

# **Dämonenkind**

Von Hornack Lingess

Das Kurzabenteuer spielt in der Stadt Warogast in Moravod. Die Häuser der Stadt sind zum größten Teil aus Holz erbaut. Jeder Besucher der Stadt wird über die Gefahren, die von unkontrolliertem Feuer ausgehen können, aufgeklärt. Ein Brand kann sich aufgrund der sehr nah aneinander stehenden Häuser sehr schnell ausbreiten!

Das „Gesetz des Feuers“ besagt, dass jeder mit all seinen Mitteln helfen muss einen Brand zu löschen, wenn ein unkontrolliertes Feuer ausgebrochen ist. Es verbietet zudem die Nutzung von Feuermagie innerhalb der Stadtmauern. Wer bei der Ausübung solcher Zauber erwischt wird muss mit strengsten Strafen rechnen.

## ***Kurze Zusammenfassung***

Die Abenteurer besuchen das Gasthaus zum hellen Barden. Mitten in der Nacht bricht ein Feuer aus. Ihre Hilfe wird benötigt!

## ***Voraussetzungen***

- Die Abenteurer sollten einigermaßen hilfsbereit sein.
- Anforderungen an den Grad gibt es nicht.
- Zauberer, die Wasserzauber haben oder über „Hitzeschutz“ verfügen, können sich gut nützlich machen.
- Die Gruppe sucht eine Unterkunft in Warogast.

# **Das Gasthaus zum hellen Barden**

## **Der Schauplatz und seine Bewohner**

Der Barde **Bledemu Kvaka** (32 Jahre, Au 66, pA 66) hat sein Gasthaus vor einigen Jahren eröffnet. Seine Bardenkarriere hat leider nie richtig Fahrt aufgenommen. Auf einer seiner ersten Reisen hat er bei einem Überfall einen körperlichen Tiefschlag erlitten. Seitdem spricht und singt er mit sehr hoher Stimme (wie ein Kastrat). Das kommt beim moravischen, auf Traditionen beharrenden Publikum nicht gut an.

Bledemu ließ sich daher in Warogast nieder, fest entschlossen, sein Publikum noch zu finden. So eröffnete er sein eigenes Gasthaus. Dort tritt er täglich mit seinen Liedern auf und verzückt sein Stammespublikum. Die meisten Gäste, die hierher kommen, wissen, was musikalisch auf sie zu kommt und haben sich daran gewöhnt. Wenn neue Gäste den Barden wegen seines Gesangsstils kritisieren und verspotten kommt es oft zu Handgreiflichkeiten mit seinen Freunden und Fans.

Die Warogaster nennen das Gasthaus - und den Barden - wegen seiner Stimme **Bledemu Kvaka** (Der quakende Frosch). Bledemu nahm den Namen aus Trotz an, um zu zeigen, dass er sich nicht unterkriegen lässt. Eigentlich heißt sein Haus „Das Gasthaus zum hellen Barden“.

Im kleinen Schankraum stehen eine Handvoll Tische. Für seine Auftritte hat er eine kleine Bühne nahe des Tresens aufgebaut. Speisen und Getränke bewegen sich im normalen Rahmen, sowohl qualitativ als auch preislich. Die Speisekarte ist rein vegetarisch. **Samalya** und **Opara** sind für Küche und Bedienung zuständig. Beide Frauen sind Mitte 20, freundlich und gut aussehend.

Im ersten Stockwerk gibt es neun Zimmer, die vermietet werden. Im zehnten Raum, direkt an der Treppe, wohnt Samalya mit ihrer Tochter Pozia. Die Miete ist Teil ihres Lohns.

Je fünf Zimmer sind links und rechts des langen Gangs angeordnet. An dessen hinteren Ende, weit von der Treppe entfernt, können die Abenteurer ihre Unterkunft beziehen. Es gibt Einzelzimmer, aber auch Räume mit zwei bis fünf Betten. Jedes Zimmer verfügt über ein kleines Fenster, das hinunter auf die Gassen Warogasts zeigt. Die Fenster sind klein und lassen sich höchstens von schlanken Personen als Fluchtweg nutzen.

Bledemu selbst wohnt mit seiner Frau Opara, einer Wirtstochter aus Parinov, im 2. Stockwerk, das lediglich aus einem Schlafzimmer, einem Badezimmer und einem weiteren kleinen Raum besteht. Hier hat das Paar ihre persönlichen Sachen. Da das Geschäft eher schleppend läuft konnten sie keine Reichtümer anhäufen. Das wertvollste Stück dürfte Bledemus magische Froschlaute sein (+2 auf EW:Musizieren). Der Körper der Laute sieht aus wie ein springender Frosch. Die ausgestreckten Vorderbeine des Tiers bilden den Hals der Laute.

## **Weitere Bewohner des Hauses**

Der Spielleiter kann die Gäste des Hauses gern durch eigene Figuren ergänzen. Die Bedienung Samalya und ihre Tochter wohnen auf jeden Fall hier.

### **Samalya, die Bedienung**

Die 27jährige **Samalya** (Au 94, pA 92) lebt gemeinsam mit ihrer Tochter **Pozia** in einer kleinen Wohnung im ersten Stock des Gasthauses von Bledemu Kvaka. Sie verdient ihren Lebensunterhalt als Näherin für die Pelzhändler Warogasts. Nebenbei bessert sie Kleidung aus, macht Ärmel oder Hosenbeine kürzer, Hosen und Röcke enger oder weiter. Abends arbeitet sie bis spät in die Nacht als zusätzliche Bedienung bei Bledemu Kvaka.

Genau wie ihre verstorbene Mutter **Samalyana** ist auch Samalya eine graue Hexe, die ihre wenigen magischen Kräfte nur im Verborgenen wirkt. Samalyana ist vor Pozias Geburt an einer normalen Krankheit gestorben. Sie hat ihre Tochter bis dahin unterrichtet. Seitdem lernte Samalya nur noch

wenige neue Zauber im Selbststudium, vor allem aus Büchern, die sie sich von der Buchhändlerin **Hrdinova** ausleiht. Diese weiß nichts von Samalyas Hexenkünsten, freut sich aber über ihr Interesse an alten Büchern.

Samalya neigt zu Wutausbrüchen. Mit ihr ist nicht gut Kirschen essen. Ihre Nachbarn können viele Gerüchte über sie erzählen. Sie achten allerdings sehr darauf, dass Samalya das nicht mitbekommt. Sonst gibt es Ärger.

**Samalya** (graue Hexe, Grad 5)

St 51, Gs 97, Gw 70, Ko 37, In 85, Zt 58  
Au 92, pA 92, Wk 84 – B 23  
12 LP, 23 AP – OR – SchB+2

ANGRIFF: Dolch+7 (1W6+1) – Raufen+8 (1W6-2) – Abwehr+13, Res+16/15  
*Verführen+12, Verstellen+12*

**Zaubern+13:** Angst, Anziehen, Beeinflussen, Besänftigen, Macht über das Selbst, Macht über die Sinne, Schlaf, Verwirren, Verwünschen

**Besonderheit:** Samalya ist die Tochter eines Inkubaren. Tötet sie einen Menschen und verzehrt sein Fleisch, verwandelt sie sich ebenfalls in einen Inkubaren.

*Anmerkung:*

Die Beschreibung der Verwandlung in einen Inkubaren im Bestiarium ist mir zu eklig. Daher wandle ich die Verwandlung ab. Es reicht, wenn Samalya Menschenfleisch isst.

Samalya weiß nicht, dass sie die Tochter eines Inkubaren ist. Sie hat ihren Vater nie kennengelernt. Samalyana hat ihrer Tochter nie verraten, dass sie das Ergebnis einer einmaligen Begegnung ist. Er wurde laut ihrer Auskunft bei einem Überfall getötet kurz nachdem die beiden sich kennengelernt hatten.

Pozias Vater war ebenfalls ein Inkubar, der Bruder von Samalyas Vater. Samalya hat den Nachbarn erzählt, er sei wenige Monate vor Pozias Geburt bei einem Unfall ums Leben gekommen. Die Nachbarn haben den Verdacht, dass Samalyana oder Samalya hinter dem Tod ihrer Ehemänner stecken. Man konnte aber nie Beweise dafür finden. In Wirklichkeit sind die beiden Inkubaren nach dem Techtelmechtel mit den Frauen einfach wieder in ihre Heimat verschwunden.

Samalya weiß nicht, was mit ihr los ist. Sie hatte in der letzten Zeit selbst mehrfach Alpträume, in denen sie einen Menschen tötet und sein Fleisch verspeist. Dieses Verlangen macht sich zusehends bemerkbar. Sie sehnt sich nach dem Fleisch eines Menschen, den sie selbst töten muss!

Die Zeit ihrer Verwandlung in einen Inkubaren ist gekommen. Sie sucht immer wieder Ausreden, warum sie kurz fort muss, um etwas zu erledigen. Samalya sucht nach einem Opfer für ihren Hunger. Sie möchte, wenn sie schon einen Menschen töten muss, wenigstens jemanden erwischen, der den Tod verdient hat...

In Samalyas Brust schlagen von nun an zwei Herzen: Sie weiß, dass das, was sie vorhat, falsch ist. Andererseits ist sie besessen von der Idee Menschenfleisch zu essen. Je länger sie in diesem Zustand ausharrt, desto stärker wird die finstere Seite. Sie wird sich dann nachts davon schleichen und ein leichtes Opfer suchen. Ihre Hexenzauber nutzt sie, um das Opfer gefügig zu machen. In lichten Momenten und wenn sie Vertrauen zur Gruppe hat, kann sie ihnen von ihrem Drang erzählen und um Hilfe bitten. Oder Pozia berichtet endlich von ihrem Alptraum.

Hoffen wir, dass die Gruppe ihr rechtzeitig auf die Spur kommt. Sie können z.B. merken, dass sie sich nachts aus dem Haus schleicht (oder von Nachbarn darüber informiert werden). Die Verfolgung von Samalya kann dann zu einer Jagd über die Dächer Warogasts führen.

## **Pozia, Samalyas Tochter**

**Pozia** ist sechs Jahre alt. Man konnte immer erkennen, dass sie etwas besonderes ist: sie hat rote Haare und grüne Augen wie auch ihre Mutter **Samalya**. Das liegt an ihrem Großvater, einem Inkubaren, d.h. einem Dämon aus den Ebenen der Finsternis (s. eBEST, S. 191).

Das dämonische Erbe kombiniert mit den Hexenkräften ihrer Mutter führt dazu, dass Pozia schon viel früher als bei ihrer Verwandlung in einen Inkubaren über magische Fähigkeiten verfügt. Wenn Pozia wütend wird bildet sich Feuer an einem ihrer Finger (wie Feuerfinger). Bisher konnte sie ihr Geheimnis vor den Nachbarn verstecken, nicht aber vor ihrer Mutter. Außerdem konnte Samalya das Kind bis jetzt immer schnell genug beruhigen, so dass es nie zu Unfällen kam.

**Pozia** (Kind, Grad 0)

St 25, Gs 57, Gw 70, Ko 37, In 85, Zt 58

Au 90, pA 90, Wk 100 – B 15

8 LP, 6 AP – OR – SchB-

Zaubern+10: Feuerfinger, Flammenhand

## **Abenteureraufhänger**

Mögliche Einstiege:

- Ein Bekannter nimmt die Gruppe mit in das Gasthaus, um den Gesang Bledemus zu bewundern oder sich über ihn lustig zu machen.
- Samalya spricht eine Vertrauen erweckende Person (z.B. Schamanen) auf ihre Alpträume an.
- Bledemu, der Barde, sorgt sich wegen Samalyas Unkonzentriertheiten. Er fragt die Abenteurer um Rat.
- Dieses Abenteuer kann einfach über die Gruppe hereinbrechen, wenn sie selbst keine Idee hat, was sie in der Stadt tun sollen. Dann sollte man hoffen, dass die Charaktere einigermaßen hilfsbereit sind.

Die Gruppe der Abenteurer sollte im Lauf des Tages oder Abends die Gelegenheit bekommen Samalya ein wenig näher kennen zu lernen. Sie wirkt immer wieder unkonzentriert und nicht gerade besonders freundlich. Einmal lässt sie ihr Tablett fallen und verschüttet eine Ladung Getränke über den Tisch der Abenteurer. Auf ihre Nervosität angesprochen erzählt sie von Alpträumen, die sie beunruhigen. Auf Details geht sie nicht ein. Da muss schon jemand besonders hartnäckig fragen und vertrauenswürdig oder hilfsbereit wirken...

### **Das Abenteuer beginnt**

Der Abend im Gasthaus verläuft, wie das solche Abende tun. Man trinkt, man unterhält sich, man lernt neue Leute kennen. Man genießt das Essen, das Bier und die Gesellschaft der anderen. Bis...

Sind die Abenteurer im Gasthaus untergekommen können die Geschehnisse wie beschrieben ablaufen. Andernfalls sitzen sie im Gastraum, als das Feuer ausbricht. Dann müssen sie ein Stockwerk nach oben um zu helfen und die Beschreibungen ein wenig angepasst werden.

Ein Stockwerk höher hat Pozia, Samalyas Tochter, einen Alptraum. Sie sieht, wie sich ihre Mutter in ein Alptraumwesen verwandelte (vgl. Beschreibung der Verwandlung von Menschen in Inkubaren, eBEST, S. 191). Der Alptraum verängstigt das Kind zutiefst. Pozia erzeugt diesmal nicht nur einen kleinen Feuerfinger. Flammen schießen aus ihren Händen und verwandeln sie in Flammende Hände mit denen sie ihr Bett in Brand steckt! Dann erwacht sie...

Zur selben Zeit:

„Es geht auf Mitternacht zu. Die meisten Bewohner Warogasts schlafen bereits. Auch ihr macht euch bereit zum Schlafen...“ (oder diskutiert noch im Schankraum sitzend eure Pläne für die nächsten Tage).

Samalya geht zum Ende ihrer Schicht nach oben. Plötzlich ertönen Schreie: „Feuer! Es brennt! Zu Hilfe!“ ganz aus der Nähe. Es ist eindeutig Samalyas Stimme, die da um Hilfe ruft!

Zunächst sollte man die Reaktion der Gruppe abwarten. Bleibt sie passiv oder wollen die Abenteurer nur aus dem Haus flüchten kann man sie an ihre Pflicht erinnern im Brandfall mit allen Mitteln zu helfen!

„Meine Tochter ist noch da drin!“ Der markerschütternde Schrei Samalyas weckt auch die letzten Nachbarn! Nur wenig später hört man das Kind nach seiner Mama rufen. In die benachbarten Zimmer kommt Bewegung.

Sobald Abenteurer auf den Flur hinaustreten bietet sich ihnen folgendes Bild: Der Brandherd und auch die Treppe nach unten zur Schankstube ist am entfernten Ende des Ganges. Die Abenteurer müssen den Gang mit mehreren Türen links und rechts passieren. Aus diesen Räumen drängen nach und nach die anderen Gäste auf den Flur. Am anderen Ende des Flurs steht die Bedienung Samalya an der Tür zu ihrem Zimmer. Sie rüttelt verzweifelt an der Tür und ruft dabei um Hilfe...

So sehr Samalya es auch versucht - sie kann die Zimmertür nicht öffnen. Flammenzungen lecken darunter hervor und beißender Qualm dringt durch die Ritzen. Schon bald ziehen dicke Rauchschwaden durch den Flur. Das Atmen in dieser Gluthölle wird zum Problem (s. u. Rauchvergiftung).

Die Wirtsfamilie und auch die anderen Übernachtungsgäste stürzen aus dem Bett. Dabei stoßen sie in ihrer Panik Dinge um, z.B. ihren Nachteimer. Sie laufen aus ihren Zimmern, rennen die Treppe nach unten. Schon bald werden die ersten Eimer mit Wasser angeschleppt. Nach und nach wird eine Eimerkette gebildet.

Die Orientierung im brennenden Haus ist durch den Qualm extrem schwierig. Die hin und her wuselnden Personen, die beim Löschen helfen, machen das Vorankommen nicht leichter. Wer sich schnell zwischen ihnen hindurch bewegen will, muss einen EW:Geländelauf schaffen.

Gelingt es den Abenteurern die Tür zu Samalyas Wohnung zu öffnen (PW:Stärke), bietet sich ihnen ein schrecklicher Anblick: Der Raum ist voller Qualm und Feuer. Mitten auf dem Bett sitzt ein Mädchen, umgeben von Flammen. Wie kann es gerettet werden?

Abenteurer, die den Zauber **Hitzeschutz** beherrschen, können vor den Flammen geschützt in das Zimmer gehen. Hier besteht nur die Gefahr, dass der Boden unter den Flammen nachgibt oder ein Teil der Decke einstürzt. Eile ist auf jeden Fall geboten. Irgendwo explodiert eine Flasche Alkohol! Ohne Hitzeschutz erleidet man jede Runde 1W6 schweren Feuerschaden gegen den Rüstung schützt.

Das Kind sitzt in seinem von hohen, lodernden Flammen umgebenen Bett. Es zittert vor Angst, lässt sich aber widerstandslos mitnehmen. Den Abenteurern sollte es trotz aller Gefahren gelingen, das Kind und sich selbst zu retten.

#### **Währenddessen gibt es im Flur genug zu tun:**

- Die Bewohner aus einem anderen Zimmer müssen befreit werden, da auch dort die Tür klemmt.
- Die anderen Leute sollten beruhigt und zur koordinierten Arbeit angewiesen werden.
- eine Eimerkette muss gebildet werden um die Flammen zu löschen. Bisher regiert hier das Chaos.
- Je mehr die Abenteurer sich einbringen, desto weniger wird das Haus bzw. seine Nachbarhäuser in Mitleidenschaft gezogen.

Sollten die Abenteurer Hilfe benötigen trifft nach ein paar Minuten der Schamane **Zaba** (Totem Frosch) ein. Er kann mit seinen Wasserzaubern helfen, den Brand schneller zu löschen.

### ***Keine Heldentaten?***

Helfen die Abenteurer nicht bei der Befreiung des Kindes taucht der Frosch-Schamane **Zaba** früher auf. Er zögert nur kurz vor dem Raum, wirkt **Hitzeschutz** auf sich und holt dann das Kind aus dem brennenden Zimmer. Wieder an der frischen Luft bricht der Schamane mit einer Rauchvergiftung zusammen.

### ***Rauchvergiftung***

Wer sich länger als ein, zwei Runden im brennenden Haus aufhält, muss pro Minute einen PW: (30+Konstitution/2) absolvieren, um nicht an einer Rauchvergiftung zu leiden. Gelingt der PW, verliert man einmalig 1W6-2 LP/AP. Diese Regel gilt auch für Samalya.

Scheitert der PW verliert der Verletzte jede halbe Stunde weitere 1W6 LP/AP bis hin zum Erstickungstod.

Die Vergiftung kann mit EW:Heilkunde erkannt, mit EW:Erste Hilfe gelindert werden (an die frische Luft bringen) und mit *Bannen von Gift* gestoppt werden (s. KOD, S. 76f).

### **Das Wunder**

Das gerettete Kind hat keinerlei Verbrennungen! Es hustet nur leicht. Die Rauchentwicklung hat dem Mädchen fast nichts ausgemacht, dabei war sie länger als alle anderen im Hitzeinferno. Eine Behandlung mit Erste Hilfe reicht vollkommen aus. Sie will natürlich zu ihrer Mama...

Erst als sie die panischen Rufe der Mutter hörte erschrak das Mädchen richtig! Befragt man das Kind, wovor es Angst hatte, antwortet Pozia, dass sie nicht wusste wie sie aus dem Zimmer kommen sollte. Auf weitere Nachfragen gibt sie zu, dass sie keine Angst vor dem Feuer hatte: „Das kann mir nichts antun, konnte es noch nie.“

Der Schamane und die Nachbarn werden sich erst später wundern, dass das Kind so unversehrt ist. Zunächst gilt es, den Brand zu löschen und Verletzte zu versorgen. Dann entstehen sofort wilde Gerüchte, z.B. das Kind sei eine Hexe...

### **Wie geht es weiter?**

Nach dem Brand ist das Haus aufgrund des Rauchs für einige Zeit unbewohnbar. Daher brauchen alle Bewohner für den Rest der Nacht eine neue Unterkunft. Abenteurer, die sich bei der Rettung des Kindes hervorgetan haben, werden problemlos von Nachbarn aufgenommen. Wer sich bei der Rettung zurückhielt muss einige Münzen für ein warmes Plätzchen springen lassen. Die anderen Obdachlosen der Nacht werden auf die Nachbarschaft verteilt.

Am Haus werden Brandwachen postiert.

Der Schamane Zaba kümmert sich um Verletzte (sobald er seine Rauchvergiftung überstanden hat). Er wird nicht darauf kommen, dass das Kind den Brand selbst verursacht haben könnte. Samalya begleitet ihre Tochter auf Schritt und Tritt. Sie hofft, ihr Geheimnis wahren zu können.

Erwähnen die Abenteurer vor Zeugen, dass das Kind die Brandursache sein könnte, wird Pozia ganz anders behandelt. Solch eine Hexe will niemand bei sich in der Nähe haben! Zaba übergibt das Kind der Stadtwache. Am nächsten Tag soll es untersucht werden.

### **Der nächste Tag**

Sollten sich die Abenteurer für Samalya und ihre Tochter interessieren können sie leicht in Erfahrung bringen, was aus ihnen geworden ist. Bledemu Kvaka kann ihnen davon berichten:

Samalya und Pozia sind für eine Nacht bei Nachbarn untergekommen, wenn die Abenteurer ihren Verdacht für sich behalten haben. Die beiden werden sich eine neue Unterkunft suchen müssen.

Haben die Abenteurer ihre Vermutung, dass Pozia das Feuer selbst verursacht haben könnte, dem Schamanen mitgeteilt, sind die beiden noch im Gefängnis der Stadtwache. Dort folgt heute eine strenge Befragung durch die Stadtwache und einen Schamanen. Danach werden beide auch mit magischen Mitteln untersucht:

- *Erkennen der Aura* auf das Kind ergibt kein Ergebnis.
- *Erkennen von Zauberei* hat kein Ergebnis, es sei denn, man zaubert noch in der Gluthölle. Dann würde man den Hitzeschutz als Zauber bemerken. Das verwundert aber niemanden.

Zaba vermutet daraufhin, dass Pozia ein Kind sein könnte, das Schamanin werden kann. Manchmal können selbst Kinder in Notlagen Wunder wie Hitzeschutz wirken. Vielleicht hat sich die Begabung des Kindes zur Zauberei der Schamanen einfach sehr früh gezeigt? Zunächst sollte es auf jeden Fall

bei einem Schamanen in die Lehre gehen, um weitere Spontanzauber in den Griff zu bekommen und Unfälle zu vermeiden.

Die Ergebnisse dieser Untersuchung können die Abenteurer nur schwer in Erfahrung bringen. Dafür brauchen sie schon gute Argumente oder einen großzügigen Geldbeutel...

### **Spurensuche**

Schaut man sich noch einmal den Brandherd an kann man Hinweise darauf finden, dass der Teil des Bettes, auf dem das Kind saß von den Flammen verschont wurde bis es aus dem Raum gebracht wurde. Erst danach verbrannte auch das Bett! Das Feuer hat den Rest des Zimmers viel stärker in Mitleidenschaft gezogen!

Vielleicht ist die Geschichte für die Abenteurer hier beendet. Möglicherweise interessieren sie sich aber auch für Samalyas und Pozias Schicksal und forschen noch ein wenig weiter?

Wenn Samalya Vertrauen zu einem der Abenteurer fasst ist sie bereit dazu, ihre Alpträume zu erzählen. Mit Hilfe von Büchern oder EW:Zauberkunde kann man an die Informationen über Inkubaren kommen.

### **Wie kann Samalya geholfen werden?**

Das ist eine Frage, die ich hier nicht abschließend beantworten kann oder will. Das müssen die Abenteurer schon für sich tun.

Der einfachste Weg, die Verwandlung in einen Inkubaren aufzuhalten, ist der Tod. Doch dann wird Pozia ein Waisenkind, dem in einigen Jahren dasselbe Schicksal der Verwandlung in einen Inkubaren bevorsteht.

### **Welche Alternativen kann es noch für Samalya geben?**

Die Abenteurer finden bestimmt ihre eigene Lösung. Falls nicht, fielen mir folgende ein:

- Ein Geas mit einem Verbot: Samalya darf keinerlei Fleisch mehr zu sich nehmen. Das Problem dabei ist: Samalya bleibt eine wandelnde Zeitbombe, da sie weiterhin mit der Versuchung konfrontiert wird. Man könnte sie an einem Ort, z.B. einem Gefängnis einsperren, wo man den Zugang zu ihr kontrollieren kann. Dann lebt sie zwar, leidet jedoch lange vor sich hin.
- Man könnte Samalya von Midgard verbannen bzw. in eine andere Welt schicken. Wie will man aber sicherstellen, dass sie ihren Weg zurück nicht findet? In der anderen Welt wird sie sich mit großer Wahrscheinlichkeit in einen Inkubaren verwandeln.
- Würde eine Verwandlung in einen Menschen ihr Problem dauerhaft lösen? Das ist meiner Meinung nach eine legitime Möglichkeit.
- Samalya begeht Selbstmord sobald sie die Wahrheit über sich erfährt. Vorher sorgt sie noch dafür, dass Pozia gut untergebracht ist.

**Pozia** wird als Schamanenschülerin aufgenommen. Sobald sie in das gefährliche Alter kommt, wird sie strengstens beobachtet, ob ihr dasselbe Schicksal wie ihrer Mutter droht.