







Schmutzenbach
Böses kommt auf feinen Sohlen

1 Gasthaus „Zur Alten Bruck“: Zweistöckiges Bauwerk. Einzige Taverne des Dorfes. Zweckdienliche, rustikale Einrichtung. Auffällige, verwitterte Holzstatue über dem Kamin. Wirtsleute **Meinhard** und **Hilda Aulenbacher** (SB S. 9). Ihre hübsche, blonde Tochter **Ilse** (ZdS S. 39) hilft aus. Die Gaststätte bietet ab und zu (leicht verwässertes) Zwergenbier aus Agrimmar an; gutes, reichhaltiges und einfaches Essen. Es gibt Honig- sowie Apfelwein und -schnaps aus Schnutenbach. Spezialität der Küche: Aalauflauf (Tausendaugen-Aal aus der Schnute). Für den Notfall gibt es kleine Gästezimmer im Obergeschoss. Manchmal sorgen reisende Barden und Geschichtenerzähler für Kurzweil. Oft am Abend anzutreffen: **Kunibert Thaler**, unscheinbarer Dorfkrämer (SB S. 11), **Walther Ortlieb**, versoffener Fischer (SB S. 32), **Piatras Rakovich**, gutaussehender Musikant (SB S. 50), **Fritz Tagwerker**, grimmiger Jägersmann (SB S. 53), **Jochen Reisiger**, einbeiniger einstiger Abenteurer (SB S. 57), **Eberhard Eisenmeister**, bärtiger Nachtwächter (SB S. 32) und **Waldemar Dickhut**, übellauniger Ehegatte (SB S. 9). **Rosamund Slunegut**, rothaarige Hübscherin (SB S. 29), **Sebastian Scharnhorst**, reisender Hexenjäger (SB S. 28) und **Biff Katzengreis**, verschmitzter Halbbling (SB S. 62).

Gasthaus „Zur Alten Bruck“

■ Apfelwein	2 Kupferpfennige
■ Agrimmarer Dunkles	12 Kupferpfennige
■ Apfelschnaps	20 Kupferpfennige
■ Beerenwein	24 Kupferpfennige
■ Bier	3 Kupferpfennige
■ Honigwein	8 Kupferpfennige
■ Eintopf mit dunklem Brot	10 Kupferpfennige
■ Einfache Mahlzeit (dunkles Brot, Eier, Hartkäse, Blutwurst, Apfelwein/Dünnbier)	16 Kupferpfennige
■ Gute Mahlzeit (Brot, Eier, Schinken, Hartkäse, Blutwurst, Äpfel, kalter Braten, Fisch oder Eintopf, ein Krug Bier oder Beerenwein)	26 Kupferpfennige
■ Auflauf vom Tausendaugen-Aal (Spezialität des Hauses, nicht immer erhältlich)	24 Kupferpfennige
■ Gästezimmer	20 Kupferpfennige

2 Fischerhütte: Einstöckiges, schmuckloses Gebäude. Bewohnt von **Familie Dickhut**: Vater **Waldemar**, Mutter **Erika**, sowie die Kinder **Else**, **Gisela** und **Bernd**. Der übellaunige Waldemar geht gerne in die Kneipe des Dorfes und verprasst dort das wenige Geld der Familie; Kunibert Thaler, der Dorfkrämer, ist heimlich in Erika verliebt. Das aufgeweckte Nesthäkchen Else ist blind und wird von der Familie beschützt; sie ist eine Gezeichnete mit überragender Intelligenz (SB S. 10).

3 Krämerladen: Zweistöckiges, sehr gepflegtes Gebäude mit einstöckigem Ladenanbau. Einziger Laden im Ort. Besitzer ist der Krämer **Kunibert Thaler** (SB S. 11).

Im chaotisch wirkenden Anbau können die Dinge des täglichen Gebrauchs – z.B. Töpfe, Kerzen, Seile, Lampenöl, Decken, Werkzeug – gekauft werden. Kunibert wohnt im oberen Stockwerk des Wohnhauses; er hat seit kurzer Zeit einen Wachhund namens **Maximilian von Strack** (ein reinrassiger Haderfurter Bullenbeißer).

Kuniberts Thalers Krämerladen

■ Apfelwein (5 Liter-Fässchen)	5 Silberheller
■ Bogen	10 Goldmark
■ Brummeisen	6 Silberheller
■ Duftwasser (Phiole)	1 Goldmark
■ Fell	1 Goldmark
■ Feuerstein und Zunder	1 Silberheller
■ Filzkappe	6 Silberheller
■ Geflochtener Korb	1 Silberheller
■ Geldkatze	2 Silberheller
■ Gugel	4 Silberheller
■ Handspiegel	10 Silberheller
■ Honigwein (2 Liter-Tonkrug)	1 Silberheller
■ Kartenspiel	2 Silberheller
■ Kernseife	2 Kupferpfennige
■ Knochenwürfel	4 Silberheller
■ Kraxe	4 Silberheller
■ Kreide	2 Silberheller
■ Laterne	5 Goldmark
■ Lederhandschuhe	2 Goldmark
■ Messer	6 Silberheller
■ Nachtgewand (mit Zipfelhaube)	1 Goldmark
■ Pechfackel	15 Kupferpfennige
■ Pergament (Blatt)	1 Silberheller
■ Pfeil (mit Metallspitze)	20 Kupferpfennige
■ Ruffhorn	4 Goldmark
■ Sack	30 Kupferpfennige
■ Schild (verstärkt)	10 Goldkronen
■ Schleuder	4 Silberheller
■ Schnappsack	3 Silberheller
■ Schnutenschnaps (aus Äpfeln)	2 Silberheller
■ Schreibfeder	8 Silberheller
■ Schuhe (einfach)	10 Silberheller
■ Seil (10 Meter)	5 Silberheller
■ Speer	4 Goldmark
■ Talgkerze	20 Kupferpfennige
■ Tinte (Fläschchen)	2 Goldmark
■ Umhang	1 Goldmark
■ Vogelpeife	3 Silberheller
■ Wachskerze	2 Silberheller
■ Wams (grob)	10 Silberheller
■ Wasserschlauch	6 Silberheller
■ Wegzehrung (haltbar) für einen Tag	1 Silberheller
■ Wildfalle	2 Goldkronen
■ Wolldecke	15 Silberheller
■ Wollmantel	5 Goldmark

4 Katajun-Tempel: Langgestrecktes, schmuckloses Steingebäude mit kleinem Anbau. Dort lebt der derzeitige Priester **Cornelius Trautmann** (SB S. 14), der in Wahrheit ein Gefolgsmann des dunklen Gottes Grugusch ist. Am Ende des einzigen Tempelraums befindet sich eine Statue, die den Naturgott Katajun – den „großen Kater“ – darstellt. Das Holz der Statue wirkt porös und faulig. Nur selten, einmal pro Woche, findet eine eher merkwürdige, ungewöhnliche Messe statt. Unter dem Anbau liegt ein geheimer Keller mit einem Schrein zu Ehren von Grugusch, dem Gott der Fäulnis. Viele niedere Dämonen, sogenannte **Gruguschi** (SB S. 12), dieses finsternen Gottes hausen hier unten. Hinter dem Tempel liegt der kleine Friedhof des Dorfes, der vom buckligen **Ludovikus Leichenbitter** (SB S. 14) betreut wird.

5 Bauernhof: Kleiner, umzäunter Bauernhof der Großfamilie **Popov**. Hier leben und arbeiten die Großeltern **Lioudmilla** und **Leonid**, die Eltern **Jana** und **Bogdan** und die Kinder **Sofia**, **Petro**, **Vasilij** (SB S. 16) und **Georgi**. Zwei große Hofhunde namens **Valdis** und **Varlam** halten Wache. Der jüngste Sohn Georgi zeigt fortschreitende Mutationen, er hat behaarte Haut und hervortretende Augen.

6 Wassermühle: Bescheidene Mühle direkt an der Schnute. Hier lebt und arbeitet **Adolf Eichbauer** (SB S. 16) mit seiner Gemahlin **Maia** und dem Sohn **Pjotr**. Allerlei Gerüchte und düstere Geschichten ranken sich um den schweigsamen Müller und die Mühle. Adolf besucht bei Nacht ab und zu den Krötenstein am verbotenen Weiher.

7 Gasthaus „Zum Schwarzen Schaf“: Kutschstation und Rasthaus. Eines der größten sowie am gepflegtesten wirkenden Gebäude in ganz Schnutenbach. Zweistöckiges Haupthaus mit einstöckigem Anbau für Pferde und Kutschen. Im Erdgeschoss gediegener Aufenthaltsraum, im oberen Stockwerk saubere und gepflegte Gästezimmer. Teure, aber gute Küche; besonders empfehlenswert ist der Schwanenbraten. Betreiber des Rasthauses sind **Dieter** und **Hannelore Borsche** (SB S. 18). Hier leben auch ihre Töchter **Brigitte** und **Dagmar**. In einem Anbau hinter dem Haupthaus sind die Bediensteten untergebracht: **Anatoly** (Stallknecht), **Olga** (Köchin) und **Irena** (Schankmaid). Zur Zeit zu Gast: Bruder **Egon Ottweiler**, feister Wandermönch (SB S. 19), der attraktive Adlige **Johann-Ludwig von Reinshagen** (SB S. 20) und seine Gespielin, die liebenswerte **Antoinette Damiens** (SB S. 21); **Friedrich Säckelheber**, missmutiger Steuereintreiber (SB S. 21), **Hagen Wallerstein**, imposanter Zauberkundiger (SB S. 21) und sein rothaariges Lehmädchen **Melissa** (ZdS S. 5), der geistesabwesende Schriftgelehrte **Slawomir Bubenmeister** (SB S. 23) und der glatzköpfige Söldner **Karl-Heinz Zapfenstreich** (SB S. 24).

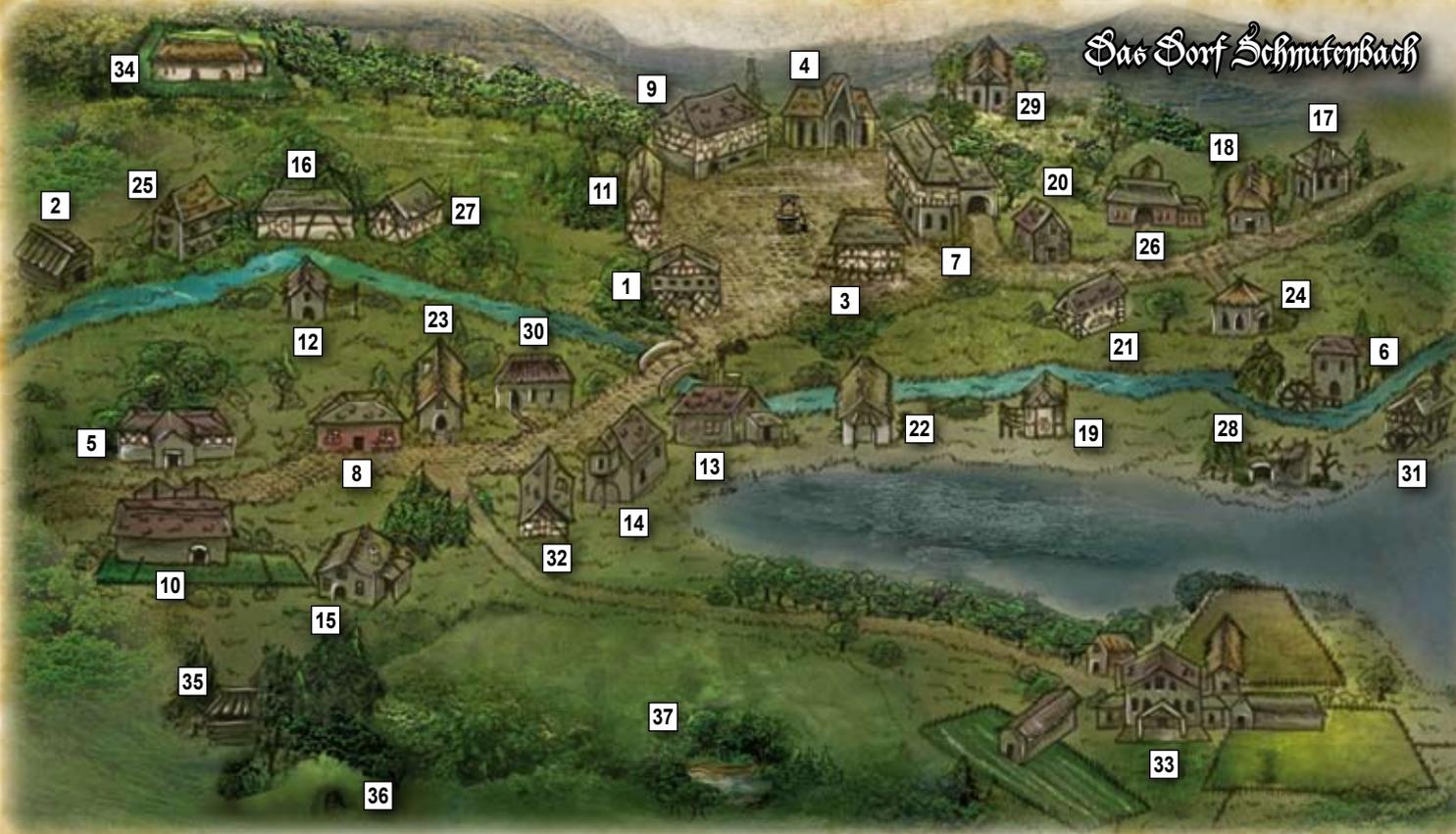
Gasthaus „Zum Schwarzen Schaf“

■ Augenburger Gewürzwein	20 Kupferpfennige
■ Beerenschnaps	30 Kupferpfennige
■ Binsbacher Bestes (Starkbier)	8 Kupferpfennige
■ Gallander Gaumentanz	5 Silberheller
■ Fischsuppe (mit Gemüse)	15 Kupferpfennige
■ Kalte Mahlzeit (Brot, Eier, Käse, Wurst, Speck, kalter Braten und Trauben)	30 Kupferpfennige
■ Opulentes Mahl (Gemüsesuppe mit Weißbrot, Fisch und Braten in Soße, Erbsen, Eier und Bohnen, Süßspeise, ein Krug Starkbier)	2 Silberheller
■ Schwanenbraten mit Knödeln (Spezialität des Hauses, nicht immer erhältlich)	12 Silberheller
■ Gästezimmer (Mehrzimmer)	4 Silberheller
■ Gästezimmer (Einzelzimmer)	10 Silberheller
■ Badesüber	2 Silberheller
■ Badesüber (mit Zubermaid)	5 Silberheller

8 Wohnhaus: Einstöckiges Bauwerk mit altmodischen Blumenkästen vor den Fenstern. Fast ständig schaut hier die alte und verbitterte **Waltraud Rasch** (SB S. 24) auf die Dorfstraße, die schlimmste Klatschbase des Dorfes. Sie weiß über alles und jeden in Schnutenbach eine (wahre?) Geschichte zu berichten.

9 Alte Pension: Früher schönes, nun heruntergekommenes, zweistöckiges Gebäude. Hier lebt die liebenswürdige Witwe **Sigrid Anheier** (SB S. 26), die einfache Räume für Reisende anbietet. Sie hat gute Beziehungen zu den Zwergen von Agrimmar. Zur Zeit lebt hier der umsichtige, erfahrene Hexenjäger **Sebastian Scharnhorst** (SB S. 28) sowie die flatterhafte und dralle Hübscherin **Rosamund Slunegut** (SB S. 29).





Das Dorf Schnutenbach

10 Bauernhof: Gut geführter, gepflegter Hof der Familie **Bernstorff** mit großem Kuhstall (dort haust die „berühmte“ Kuh **Agnatha**). Auf dem Hof lebt der brave Bauer **Christian** (SB S. 30) zusammen mit Frau **Lieselotte** und den Kindern **Hans, Franz, Susanne** und **Anna**. Die launenhaften Großmütter des Bauernpaares – **Aurelia** und **Friederike** – wohnen ebenfalls hier. Der Hof versorgt fast ganz Schnutenbach mit Milch. Christian setzte gegen den Willen seiner Frau mutierte Kinder heimlich im Wald aus. Anna zeigt ebenfalls leichte Mutationen, sie hat sehr helle Haut, weiße Haare und rote Augen.

11 Rathaus: Zweistöckiges, schmuckloses, aber sehr stabiles Gebäude. Dorfschulze **Ortwin Bockenfeld** (SB S. 31) ist hier zu finden. Im Keller befinden sich einige provisorische Kerkerzellen; in einem Zimmer im Erdgeschoss hat die Schnutenbacher Dorfmitz ihre Wachstube, dort hält sich **Leonora Mororov** (SB S. 41) meist auf. Der Nachtwächter **Eberhard Eisenmeister** (SB S. 32) tritt von hier bei Einbruch der Dunkelheit seinen Dienst an. Der alte Schreiber **Friedrich Kampfer** (SB S. 31) wohnt in einer kleinen, gemütlichen Kammer des Rat-

hauses. Ortwin und seine herrische Frau **Barbara** sowie ihre Kinder **Martha, Tobias** und **Uwe** leben im luxuriösen ausgestatteten ersten Stockwerk des Gebäudes.

12 Fischerhütte: Einstöckiges Haus. Das Heim der Großfamilie **Ortlieb**, bestehend aus den Großeltern **Yuri** und **Gundula**, Vater **Walther** und seinen Kindern **Ilse, Lotte** und **Astrid** sowie **Detlef, Volkhart** und **Rüdiger** (SB S. 33). Walthers Ehefrau **Adelheid** starb vor einigen Jahren bei einem Hochwasser. Der jüngste Sohn **Rüdiger** wird wegen seines dritten Auges im Haus versteckt, er reißt jedoch so oft als möglich aus.

15 Dorfschmiede: Einstöckiges Gebäude aus Stein mit zur Straße hin offenem Anbau. Tagsüber ist dort stetes Hämmern zu hören, enorme Hitze wallt aus dem Anbau. Hier arbeitet und wohnt der bullige Schmied **Dietmar Furtwangler** (SB S. 34). Er fertigt Hufeisen und beschlägt Pferde, flickt Kessel, stellt Nägel und Pfeilspitzen her oder fertigt (selten) Waffen an und repariert Rüstungen. Dietmar ist nun schon lange heimlich in **Natasha-Svetlana Ulanov** verliebt.

Schnutenbacher Dorfschmiede

■ Kessel flicken	3 Kupferpfennige
■ Pferd beschlagen (inkl. Hufeisen)	2 Silberheller
■ Rüstung reparieren	1 Goldmark
■ Schild ausbessern	12 Silberheller
■ Buckler (aus Metall)	8 Goldmark
■ Harnisch (gebraucht)	50 Goldmark
■ Kettenhemd (rostig)	40 Goldmark
■ Kriegssense	12 Goldmark
■ Pfeilspitzen (10 Stück)	4 Silberheller
■ Schwert (gebraucht)	8 Goldmark
■ Speerspitze	1 Goldmark

14 Haus des Leerrers: Zweistöckiges Bauwerk, beherbergt im Untergeschoss einen kleinen Laden. In der Umgebung der Gerberei hängt stets übler Geruch in der Luft. Hier arbeitet der Lederer **Valentin Yakushenko** (SB S. 35) zusammen mit seiner Frau **Ophelia**. Er handelt mit Fellen und Pelzen. Ebenfalls im Gebäude leben die Söhne **Jitka** und **Jonas**. Die beiden letzten Kinder der

todtraurigen **Ophelia** waren schwer mutiert und wurden deswegen im nahen Wald ausgesetzt.

15 Holzfällerhütte: Einstöckiges, einfaches Gebäude. Hier lebt der bärbaisige, kameradschaftliche Holzfäller **Stepan Solovi** (SB S. 35) aus **Khrakovja** zusammen mit seiner schwangeren Gemahlin **Tamara**.

16 Bauernhof: Großes und gepflegt wirkendes Anwesen. Viele Katzen schleichen hier herum. Auf dem Hof lebt die Bauernfamilie **Winterhagen**. Oberhaupt ist der gestrenge Großvater **William**. Außerdem leben und arbeiten hier sein Sohn **Frederick** (SB S. 36) und dessen Gattin **Monika** sowie deren Kinder **Peter, Klaus, Bernhard** und **Luise**. Alle Kinder sind völlig gesund, was auch daran liegt, dass **Fredrick** an die alten Mächte glaubt und den Zeremonien des **Katajun-Priesters** fernbleibt (und das auch seiner gesamten Familie aufdiktiert).

17 Haus der Hebamme: Kleines, einstöckiges Bauwerk. Eigentum des Pferdezüchters **Konrad-Ludwig Weisgerber** und derzeit vermietet an die gutmütige und liebenswerte alte Kindsfrau **Hanna Seliger** (SB S. 37). Durch ihre mütterliche, fürsorgliche Art ist sie im Dorf sehr beliebt. Sie hat für jeden immer ein offenes Ohr. Allerdings ist **Hanna** eine Komplizin des falschen **Katajun-Priesters** und ebenfalls eine Anhängerin des bösen Gottes **Grugusch**, dem Herrn der Pestilenz und Fäulnis!

18 Wohnhaus: Einfaches, gepflegtes Gebäude. Heim der ehemaligen Kundschafterin **Lieselotte Leisegang** (SB S. 38). Sie diente lange Zeit bei der Fürstin von **Geisselgrund**, **Valeria** von **Geissler**. Sie ist eine sehr gute Freundin von **Leonora Mororov**.

19 Fischerhütte: Windschiefes, schmuckloses Häuschen. Vor dem Gebäude sitzt meist das alte Ehepaar **Joachim** und **Hilda Dockhorn**. Ihre erwachsenen Kinder **Egon, Dieter, Albert, Judith** und **Ilse** arbeiten während des Tages auf oder an der Schnute. **Joachim** und **Hilda** besitzen mehrere kleine Fischerboote. **Judith Dockhorn** (SB S. 39) ist die einzige richtige Freundin von **Natasha-Svetlana Ulanov** im Dorf.

20 Wohnhaus: Unauffälliges, einstöckiges Gebäude. Hier lebt die ehemalige Soldatin **Leonora Mororov** (SB S. 41) aus **Khrakovja**. Sie fungiert als Oberhaupt der Dorfmitz und steht somit im Dienste des Dorfschulzen (kommt mit diesem aber nicht gut aus). **Leonora** ist eine schweigsame Einzelgängerin und hat eines ihrer Augen vor langer Zeit bei einem Kampf verloren. Daher trägt sie eine Augenklappe, eine große Narbe verläuft quer über ihr Gesicht. **Leonora** ist eine sehr fähige Kämpferin.

21 Haus des Baders: Zweistöckiges Gebäude. Im Erdgeschoss befindet sich das Behandlungszimmer des Baders **Dominik Niederhof** (SB S. 42). Der zwar wort-

gewandte, aber betrügerische und skrupellose Mann mittleren Alters übt als einzige Person die Funktionen eines Arztes, Zahnarztes, Apothekers und Barbiers aus. Der skrupellose Niederhof besitzt keine abgeschlossene Ausbildung, im Behandlungszimmer hängt daher eine gefälschte Urkunde aus Augenburg an der Wand.

22 Tischlerei: Großes Anwesen direkt an der Schnute. Besitzer ist der jähzornige, hochmütige **Jens Hitzfeld** (SB S. 43), nach dem Pferdezüchter der einflussreichste und reichste Mann im Dorf. Hier sind robuste Möbelstücke zu erhalten; Hauptbedarf besteht in Schnutenbach aber meist an hölzernen Dachschindeln und wichtigen Stützbalken für neue Häuser. Außerdem leben und arbeiten hier seine Söhne **Rüdiger** und **Tobias** sowie die Töchter **Gisela** und **Gabi** und die viel jüngere Ehefrau von Jens namens **Valentyna**. Die drei breitschultrigen Gesellen **Adalbert**, **Willibald** und **Fritz-Dietrich** gehen dem Meister zur Hand.

23 Bäckerei: Schön hergerichtetes, zweistöckiges Bauwerk. Auf einem Metallschild über dem Eingang ist ein Laib Brot abgebildet. In diesem Gebäude wird der Großteil der Backwaren des Dorfes hergestellt und verkauft. Besitzer sind das Ehepaar **Volkhart** und **Marlies Schleier**, die hier mit ihrer missgünstigen Tochter **Angelika** (SB S. 44) leben, die sich für die größte Dorfschönheit hält. Die Familie ist zugezogen. Die seitdem im Dorf geborenen Kinder waren allesamt Mutanten und wurden daher von ihnen im Wald ihrem Schicksal überlassen.

24 Haus des Bogymers: Kleines, einstöckiges und unbewohnt wirkendes Häuschen. Hier lebt der „Waldelf“ **Calinar Mesmeris** (SB S. 47), der auf Wunsch hervorragende Bögen herstellt. Calinar ist fast ständig unterwegs und kommt erstaunlich gut mit den Zwergen von Agrimmar aus. Oft besucht er auch den Zauberer Reinhold Reggenhard. In Wahrheit ist Calinar ein Dunkelelf auf der Flucht vor seinem eigenen Volk. Seine grausame Schwester **Vastallya Mesmeris** (SB S. 47) war ihm dicht auf der Spur, wurde aber in der Nähe des Dorfes von Biestmenschen überrascht und von ihrem Bruder gefunden, der sie nun im Keller versteckt und gesund pflegt.

25 Wohnhaus: Zweistöckiges Gebäude. Hier lebt die einsame, bescheidene Witwe **Helene Aderhold** (SB S. 49), deren Gatte vor kurzer Zeit gestorben ist. Sie übernimmt ab und zu Näharbeiten. Mit ihr im Haus leben ihre Katzen **Miez**, **Maunz** und **Schnurr**.

26 Bauernhof: Kleines Anwesen. Heim der Familie **Landsteiner**. Familienoberhaupt ist **Edgar Landsteiner** (SB S. 50), der unter dem Pantoffel seiner beleibten Gattin **Anke** steht. Sie leben hier mit ihrem bereits erwachsenen Nachwuchs **Adelheid**, **Hildegard**, **Ernst** und **Erich** sowie den jüngsten Kindern **Joachim** und **Johanna**. Die

beiden Kleinen zeigen erste Anzeichen von Mutationen, die sie immer schwerer verbergen lassen.

27 Wohnhaus: Einstöckiges Fachwerkhaus. Hier lebt in einem einzigen, unaufgeräumten Zimmer der aus Khrakovja stammende Musikant **Piatras Rakovich** (SB S. 51). Er spielt abends oft im Gasthaus „Zur Alten Bruck“ auf. Piatras ist ein gern gesehener und häufiger Gast der Familie Yakushenko, wo er der betrubten Ophelia seine schönen Lieder und Volksweisen vorträgt.

28 Hausruine: Verfallenes Gebäude, von dem nur noch der Keller und das Erdgeschoss erhalten sind. Angeblich geht hier ein Geist um. Heimlicher Treffpunkt vieler Liebespaare und für die Mutproben junger Lausbuben. Seit kurzer Zeit haust hier der verlotterte Landstreicher **Waldiko Gängeler** (SB S. 52).

29 Imkerhaus: Einstöckiges, schön hergerichtetes Gebäude. Wohnort der Familie **Eggebrecht**: Imker **Waldemar Eggebrecht** (SB S. 53), seine Frau **Sofya** und ihre gemeinsamen Kinder **Lilia**, **Irina** und **Anya** leben hier. Die jüngste Tochter Anya weist Anzeichen von beginnenden Mutationen auf, ihre Haut wird zunehmend unnatürlich dunkel, fast schwarz.

30 Jägerhütte: Einstöckiges, ungepflegt wirkendes Haus. Innen allerdings überraschend sauber und gepflegt. Hier lebt der grimmige, oft betrunkene Jäger **Fritz Tagwerker** (SB S. 53) zusammen mit der geistig etwas zurückgebliebenen **Astrid Bottner**, die seinen Haushalt führt (daher sieht es im Haus auch so ordentlich aus). Der Jäger ist im ganzen Dorf als übler Schläger bekannt. Fritz hegt einen tiefen Groll gegen Roman Zorin, einen anderen Jäger aus Schnutenbach.

31 Großmutter's Häuschen: Kleines, windschiefes und nur notdürftig hergerichtetes Gebäude mit verwildertem Kräutergarten. Hier lebt die greise „Großmutter“ **Adelheid Herrbruck** (SB S. 56). Das Haus besteht nur aus einem einzigen großen Raum, in dem Adelheid unter anderem ihre getrockneten Pflanzen aufbewahrt und wo neben ihr auch noch ihre Tiere – eine Ziege, zwei Hühner und ein Rabe namens **Pavilis** – leben. Es herrscht stets ein eher strenger Geruch. Großmutter Herrbruck ist eine weise Kräuterfrau, die einiges von der Naturmagie versteht und den alten Mächten anhängt. Sie ist mit dem Köhler Amalo Aschenbrenner, dem Müller Adolf Eichbauer und dem Jäger Roman Zorin gut befreundet und misstraut dem falschen Katajun-Priester Cornelius Trautmann und Kindsfrau Hanna Seliger. Adelheid verlässt ihr Haus nur selten zur Kräutersuche in den nahen Wäldern. Oft ist Natasha-Svetlana Ulanov bei ihr zu Besuch, um Arznei für ihre Familie zu beschaffen. Seit kurzer Zeit treibt sich ein seltsamer, wilder Junge um ihr Haus herum, den Adelheid einfach **Waro Wildfang** (SB S. 57) nennt.

32 Wohnhaus: Kleines Fachwerkhaus. Wird bewohnt von **Jochen Reisiger** (SB S. 57), einem ehemaligen Abenteurer. Der schweigsame und versonnene Jochen hat bei einem Kampf ein Bein verloren und muss seitdem ein Holzbein tragen. In seinem Haus bewahrt er einige besondere Habseligkeiten aus dem früheren Leben auf, u. a. seine Rüstung, Waffen, diverse Erinnerungsstücke und einige ersparte Münzen. Jochen Reisiger ist – trotz seiner Behinderung – einer der erfahrensten Kämpfer des Dorfes.

33 Pferdeshäft: Größtes Anwesen des Dorfes. Bestehend aus einem dreistöckigen, prunkvollen Hauptgebäude, einigen Scheunen und Pferdeställen sowie den weitläufigen, umzäunten Weideflächen, auf denen sich die Pferde des zwielichtigen Pferdezüchters **Konrad-Ludwig Weisgerber** (SB S. 59) tummeln. Dieser skrupellose Mann ist der eigentliche Herr von Schnutenbach. Außerdem lebt hier seine Gemahlin **Brigitte** und deren Mutter **Helga Pfender** sowie Großvater **Gotthold**. Die Kinder des Ehepaars Weisgerber heißen **Bertha**, **Kathe**, **Winfried**, **Raimund** und **Christoph**. Die Töchter sind verzogene Zicken, bei den Söhnen handelt es sich um weithin gefürchtete Raufbolde. Die Knechte namens **Lothar**, **Egon**, **Jochen**, **Jens** und **Peter** leben zusammen mit den Mägden **Regina**, **Gabi** und **Sabine** in einem einfachen Anbau beim Haupthaus.

Weisgerbers Pferdeshäft

■ Ackergaul	50 Goldmark
■ Edles Reitpferd	400 Goldmark
■ Karren (einachsigt)	90 Goldmark
■ Maulesel	30 Goldmark
■ Reitpferd	140 Goldmark
■ Schindmähre	70 Goldmark

34 Bauernhof: Umzäuntes, sehr heruntergekommenes und verlassen wirkendes Anwesen. Hier lebt Familie **Ulanov** aus Khrakovja, von der sich nur die liebreizende Tochter – **Natasha-Svetlana Ulanov** (SB S. 60) – je im Dorf hat blicken lassen. Sie besorgt dort Nahrungsmittel und Arznei für ihre angeblich kranken Angehörigen. Alle Ulanovs sind in Wahrheit Gezeichnete: Großvater **Yuri**, Großmutter **Tatyana** und Vater **Vitali** sowie seine Gattin **Lyuba** sind schrecklich entstellt, ebenso wie ihre Kinder **Vadim**, **Vladas**, **Zoya** und **Mira**. Sie verbergen sich daher auf dem Hof. Auch Natasha-Svetlana ist entsetzlich mutiert: Sie hat eine Schwester namens **Larissa-Lilia**, deren Gesicht aus ihrem Bauch wächst. Daher hat die aufopferungsvolle Natasha-Svetlana alle Heiratsanträge der zahlreichen Bewerber mit der Begründung abgewiesen, dass sie sich um ihre kranke Familie kümmern müsse. Mira, deren Körper sich in den einer riesigen Spinne verwandelt hat und die zwei Köpfe

besitzt, unternimmt immer öfter heimliche Ausflüge in den Wald, wo sie Kontakt mit der verborgenen Siedlung der Gezeichneten um „Mama“ Mautner aufgenommen hat.

35 Jägerhütte: Kleine Holzhütte am Waldrand. Hier lebt der schweigsame, aber freundliche und hilfsbereite **Roman Zorin** (SB S. 61) mit seinem „Hund“ **Shota** (bei dem es sich um einen großen Wolf handelt). Vor dem Haus hängen oft Bärenfelle und erlegtes Kleinwild wie Kaninchen, die dann von ihm im Dorf verkauft werden. Der bärtige Jäger ist ein extremer Einzelgänger und es kursieren allerlei Gerüchte über ihn – er ist sehr oft erstaunlich lange Zeit allein in den gefährlichen Wäldern unterwegs. Roman ist ein Werwolf und daher sind einige der Gerüchte tatsächlich wahr. Allerdings hat er den Fluch zum Glück meist unter Kontrolle.

36 Halblingshöhle: Hügel mit Schornstein, kleinen Fenstern und einer runden Eingangstüre. Hier lebt der verschmitzte Halbling **Biff Katzengreis** (SB S. 64), der durch sein früheres, abenteuerliches Leben zu einem kleinen Reichtum gekommen ist. Oft sitzt er Pfeife rauchend auf der Bank vor seiner gemütlichen Wohnhöhle. In dieser Behausung finden sich viele seltsame und wunderliche Gegenstände. Biff ist ein Freund des Zauberers Hagen Wallerstein, der gerade in Schnutenbach weilt.

37 Verbotener Weiher: Ein den alten Mächten heiliger Platz, der von den meisten Dorfbewohnern gemieden wird. Es handelt sich um einen ertümlichen, unheimlichen Ort, der jedoch seinen ganz eigenen, magischen Reiz hat. Hier befindet sich auch der mystische Krötenstein. Ganz in der Nähe lebt die derzeitige Priesterin der alten Mächte namens **Bezubaia** (SB S. 69) zusammen mit ihrer Nachfolgerin **Ermengard** (SB S. 69)

in einem ehemaligen Hügelgrab, das mehr oder weniger wohllich hergerichtet worden ist.

