglut

Lilienfeuer & Ahornsturm

Taupfote, Feuerpfote & Traumpfote

Blattsee & Eichhornschweif

Schatten Clan

Vipernbiss, Leutfuß & Zedernauge

Taubenflug & Efeusee

Pinienpfote, Kastanienpfote & Mandelpfote

Wind Clan

Schlagkralle & Minzsturm

Moorstern & Schleierschweif

Flammenjägerin & Habichtblitz

Fluss Clan:

Tiefenstern & Jadeherz

Halbgeschwister:

Donner/ Wind Clan:

Häherfeder, Distelblatt & Löwenglut -> Windpelz

Familie:

Donner Clan

Mondblüte + Sturmschweif = Blaustern & Schneepelz

Blaustern + Eichenherz = Steinfell & Nebelfuß

Blattsee + Krähenfeder = Distelblatt, Häherfeder und Löwenglut

Feuersturm + Schneebüte = Lilienfeuer & Ahornsturm

Lilienfeuer + Pflanzenschein = Taupfote, Feuerpfote & Traumpfote

Feuerherz + Sandsturm = Blattsee & Eichhornschweif

Schatten Clan

Unkenherz + Jaguarpelz = Vipernbiss, Leuchtfuß & Zedernauge

Weißflug + Birkenfall = Taubenflug & Efeusee

Haselnusstraum + Klauenkampf = Pinienpfote, Kastanienpfote & Mandelpfote

Fluss Clan:

Mondstern + Blumenbach = Schneeglantz

Streifenstern + Weidenbrise = Silberfluss,? &?

Silberlicht + Meeresblatt = Funkelschimmer, Luftschimmer, Windpfote, Blitzpfote, Seepfote & Schimmerpfote

Muthherz +? = Tiefenstern & Jadeherz

Wind Clan:

Traumschweif + Wellenschlag = Minzsturm & Schlagkralle

Grasbart +? = Moorstern & Schleierschweif

Streuner:

Nebel +? = Ahornfell

Tiger + Violetta = Mottenlicht,? &?

Stiefeltern:

Donner/ Wind Clan:

Blattsee + Krähenfeder/ Nachtwolke + Krähenfeder = Windpelz, Distelblatt, Löwenglut & Häherfeder

Fluss Clan:



# Kapitel 20

## Infos und Termine

Außerhalb:

04.03.21:

- Das RPG wurde erstellt^^
- Luke Skywalker/ Blaustern ist beigetreten^^
- Darthi ist beigetreten^^
- Schneeglantz ist beigetreten^^
- Laia ist beigetreten^^
- Nachtschatten ist beigetreten^^
- Darthi hat Minzsturm erstellt:)
- Laia hat Löwenglut erstellt:)
- Ich habe meinen ersten Stecki erstellt^^
- Albtraum Stachelfrost/ Dana ist beigetreten^^
- Goldpelz ist beigetreten^^

05.03.21:

- Honigfrost ist beigetreten^^
- Laia hat Funkelschimmer erstellt:)
- Ich habe Ahornfell erstellt:)
- Honigfrost hat Mottenlicht erstellt:)
- Darthi hat Tiefenstern erstellt:)
- Blaustern hat Blattsee erstellt:)
- Ich habe Jadeherz erstellt:)
- Honigfrost hat Eichhornschweif erstellt:)
- Blaustern hat Silberjunges erstellt:)
- Ich habe Traumpfote erstellt:)
- Ich habe Meeresblatt erstellt:)

06.03.21:

- Darthi hat Krähenfeder erstellt:)
- Honigfrost hat Schleierschweif erstellt:)
- Laia hat Tigerfarn und Muscheljunges erstellt:)
- Raven66 ist beigetreten^^
- Darthi hat King erstellt:)

07.03.21:

09.03.21:

-Honigfrost hat Brandwind erstellt:)

Innerhalb:

-Distelblatt, Löwenglut & Häherfeder sind an der Grenze auf Taubenflug gestoßen

-Ahornfell kam ihnen dazwischen

-Traumpfote und Blattsee sortieren Kräuter

-Traumpfote geht auf die Suche nach Häherfeder und Blaustern

-Moorstern, Minzsturm und Mottenlicht unterhalten sich

-Ahornfell trifft auf King

Termine:

Große Versammlung: 13.03.21, 16:00

# Kapitel 21

Anmerkungen und Sonstiges

<https://www.testedich.de/quiz67/quiz/1614884212/Steckbriefe-WaCa-RPGSteckbriefe>

<https://www.testedich.de/quiz67/quiz/1614965928/Mitternacht-Das-Gesetz-der-Sterne-WaCaMitternacht:Das-Gesetz-der-Sterne> <- eine FF von mir

Abkürzungen:

FBH=Frischbeutehaufen

DC=Donner Clan

SC=Schatten Clan

FC=Fluss Clan

WC=Wind Clan

StC=Sternen Clan

WdF=Wald der Finsternis

TD=Teste dich