



Leseprobe aus: Warrior Cats – Die Welt der Clans – Die letzten Geheimnisse, ISBN 978-3-407-82222-2
© 2017 Beltz & Gelberg in der Verlagsgruppe Beltz, Weinheim Basel
<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-407-82222-2>

DIE CLANS



In allen Clans erzählt man sich die Geschichte über die Anfänge der Kriegerclans. Der Älteste gibt sie an den Krieger weiter, der Krieger an den Schüler, die Königin an ihr Junges. Die Geschichte verändert sich stets ein wenig, manche Teile verschwimmen, andere werden beim Erzählen plötzlich klar. Die Erinnerung an manche Katzen verblasst, ihre Namen und Taten verschwinden im milden Dunst des Ältestenbaus, denn die Kriegerclans leben seit unendlich vielen Monden im Wald ...





Die Geschichte der Clans

VOR VIELEN MONDEN war der Wald eine Wildnis, die noch nicht in Territorien unterteilt war. Im Norden bestand sie aus weiten Moorlandschaften, im Süden aus dichtem Gehölz. Aus einer finsternen Schlucht am Rande des Waldes ergoss sich ein lebhafter Fluss.

Dann kamen Katzen in den Wald. Sie wurden angelockt vom leisen Rascheln kleiner Lebewesen, von Schatten unter der Wasseroberfläche und vom plötzlichen Flügelschlag in den Bäumen. Es waren keine Kriegerkatzen. Sie lebten in kleinen Gemeinschaften und bildeten noch keine Clans. Auch die Grenzen waren noch nicht gezogen. Ständig fochten sie Kämpfe aus, voller Angst, dass es nicht genug Frischbeute gäbe und dass ihre Reviere, die sich überschnitten, bedroht würden. Es war eine gesetzlose, blutige Zeit für den Wald, in der viele Katzen ihr Leben ließen.

Eines Nachts, bei Vollmond, versammelten sich die Katzen auf einer Lichtung, die von vier mächtigen Eichen umgeben war. Sie stritten sich über gestohlene Frischbeute. Krallen blitzten auf, drohendes Geheul erfüllte den Wald. Ein furchtbarer Kampf brach los und bald war der Erdboden blutgetränkt.

Viele Katzen starben in dieser Nacht. Die Überlebenden schiefen verwundet und erschöpft auf dem Schlachtfeld ein. Als sie erwachten, waren sie in Mondlicht getaucht und von den Geistern ihrer getöteten Gefährten umgeben. Diese aber bluteten nicht, noch waren sie verletzt, sondern strahlten wie Sterne, die vom Himmel gefallen sind. Sie kauerten sich aneinander, und als die Geister zu sprechen anhoben, sahen sie das Bild einer schrecklichen Zukunft. Sie sahen einen Wald,

der in Blut ertrank, und Junge, die bei jedem Schritt vom Tod bedroht wurden. Sie erkannten, dass das Kämpfen ein Ende haben musste.

»Vereinigt euch oder ihr geht zugrunde«, mahnten die Geisterkatzen.

Unter den Überlebenden erhob sich eine schwarze Katze mit steifen, vom Kämpfen müden Beinen und ergriff als Erste das Wort. »Mein Name lautet Schatten«, miaute sie. »Wie sollen wir uns vereinigen, wenn wir keinen Anführer haben? Ich kann in den finstersten Tiefen der Nacht jagen. Schatten soll den Wald regieren!«

»Und du würdest uns in die Finsternis führen!«, entgegnete ein silbergrauer Kater mit grünen Augen. »Ich heiße Fluss! Ich kenne geheime Pfade und verborgene Plätze im Wald. Fluss, nicht Schatten, soll den Wald vereinen!«

»Es gibt nicht nur Fluss und Schatten im Wald«, knurrte eine drahtige, braune Kätzin. »Allein der Wind erreicht die entferntesten Winkel. Ich bin schnell wie der Wind, der aus den Hochmooren herüberweht. Ich sollte Anführerin werden.«

Die größte Katze unter den Überlebenden hieß Donner, ein feurig roter Kater mit bernsteinfarbenen Augen und großen, weißen Pfoten. »Was ist das alles verglichen mit meiner Stärke und meinen Jagdkünsten? Wenn es eine Katze gibt, die zum Führen geboren wurde, dann bin ich das.«

Am Fuß der vier mächtigen Eichen erhob sich wütendes Geheul, die Geister sahen schweigend zu. Mit einem Mal zogen dunkle Wolken vor den Mond und die überlebenden Katzen bebten voller Angst. Auf einem hohen Stein stand eine getigerte Katze, eine der Gestorbenen, ihr Fell strahlte, obwohl kein Licht am Himmel war. Sie blitzte die Katzen wütend an.

»Ihr seid dümmer als Enten!«, miaute sie. »Könnt ihr nicht einmal etwas weiterdenken? Denkt an eure Jungen!«

Die vier Katzen – Schatten, Fluss, Wind und Donner – sahen zu der getigerten Katze auf, blieben aber stumm.

»Der Wald ist groß genug, um euch und eure Familien und noch viel mehr Katzen zu ernähren«, miaute sie. »Ihr müsst Katzen euresgleichen suchen, ein Territorium innerhalb des Waldes erwählen und Grenzen festlegen.«

In diesem Augenblick brach der Mond aus den Wolken hervor und beleuchtete einen Kreis sternheller Geisterkatzen auf der Lichtung. Ein weißer Kater trat vor. »Wenn ihr unseren Rat befolgt, werden wir euch mit acht weiteren Leben belohnen, auf dass ihr eure Clans noch viele Monde anführen könnt«, miaute er.

Als Nächstes sprach eine zarte Katze mit Schildpattzeichnung. Sie trat neben den weißen Kater. »Wir werden euch vom Silbervlies aus beobachten«, versicherte sie und sah zu dem Sternenband empor, das sich über den Nachthimmel zog. »Wir werden euch in euren Träumen besuchen und euch auf euren Reisen begleiten.«

»Bei jedem Vollmond werdet ihr euch hier unter den vier mächtigen Eichen in Frieden versammeln«, sagte der weiße Kater. »Ihr werdet uns oben am Silbervlies sehen und wissen, dass wir über euch wachen. Und wenn in einer solchen Nacht Blut vergossen wird, werdet ihr wissen, dass wir euch zürnen.«

»Ihr werdet Krieger sein!«, jaulte die Getigerte auf dem hohen Stein.

Donner, Fluss, Wind und Schatten neigten ihre Köpfe.

»Von diesem Moment an werdet ihr nach dem Gesetz der Krieger leben. In euren Herzen wird Mut und Ehre leben. Und

wenn ihr kämpft, wird es nicht aus Gier sein, sondern um Recht und Ehre zu verteidigen.«

Es folgte ein langes Schweigen. Schließlich nickte Donner mit seinem breiten, orangefarbenen Kopf. »Dies ist ein weiser Rat. Ich denke, wir können unsere Territorien und die Grenzen gerecht und in Frieden festlegen.«

Eine nach der anderen murmelten die Katzen ihr Einverständnis. Dann kehrten sie nach Hause zurück und suchten Katzen, die ähnliche Stärken und Fähigkeiten wie sie besaßen. Fluss fand Katzen, die gerne fischten. Schatten scharte Nachtjäger mit scharfem Verstand und scharfen Krallen um sich. Donner fand Jäger, die ihre Beute durch das dichteste Unterholz verfolgen konnten. Wind schlossen sich die schnellsten Läufer an und Katzen, die die offene Moorlandschaft liebten. Dann teilten sie den Wald in Territorien auf, in denen es für jeden Clan genug Beute gab und alle in Sicherheit leben konnten. Und als die Anführer zur ersten Vollmondversammlung bei den vier mächtigen Eichen, dem Baumgeviert, zusammentrafen, verliehen ihnen die sternenhellen Ahnen acht weitere Leben, wie sie es versprochen hatten.

Zwischen den Clans herrschte nicht immer Frieden, aber das war auch nicht zu erwarten, denn Katzen sind nicht umsonst mit Krallen und Reißzähnen ausgestattet. Doch solange sie nach dem Gesetz der Krieger lebten, wachten ihre verstorbenen Ahnen über sie und leiteten sie durch das Leben.

Und die Zeit der Clans war gekommen.

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.

DONNERCLAN



Feuerstern über den DonnerClan

Ich heiße Feuerstern. Willkommen im DonnerClan – dem Clan der Tapferkeit und Treue. Ich wurde nicht im Wald geboren, doch der DonnerClan hat mich aufgenommen, und nachdem ich mich als Krieger bewährt hatte, gewann ich auch seine Achtung. Ich bin zu seinem Anführer aufgestiegen und würde für meinen Clan meine neun Leben hingeben, so wie meine Clan-Gefährten ihr Leben für mich und füreinander geben würden. Im Wald gibt es keinen anderen Clan, der so furchtlos und tapfer ist. Ich respektiere und bewundere die anderen Clans, aber mein Herz schlägt hier, beim DonnerClan – dem Clan der Helden, der Barmherzigkeit und des Schicksals.

EIGENSCHAFTEN: In Friedenszeiten ehrerbietig zu den anderen Clans. Im Kampf hart, mutig und loyal. Die Katzen des DonnerClans erheben ihre Stimme für das Recht und fürchten sich nicht, das Gesetz der Krieger zu hinterfragen.

BEUTE: Mäuse, Wühlmäuse, Eichhörnchen, gelegentlich auch ein Kaninchen, verschiedene Vögel wie Star, Elster, Ringeltaube und Drossel.

JAGDKUNST: Ausgezeichnete Pirschtechnik. Sie bleiben immer im Windschatten ihrer Beute und robben lautlos und unsichtbar über den Waldboden.