

# Der Mäuseturm

Inspiziert vom Binger Mäuseturm und dessen Sage  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Binger\\_M%C3%A4useturm](https://de.wikipedia.org/wiki/Binger_M%C3%A4useturm)

von Holger „Hornack Lingess“ Gallena

## **Die Sage vom Warogaster Mäuseturm**

Im Hasenviertel, dem Armenviertel, von Warogast steht der Mäuseturm. Viele Gerüchte ranken sich um ihn: *Es spukt dort! Niemand, der in den Turm hineinging kam wieder heraus. Wer sich zu lange in seiner Nähe aufhielt wurde schwachsinnig und sein Leben endete tragisch: durch einen Unfall, eine Krankheit oder Mord. Angeblich sind im Lauf der Zeit mehrere Dutzend Personen vom Turm aus in den Tod gesprungen...*

Der Mäuseturm gehörte früher dem reichen Bauern **Rolnik Bohaty**. Als eine Hungernot die armen Leute bedrohte versammelten sie sich vor seinem Turm. Sie bettelten um Nahrung. Der Bauer blieb hart. Er beharrte auf seinem Besitz, selbst als die Bürger dem Tode nahe waren. Als **Vyla**, die Tochter der Schamanin **Pomta**, verhungerte verfluchte Pomta den Bauern. Daraufhin stürmten Mäuse aus ganz Warogast zum Turm, drangen dort ein und töteten den Bauern. Die Mäuse öffneten die Türen und die Hungernden labten sich an den Vorräten des Bauern.

Nach der Hungernot fingen die Gerüchte über die Spukgestalten im Mäuseturm an. Viele meinen, es sei der Bauer, der Rache an den Mäusen und den Nachbarn sucht...

Heutzutage birgt der Turm gleich mehrere Geheimnisse.

## **Beschreibung**

Der Mäuseturm sieht von außen schäbig und marode aus. Hier und da sind Risse in den Mauern zu sehen. Die Fenster sind mit Läden gesichert, von denen die Hälfte schief in den Angeln hängt. Die Wände werden vor allem von giftigen oder giftig wirkenden Dornenranken zusammen gehalten, die daran empor wachsen. Selbst die Tür ist völlig zugewuchert. Alles an diesem vierstöckigen Turm wirkt verfallen und abweisend, aber auch bedrohlich. Nachts heult der Wind um den Turm und trägt Schreie mit sich, die aus dem Innern zu kommen scheinen.

Die abergläubischen Nachbarn berichten, dass es dort in manchen Nächten Lichtpunkte im vierten Stockwerk zu sehen gibt. An die gespenstischen, aber doch regelmäßigen Lichter im ersten und zweiten Stock sind sie gewöhnt...

## **Die Turmbewohner**

Im Turm haben sich mehrere Parteien niedergelassen. Es handelt sich dabei um eine Bande jugendlicher Taschendiebe, ein Pärchen Alkoholiker und eine Friseurin namens **Holica**, die hier ein Nebengeschäft betreibt. Jede der Parteien hat ein eigenes Stockwerk für sich. Der dritte Stock steht meistens leer.

## **Zugänge zum Turm**

Die Turmbewohner betreten den Turm entweder durch die Kanalisation oder sie klettern an einer besonders dunklen Stelle den Turm hinauf. Dort sind die Ranken leicht zur Seite zu schieben und man kann an einer hinter ihnen verborgenen Leiter in den ersten Stock klettern. Wenn man dicke Handschuhe und feste Schuhe trägt richten die Dornen keinen großen Schaden an...

In der Kanalisation gibt es zwei Zugänge zum Keller des Turms. In deren Nähe wurden mehrere einfache, mechanische Fallen angelegt. Diese Hindernisse sollen ungeliebte Besucher fernhalten,

aber nicht ernsthaft verletzen:

- schwere Säcke werfen ihr Opfer in die dreckige Brühe,
- Steine fallen aus einer Falltür von der Decke herab,
- Fallgruben im Boden,
- Fallgatter versperren den Weg und
- an manchen Stellen wurde der Weg zum Einsturz gebracht, so dass ein Loch im Boden klafft. In der Nähe wurde ein Brett zur Überquerung versteckt.

Die Türen in der Kanalisation sind mit Alarmschnüren auf der Innenseite gesichert. Diese bringen Glocken im ersten und zweiten Stock zum Klingeln. Die Jugendlichen und Erwachsenen haben ihr eigenes Klingelzeichen. Klingelt die Glocke ohne Signal, weiß man, dass sich entweder Holica oder ein Fremder nähert. Meist ziehen sich die anderen dann zurück, weit weg von der Treppe. Oder sie flüchten über die Rutschstangen in der Wand aus dem Turm.

### ***Der Keller***

Der Keller ist mit alten Kisten, Säcken und vielem mehr voll gestellt. Es gibt einige enge Schleichwege für schmale Personen. Die Kisten sollen Eindringlinge aufhalten und dazu bringen Lärm zu machen. Das verschafft den Bewohnern des Turms Zeit zur Flucht. Aus demselben Grund liegen vereinzelte Kupfer- und Silbermünzen hier.

### ***Treppen und Fluchtwege***

Die Wände des Turmes sind mehr als anderthalb Meter breit. In jedem Stock wurden mehrere schmale Fenster eingebaut, teilweise nur wenig breiter als Schießscharten. Zierliche Gestalten können durch die Fenster einsteigen. Schmale Wendeltreppen wurden als Verbindung nach unten und oben in die Wände eingebaut.

In jedem Stockwerk gibt es auf der Nordseite einen geheimen Zugang zu einem kleinen Schacht. In dessen Mitte ist eine Stange angebracht, mit deren Hilfe man blitzschnell Etagen hinunter rutschen kann. Die Stange führt vom dritten Stock bis hinunter in den Keller! An der Wand des Schachts befindet sich eine schmale Leiter, so dass man darin auch nach oben klettern kann.

### ***Erdgeschoss***

Im Erdgeschoss wurden die Fenster und Türen mit primitiven, mechanischen Fallen gesichert. Sie sollen sicherstellen, dass Landstreicher und neugierige Kinder den Turm in Ruhe lassen. Es handelt sich um einfache Zugseilfallen. Bewegt jemand den Laden taucht ein „Gespenst“ am Fenster auf, begleitet von einem Kreischen - eine Gabel wird über einen Metallteller gezogen. Ein Glöckchen alarmiert die Personen im 1. Stock.

Kisten stehen kreuz und quer im Raum, die im tanzenden Fackelschein mehr Geheimnisse verbergen als sie zeigen. Mausefallen mit und ohne Mäusekadaver stehen zu Dutzenden in dunklen Ecken. Eine kopflose, blutverschmierte Leichenattrappe - mit Stroh ausgestopfte Kleidung - liegt mitten auf dem Boden. In den Kisten findet man verrottete Nahrung, zum Beispiel verschimmelte Rüben. Weitere „Leichen“ und „Gespenster“ baumeln vor den Fenstern. Von innen sieht man, dass es sich dabei um billige Tricks handelt.

Auch die anderen Räume des Turms sind mit furchteinflößender Dekoration „geschmückt“. Sie sollen Fremden Angst einjagen und sie verscheuchen! Das funktioniert bei normalen Menschen hervorragend. Abenteurer sind da wahrscheinlich aus ganz anderem Holz geschnitzt.

### ***Erster Stock***

Im ersten Stock leben ein paar Straßenkinder, die sich vor allem von Diebstahl ernähren oder auch Informationen besorgen können. Es handelt sich um die **Rote Lora und ihre Bande**: Dranko, Buro,

Vikola, Ravle und die rothaarige Lora. Die fünf sind Teenager. Ein paar Strohmattentzen, ein Tisch, einige Stühle und eine Truhe bilden die schäbige Einrichtung des Raumes. Hier findet sich eventuell Diebesgut und alles, was man zum täglichen Leben braucht, wenn man fast wie auf der Straße lebt.

An die Wände haben sie mit Kreide und Steinen bunte Bilder gemalt. Im Tisch sind Einstiche von Dolchen zu sehen. Die Bande spielt gerne gefährliche Geschicklichkeitsspiele mit ihren Messern oder sie werfen mit ihnen auf eine Zielscheibe an der Wand. An einer Puppe können sie üben, wie sie ihr Dinge aus der Tasche ziehen können, ohne dass die daran befestigten Klingeln läuten. So verfeinern sie ihre Fähigkeiten im Taschendiebstahl.

### **Zweiter Stock**

Im zweiten Stock leben die Einbrecher und Säufer **Anjo** und **Anya**. Sie beschützen die Jugendlichen, bilden sie einerseits zu Taschendieben aus und beuten sie andererseits auch aus. Die beiden haben es sich ähnlich gemütlich eingerichtet wie die Jugendlichen unter ihnen. Hier gibt es allerdings mehr Alkohol und Dreck...

In den Fensternischen stehen durch Kerzen beleuchtete Totenschädel. Sie können bei Lichtschein im Raum draußen gesehen werden.

### **Dritter Stock**

Der dritte Stock wird als Abstellkammer und Lagerraum genutzt. Ein paar uralte Schränke und Regale stehen hier, in denen die Bettler Gerümpel sammeln. Hier findet sich nichts wertvolles.

Hier soll der Geist des Bauern spuken. In der Mitte des Raums hängt eine Puppe von der Decke, die bei Wind hin und her baumelt. So wirkt es in hellen Nächten als würde hier jemand spuken.

#### **Die Illusion**

Die Treppe führt von hier aus weiter nach oben. Auf der Platte vor der ersten Treppenstufe wurde eine Erscheinung (ARK, S. 79) installiert. Wer darauf hereinfällt hat das Gefühl, eine Wendeltreppe Etage für Etage nach oben zu gehen ohne zu einer weiteren Tür zu kommen. In Wirklichkeit laufen solche Personen innerhalb der echten Treppe auf einer Etage entlang.

Wer die Illusion durchschaut sieht die richtige Treppe und kann in den vierten Stock steigen. Holica die Besitzerin des obersten Stockwerks, hat diesen Schutz von einer Thaumaturgin einbauen lassen. Die Illusion funktioniert auch, wenn jemand von oben nach unten geht. Selbst wenn Holica eines ihrer Opfer entkommt wird es in diesem Raum gefangen!

### **Vierter Stock**

Der Raum wird von einem Frisiertisch und einem großen, 3x3 Meter großen, runden Wandspiegel beherrscht. In der Mitte des Raums, mit Blick auf den Spiegel, steht ein bequemer Stuhl. Hier nimmt der Kunde Platz, der seine Haare geschnitten bekommen möchte. Ein Waschbecken zum Haarewaschen steht hinter dem Stuhl. Daneben liegen auf dem Frisiertisch Friseur- und Barbierutensilien. Ein Wandschrank dient als Garderobe für Holica und ihre Gäste.

Der Raum ist behaglich eingerichtet. Die Gäste sollen sich hier bis zuletzt wohl fühlen. Ein großer Kamin beheizt den Raum. Die Fenster sind mit schweren, dunklen Vorhängen abgehängt.

#### **Besonderheiten des Raums**

Nimmt man den Raum genauer unter die Lupe findet man hier einige Auffälligkeiten.

Im Frisiertisch befinden sich rasiermesserscharfe Messer und Scheren verschiedener Art. Sie eignen sich sehr gut zum Rasieren und Haarschneiden. Die Scheren und Messer von Holica sind besonders gut gearbeitet und extrem scharf. Für solche feinen Arbeiten gibt es nur einen Schmied in

Warogast. Vielleicht erinnert er sich noch daran, für wen er sie angefertigt hat? In einem Geheimfach in der unteren Schublade sind zwei Handschellen mit kurzen, aber sehr starken Ketten versteckt.

Am Frisierstuhl gibt es ungewöhnlicherweise unter beiden Armlehnen kleine Ösen. Dort befestigt Holica die Handschellen aus dem Frisiertisch. Sie fesselt ihre Opfer damit an den Stuhl. Im Boden unter dem Frisierstuhl ist eine Rinne zu sehen, in der Wasser vom Haarewaschen abfließen kann. Die Rinne führt zu einem Abfluss entlang der Innenwand.

Im Wandschrank gibt es eine große, einfach zu öffnende Geheimtür an der Rückwand. Darin verbirgt Holica Schutzkleidung für den blutigen Teil ihrer Arbeit: mehrere Paar Handschuhe, drei Metzgerskittel, eine Handaxt und mehrere Sägen. Außerdem hängen ein paar weitere Outfits für Holica im Schrank.

Die Fenster sind hinter den Vorhängen zusätzlich mit Brettern verkleidet, so dass kein Licht nach draußen dringen kann. Lediglich winzige Lücken lassen vereinzelt Lichtstrahlen hindurch. Die Vampirin geht hier kein Risiko ein. Die dicken Vorhänge schlucken laute Geräusche fast vollständig und sind ein zusätzlicher Schutz vor Tageslicht.

### **Das wahre Geschäft**

Den vierten Stock benutzt die Friseurin **Holica** nur ab und an. Hierhin lädt sie nur ihre besonderen Kunden ein: Frauenschänder, Verbrecher, Mörder und ähnliches Gesindel. Die Männer gehen davon aus, dass sie hier ein Tête-à-Tête mit Holica haben. Die Vampirin ist entsprechend freizügig, wie ein leichtes Mädchen, gekleidet und stark geschminkt. Die anderen Bewohner des Turmes haben gelernt ihr dann aus dem Weg zu gehen...

Sobald ihr Opfer auf dem Frisierstuhl Platz genommen hat beginnt Holica ihr Werk. Zunächst wird der Mann rasiert, dann werden ihm die Haare geschnitten. Dabei plaudert Holica mit ihm über alles mögliche. Sie lenkt das Gespräch so geschickt, dass irgendwann alle Männer anfangen, ihre Schandtaten zu offenbaren oder sich gar damit zu brüsten.

Dann übt Holica Rache für die Frauen, denen die Männer Unrecht oder Gewalt angetan haben: Die Vampirin trinkt das Blut des Opfers bevor sie ihm die Kehle durchschneidet. Nur selten dringen Angstschreie der Opfer aus dem Raum hinaus. Dafür sorgen die schweren Vorhänge vor Tür und Fenstern. Und selbst wenn jemand die Schreie hört – hier soll es doch eh spuken.

Nach der Tat macht sie sich an die Entsorgung der Leiche. Holica legt sehr viel Wert darauf keine Spuren zu hinterlassen. Sie zieht ihre Arbeitskleidung aus dem Geheimfach im Schrank an, sobald sie ihr Opfer getötet hat. Der Mann wird in kleinere Stücke zerlegt. Diese Reste lässt Holica im Kamin verbrennen. Vielleicht sind noch ein paar kleine Knochenreste in der Asche zu finden?

Anschließend putzt sie den Raum sehr gründlich. Alle Kleidung, die dabei Blutspuren abbekommt, wird verbrannt. Es ist sehr unwahrscheinlich in der Ablaufrinne unter dem Frisierstuhl noch Blut zu finden. Holica zieht sich um und wartet bis alles verbrannt ist. Dabei genießt sie gern ein Glas Wein im Frisierstuhl, mit Blick auf den leeren Spiegel...

### **Was die Turmbewohner berichten können**

Sowohl Anjo als auch alle anderen Bewohner wissen von den Besuchern und Besucherinnen, die bis ganz nach oben gehen. Es handelt sich immer um eine gut aussehende Frau, die vermutlich dem käuflichen Gewerbe angehört. Sie wird von einem Mann begleitet, der oft gar nicht zu ihr passt. Meist sind das verschlagene, teils verrufene Männer, die zur Unterwelt der Stadt gehören: üble Diebe, Halunken, Halsabschneider und ähnliches Gesindel. Die Männer kommen nie zurück nach unten. Was mit ihnen geschieht, wollen die Turmbewohner gar nicht wissen.

Nach jedem Besuch wird oben kräftig geheizt, auch im Sommer.

Die hübsche Frau kommt nach ein paar Stunden und verlässt den Turm ohne ein weiteres Wort. Sie hat sich oben umgezogen. Manchmal sind ihre Haare noch nass als hätte sie sie frisch gewaschen. Das würde auch dazu passen, dass sie mehrfach Wasser von unten geholt hat. Dabei trug sie Kleidung, die voller Blut war...

Die Frau ist meist einen Tag vor solcherlei Ereignissen schon einmal da und trägt mehrere Eimer Wasser in den Turm hinauf. Die Turmbewohner gehen in Folgenächten gern lange aus dem Haus...

## **Dachgeschoss**

Abgeschlagene und mumifizierte Köpfe stehen auf den Zinnen der Mauer. Sie werfen bei Mond- und Sonnenschein finstere Schatten auf die Nachbargebäude. Holica stellt gerne die Köpfe ihrer Opfer auf die Zinnen...

## **Beschreibung Holica Kadernika**

Inspiziert von Sweeney Todd, dem Musical  
[https://de.wikipedia.org/wiki/Sweeney\\_Todd\\_%E2%80%93\\_Der\\_teuflische\\_Barbier\\_aus\\_der\\_Fleet\\_Street](https://de.wikipedia.org/wiki/Sweeney_Todd_%E2%80%93_Der_teuflische_Barbier_aus_der_Fleet_Street)

Holica Kadernika ist eine Vampirin, die in Warogast einen besonderen Friseurladen betreibt. Dieser ist nur von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang geöffnet. Hin und wieder, wenn es ihr zu brenzlich wird, zieht sie mit ihrem Laden von einem Tag auf den anderen um. Ihre Kundinnen und Kunden erfahren durch Mundpropaganda, wo der Laden ist und wann er geöffnet wird.

Die Vampirin hat sich einerseits auf Barbierarbeiten, andererseits auf Frisuren für ärmere Frauen spezialisiert. Ihre Kundinnen wissen, dass man mit ihr über alles reden kann. Sie hat schon manches Mal dafür gesorgt, dass die Probleme einer Frau mit ihrem sie prügelnden Mann endgültig gelöst wurden. Selbstverständlich sind diese Kundinnen sehr schweigsam gegenüber der Stadtwache.

Holica wurde in ihrem Leben oft genug von Männern gequält. So hat sie es sich zur Aufgabe gemacht, Frauen in aussichtslosen Situationen zu helfen. Sie bestraft als Rächer Männer für ihre Angriffe auf Frauen.

Erfährt sie von einem dieser besonderen Kunden lädt sie ihn zu einer Spezialbehandlung in ihren Turm ein. Dabei verkleidet sie sich, schminkt sich bis fast zur Unkenntlichkeit und kleidet sich wie ein leichtes Mädchen. Das reicht in den meisten Fällen aus, um ihr Opfer dazu zu bewegen sie zu begleiten. In anderen Fällen wendet sie einen ihrer Zauber an, z.B. Anziehen oder in ganz hartnäckigen Fällen auch Macht über Menschen. Von diesem Ausflug wird der Mann nie wieder zurückkehren. Holica benutzt dabei stets Wege durch die Kanalisation um zum Mäuseturm zu kommen. Daher ist ihr bisher noch niemand auf die Schliche gekommen.

Diese Art der gemeinnützigen Arbeit, wie sie es betrachtet, hat für sie den positiven Nebeneffekt, dass sie sich keine Sorgen um ihre Ernährung zu machen braucht...

**Holica Kadernika**, Werte wie Vampir oder Erzvampir, DUM, S. 131

Bild: <https://www.deviantart.com/mimsytrove/art/The-gypsy-that-I-was-1013622673>

## **Holicas Opfer**

Die Opfer von Holica haben nichts gemeinsam, außer, dass sie allesamt miese Kerle sind. Nach gründlicher Recherche kann man feststellen, dass sie alle einen Friseurtermin kurz vor ihrem Tod hatten. Manch einer brüstete sich damit vor seinen Freunden. Doch bei welcher Friseurin er war, wollte keiner von ihnen verraten. Seit dem Friseurtermin sind sie nicht mehr aufgetaucht. Diese Information kennen eigentlich nur die Angehörigen, falls es welche gibt. Und die haben einen guten Grund zu schweigen...

## Vertuschung

Holica sorgt durch Boten und Mittelsmänner oder angebliche Aufträge dafür, dass es so aussieht, als hätten sie die Stadt verlassen. Als Friseurin kann sie zudem zu allem und jedem ein Gerücht erzählen. Sie ist dabei so geschickt, dass sie bewusst mehrere Versionen in Umlauf bringt, von denen sie durch andere Kundinnen gehört haben will.

Beispiele für Opfer der letzten Wochen:

1. **Zlodej**, gieriger Dieb, der arme Leute ausraubte und zusammenschlug, 24 Jahre, Ehefrau **Milosa**, Näherin, 2 Kinder, hat eine volle Geldbörse gefunden nach seinem Verschwinden
2. **Raketu**, Alkoholiker, Ehemann, der seine Kinder und Frau verprügelt, 35 Jahre, Jäger, Ehefrau **Suci**, Bäurin, 7 Kinder
3. **Andrusch**, 47 Jahre, Bettler und Mörder, hat mehrere andere Bettler getötet, indem er sie im Schlaf erdrosselt hat
4. **Drahy Wolinikov**, Adliger, Schlägertyp, der nachts besoffen immer wieder Frauen belästigt und seine Angestellten terrorisiert hat
5. **Woyczek**, 29 Jahre, Erpresser, Fälscher, Waldarbeiter, der anderen die Arbeitsergebnisse stiehlt

## Abenteuermöglichkeiten

- Nach langen Reisen schadet es nicht, wenn Abenteurer auch mal zum Barbier oder Friseur gehen.
- Ein Schamane kann in einer Vision den Mord an einem von Holicas Opfern miterleben.
- Ein Geschäftspartner Drahy lässt nach ihm suchen.
- Holica kann auch eine wahnsinnige Massenmörderin sein, die so langsam die Kontrolle über ihr Tun verliert. Dann wählt sie ihre Opfer immer weniger sorgsam aus...
- Die Gruppe ist einfach neugierig, was mit diesem Mäuseturm so los ist.
- Sie wurden Opfer eines Diebstahls. Die Diebe können sie bis zum Mäuseturm verfolgen.
- Der **Brandstifter im Mäuseturm** ist ein eigenes Abenteuer, das ich nach Überarbeitung noch ins Forum hochladen werde.

## Was tun?

Die Abenteurer können Holica mit ihrem Treiben konfrontieren. Sollten sie mir ihr ins Gespräch kommen, stehen sie vor der Entscheidung, was sie mit ihr tun sollen. Natürlich verstößt sie gegen das Gesetz. Aber das, was sie tut, ist doch eigentlich im Sinne der Bürger Warogasts, oder nicht?

Einer gewaltsamen Auseinandersetzung wird sich die Vampirin nach Möglichkeit durch Flucht entziehen. Zur Not verlässt sie auch die Stadt – zumindest für eine Weile...