

IDEE #3 MODERN

Graphic Novel-ähnliche Illustrationen kombiniert mit technischen Designs





Das übergreifende Spielsystem

TATORT TEUTO

22.09.2026

Naturpark
Teutoburger Wald

ACHT FÄLLE, EIN ÜBERGREIFENDES ABENTEUER

Ein Begleitheft dokumentiert den Fortschritt und verbindet die Standorte durch ein Metarätsel

Begleitheft zur ersten Buchung

- Reiheneinleitung,
- Übersichtskarte der acht Standorte
- eine Seite pro Fall
- eine Doppelseite für das Metarätsel

Das Sticker-System

Nach Rückgabe der Spielsets erhalten die Spielenden drei Sticker:

- Ein Sticker fasst die Auflösung zusammen
- Ein zweiter liefert einen Teil des Metarätsels
- Der dritte markiert den Standort auf der Übersichtskarte als gelöst

Jeder abgeschlossene Fall wird sichtbar. Das Metarätsel schafft einen konkreten Anlass, weitere Standorte zu besuchen.



EIN SPIELSYSTEM FÜR ACHT INDIVIDUELLE FÄLLE

Alle acht Fälle werden durch dieselbe Kernmechanik getragen

Navigation und Spielführung

Geländekarte und klare Ikonografie

Lösungsabfrage

Indizien sammeln
und überprüfen

Materielle Grundstruktur

Übersichtliche Organisation
des Spielmaterial

Vorteile:

- Mehrfach-Spielende finden sich bei jedem neuen Standort schnell zurecht.
- Geschichten, Rätsel und Beweismittel bleiben vollständig standortspezifisch.
- Einheitliche Icons erleichtern Ausgabe, Rücknahme und Reset des Materials.

DIE GEMEINSAME SPIELAUSRÜSTUNG

Jeder Fall kombiniert eine Ermittlungsakte mit standortspezifischen Beweismitteln

Fallakte der Agency

- Briefing und Anleitung,
- ca. 18 Indizienkarten
- Fragebogen
- Prüffolie
- Tipps und Lösungen
- Epilog mit Ranking

Beweismittel-Sammlung

- Übersichtliche Aufbewahrung und Sortierung des eigentlichen Spielmaterials
- Klare Ikonografie für leichte Zuordnung: Alles, was zu einer Station gehört, trägt dasselbe Icon

Geländekarte

- Dient der Offline-Navigation von Station zu Station
- Markierung der Spielstationen mit Icons entsprechend des Beweismittel-Archivs



DER GAMEFLOW

Stationen erkunden, Aufgaben lösen, Fall aufklären



Stationen erkunden

Die Aufgaben können in beliebiger Reihenfolge gelöst werden.

Aufgabe lösen

Mit dem Material aus der Beweismittel-Sammlung und den Gegebenheiten vor Ort werden die eigentlichen Rätsel gelöst

Indizien auswählen

Mit jeder gelösten Aufgabe kann eine der Indizien-Karten einer Frage zugeordnet werden.

Fall abschließen

Sobald alle vier Fragen mit Indizien-Karten beantwortet sind, kann die Lösung überprüft und der Fall abgeschlossen werden.

Das Indizien-System

Stück für Stück den Fall auflösen

Um den Fall abzuschließen, müssen die Spielenden durch das Lösen der Aufgaben vier Fragen beantworten:



Das Indizien-System

Stück für Stück den Fall auflösen

Für jede Frage gibt es eine Multiple-Choice-Auswahl in Form von Bilderkarten – das sind die Indizien.

Die Indizienkarten sind dabei nach verschiedenen Typen gruppiert, zum Beispiel:

- Personen
- Orte
- Gegenstände

Die Ausgestaltung dieser Karten ist für jeden Standort individuell



Das Indizien-System

Stück für Stück den Fall auflösen

Durch das Lösen einer Aufgabe kann eine der vier Fall-Fragen mit einer der Indizien-Karten beantwortet werden:



DIE TRANSPARENTE LÖSUNGSKONTROLLE

Die Prüffolie zeigt, welche Zuordnungen stimmen, ohne die vollständige Lösung vorwegzunehmen

Optisches prüfen

Die Spielenden legen die transparente Prüffolie auf den Lösungsbogen mit den eingesteckten Indizien-Karten. Stimmen die Symbole auf Folie und Karten überein, sind die Fragen korrekt gelöst.

Gezielt weiterdenken

Jede Antwort wird dabei einzeln als korrekt / falsch abgefragt. So haben die Spielenden die Möglichkeit, falsche Antworten zu überprüfen.

Nicht auswendig lösbar

Die abstrakte, unregelmäßige Symbolanordnung verhindert, dass die Lösungen über reines „Merken“ gefunden werden können.



NÄCHSTE SCHRITTE

So geht es mit unserem Projekt weiter

Look & Feel

- Festlegen eines einheitlichen Designs für das haptische und gedruckte Spielmaterial
- Vorauswahl von Spielmaterialien

Grobkonzeption

Für die Standorte Lemgo, Bielefeld, Dalheim und Altenbeken erstellen wir nacheinander:

- Storyline
- Spielziel (Ermittlungsfragen)
- Route
- Mechaniken für die Aufgaben
- Übersicht über das geplante Spielmaterial

Jeder Standort wird separat vorgestellt und rückbesprochen

Tatort Teuto: Rahmenhandlung ¹

Es gibt Menschen, deren Namen man besser nur im Flüsterton erwähnt. Menschen, die vor nichts zurückschrecken. Die sich einfach nehmen, was sie wollen. Denen es egal ist, ob andere leiden. Wenn solche Menschen auf Gleichgesinnte treffen, wenn sie sich zusammenschließen, ergreifen alle anderen die Flucht - wenn Sie können.

Früher konnten zahlreiche Menschen das nicht, denn sie mussten für ihr täglich Brot an Ort und Stelle arbeiten, oder sie hatten Verpflichtungen innerhalb ihrer Gemeinde. Darum waren die Menschen früher Räuberbanden zumeist hilflos ausgeliefert.

Vor vielen hundert Jahren machte eine besonders brutale Räuberbande das Gebiet rund um den Teutoburger Wald unsicher. Sie kamen bei Nacht, zerrten die Menschen aus ihren Betten, nahmen sich, was sie wollten und zündeten oft noch im Fortgehen das Haus an. Sie plünderten die Klöster, raubten die Schatzkammern der Burgen aus und überfielen die Bauernhöfe. Bald schon sah man allorts verkohlte Ruinen, verhärmte Bauersleute und ziellos umherirrende Kinder. Im Flüsterton erzählte man sich von Menschen, die verschwanden, reichen Bürgern, die durch einen Überfall bettelarm geworden waren und weinenden Krüppeln, die beim letzten Fest noch unbeschwert getanzt hatten.

Die Räuber aber waren nicht nur brutal, sondern auch schnell. Die Herrschenden konnten ihrer nicht habhaft werden, obwohl sie wirklich alles versuchten: Wenn die besten Männer sich auf die Lauer legten, schlug die Bande an einem anderen Ort zu, und setzten die schnellsten Reiter hinter ihnen her, verloren sie die Räuber doch spätestens im Wald-dunkel. Man wusste noch nicht einmal, wer zur Bande gehörte, denn die Räuber trugen stets weite, schwarze Kutten mit tief ins Gesicht gezogenen Kapuzen, die nichts über diejenigen verrieten, die sich unter ihnen verbargen.

Darum lebte die ganze Gegend viele Jahre lang in Angst und Schrecken. Menschen zogen fort, wenn sie konnten.

Nachts verbarrikadierten die übrigen ihre Häuser, und tagsüber ließen sie sich kaum noch blicken. Das Korn auf den Feldern verdorrte, weil sich niemand mehr traute, es zu ernten, die Milch wurde sauer, weil keiner sie zu Quark oder Käse verarbeiten wollte, und das Bier verdarb, weil allen die Lust zum Feiern vergangen war.²

Als die Räuber in **Lemgo**³ gleich mehrere Bürgerhäuser in einer Nacht verwüsteten, schwor einer der Bewohner Rache. Sein Name war Peter, und eigentlich galt er als klug und besonnen. In diesem Moment war er aber wahnsinnig wütend. „Ihr habt mir und meinen Nachbarn alles genommen“, rief er hinter den Räubern her und schwang sein Messer, „dafür werdet ihr bezahlen! Ich kriege euch!“

Er wollte ihnen auf einem seiner Pferde folgen, doch als er auf seinen Stall zuing, schlugen ihm heiße Flammen entgegen. Er hörte das Wimmern und Wiehern der eingeschlossenen Tiere. Bis zum Morgengrauen versuchte er zusammen

¹ Ich habe nun darauf verzichtet, Ideen für das Extra-Rätsel einzubauen, weil ich davon ausgehe, dass sich der Text ohnehin noch signifikant ändern wird. Generell würde ich für das Rätsel Fragen stellen, die an Dinge/Orte im Text anknüpfen, sich jedoch nicht direkt auf den Text beziehen, sondern auf heutige Gegebenheiten, und aus den Antworten einzelne Buchstaben suchen, die zusammen ein Lösungswort (zum Beispiel „Naturpark“) ergeben. Zusätzlich könnte man bei den einzelnen Games am Ende jeweils einen Buchstaben erhalten, sodass man das Lösungswort entweder erraten kann, wenn man genügend Games gespielt hat oder die Rätselfragen beantworten kann – oder eine Mischung aus beidem.

² Schon aus dem Szenario lassen sich Escape-Games bauen, falls gewünscht: Flucht aus einem brennenden Haus (als Opfer der Räuber) oder Flucht (mit Diebesgut) aus einem beraubten Gebäude (dann schlüpft man in die Rolle der Räuber).

³ Hier auch ähnlicher Escape-Game-Anschluss wie Fußnote 2 möglich.

mit anderen, den Brand zu löschen. Schließlich konnte er ein einzelnes Fohlen retten. Alle anderen Tiere starben im Feuer.

Als sämtliche Brände gelöscht und die Verletzten versorgt waren, lieh er sich ein Pferd und ritt in die Richtung, in der die Bande verschwunden war, vorbei an Feldern und Wiesen und hinein in einen **dunklen Wald**.⁴ Mit einem Mal schien er von allem abgeschnitten. Das Tageslicht war der Dämmerung gewichen, Schemen von Bäumen und Büschen wirkten wie feindliche Krieger, die nur darauf warteten, sich auf ihn zu stürzen. Kein Geräusch war zu hören – kein Vogel sang, der Wind war eingeschlafen und sogar die Bienen blieben stumm. Das Pferd tänzelte nervös. Peter saß ab und führte es am Zügel durch den stillen Forst. Da hörte er mit einem Mal ein Wispern. Er folgte dem Geräusch, das stetig lauter wurde. Als es zu einem munteren Gurgeln angeschwollen war, sah er einen Bach. Dankbar rastete er einen Augenblick, bevor er dem Lauf des Bachs zu einem **großen Teich** folgte.⁵ Zu seiner Erleichterung vernahm er dort zahlreiche Geräusche: Enten stoben quakend auf, als etwas im Unterholz knackte. Eine Maus raschelte durch das Laub des letzten Herbstes und eine Windbö ließ kleine Wellen auf dem Wasser tanzen.

„Es ist falsch“, sagte eine Stimme hinter ihm.

Peter drehte sich um und sah eine Frau mit langen, roten Locken und bunten Kleidern. Sie schien mehrere Röcke und Oberteile in verschiedenen Farben übereinander zu tragen. Wie konnte sie so plötzlich hinter ihm auftauchen, ohne dass er sie gehört hatte? „Bitte?“, fragte er verdutzt.

„Eigentlich sollte hier viel mehr Leben herrschen. Aber die Fische schwimmen nicht mehr. Keine Libellen fliegen über dem Teich, und die Wasservögel, die sonst immer im Schilf brüten, sind fort.“

„Woran liegt das?“

„Es ist diese verfluchte Räuberbande! Kommt regelmäßig hierher und versenkt etwas im Wasser, was die gesamte Umgebung krank macht. Schau es dir nur an!“

Peter trat ans Ufer und blickte in den See. Statt blauen Wassers sah er eine braune, schlammige Brühe – dabei war der Bach vorhin noch klar und rein gewesen! „Kriegen wir das wieder hinaus?“, fragte er.

Die Frau zuckte nur mit den Schultern. „Ich hab's versucht. Bin mehrmals runtergetaucht. Es ist in Säcken auf dem Teichboden, aber die bekomme ich nicht hoch, sind zu schwer für mich.“

„Dann müssen wir die Säcke eben öffnen!“ Peter grinste, als er sein Messer hervorholte. „Und abwechselnd tauchen. Zusammen holen wir raus, was den See krank macht!“

„Du willst mir helfen?“ Die Frau schaute ihn ungläubig an. „Warum?“

Da erzählte Peter davon, wie viel Leid die Bande über seine Familie und die Nachbarn gebracht hatte, und davon, dass er geschworen hatte, sie zu stellen.

„Es passt, dass die Räuber nun auch noch den See hier vergiften“, sagte die Frau, die sich als Anna vorstellte. „Sie zerstören alles.“

Es war mühsam, im schlammigen Wasser nach den Säcken zu tasten und sie zu öffnen. Peter schaffte es als erster, einen Gegenstand zurück ans Ufer zu bringen. Es handelte sich um einen goldenen Pokal.

„Es ist Diebesgut!“, sagte Anna. „Weil es gestohlen wurde, weil Blut daran klebt, vergiftet es den See!“

Peter drehte den Pokal in seinen Händen. „Die Räuber können es nicht mit sich herumtragen, dafür ist es zu viel, aber verkaufen können sie es auch nicht – nicht hier in der Gegend. Sie haben es im See versenkt, um es später abzuholen.“

⁴ Hier Anschluss mit Escape Game Meerhof/Wald möglich.

⁵ Hier Anschluss Escape-Game Försterteiche möglich.

Es dauerte sehr lange, die vielen Säcke zu öffnen und alles am Ufer in Truhen zu verstauen, die sie im **Walddickicht verbargen**.⁶ „Durch das Holz wird die Umgebung geschützt“, sagte Anna. „Wenn wir bald wiederkommen und es holen, dann wird dem Wald nichts passieren und der See kann sich erholen. Danke, Peter!“ Sie lächelte ihn an, und Peter erwiderte das Lächeln.

„Ich muss weiter“, sagte er, obwohl es ihm leidtat. „Ich werde die Räuber stellen!“

„Du könntest hier auf sie warten. Früher oder später werden sie hierher zurückkehren, um noch mehr Raubgut zu versenken.“

„Und solange soll ich einfach zusehen, wie sie noch mehr Menschen Leid zufügen? Nein!“

Anna nickte. „Dann komme ich mit dir. Alleine konnte ich nichts gegen die Bande unternehmen, aber zusammen wird uns sicher etwas einfallen.“

„Das finde ich gut“, sagte Peter und half ihr aufs Pferd.

Eine Weile ritten sie schweigend. Anna wusste, in welche Richtung die Räuber den Wald zuletzt verlassen hatten, und sie folgten einem kleinen Pfad. Es war ungewohnt, einen anderen Menschen so nah neben sich zu spüren. Peter musste an all die Reichtümer in den Holztruhen denken. „Weißt du, dass wir jetzt ziemlich reich sind?“, sagte er schließlich.

„Ist das der Reichtum, den du willst?“ Annas Stimme klang bitter. „Die Sachen funkeln und glänzen, das ist wahr. Aber ihr Weg zu uns basiert auf nichts anderem als Ausbeutung und Gewalt, und wenn du diese Dinge in die Natur entlässt, wird sie unweigerlich krank.“⁷

„Nein“, sagte Peter nachdenklich. „Natürlich will ich das nicht. Aber wie sieht wahrer Reichtum dann aus?“

Anna schwieg, denn sie wusste keine Antwort.

Der Pfad führte sie schließlich aus dem Wald heraus. Hinter einzelnen Bauernhöfen und Feldern war in der Ferne auf einem Berg eine Burg zu sehen. „Ich glaube, ich weiß, wo es die Räuber hingezogen hat“, sagte Peter und ließ das Pferd antraben.

Das Burgtor war offen, von den Räubern nichts zu sehen und die Aussicht vom Berg wunderschön. „Das gibt's doch gar nicht!“, rief Anna ein ums andere Mal.

„Aber natürlich gibt es Uns“, sprach eine fremde Stimme, und die beiden drehten sich überrascht um. Hinter ihnen stand ein Mann in der herrschaftlichen Kleidung des späten Mittelalters. „Mein Name ist Otto III. von Ravensberg. Ich habe diese **Burg** gegründet. Ihr jedoch scheint fremd hier zu sein. Was ist Euer Begehr?“

„Die ... Aussicht?“ Anna war sichtlich eingeschüchtert.

„Die Räuberbande!“, sagte Peter. „Wir wollen - “

Der Burgherr ließ ihn nicht aussprechen. Seine Stimme dröhnte noch lauter als zuvor. „Ihr seid also die gefährlichen Räuber, von denen reiche Kunde zu Uns gedrungen ist? Euch stecken Wir in den Kerker! Wachen!“

Schritte von zahlreichen Stiefeln waren zu hören.

Anna rief: „Fort!“, und Peter zögerte nicht. Die beiden rannten den Berg wieder hinab.⁸ Sie rannten durch die Gassen der angrenzenden Stadt, über eine Wiese und einen Feldweg entlang, und meinten dennoch stets, das Geräusch der Stiefel noch hinter sich zu hören.

⁶ Evtl. auch hier Anknüpfungspunkt für Escape-Game: Es geht darum, **das Diebesgut aus dem Versteck zu bergen**, bevor die Räuber zurückkommen.

⁷ Was auf fast alle Dinge zutrifft, die unserer Überfluggesellschaft zur Verfügung stehen ...

„Wir müssen -“, keuchte Peter, doch weiter kam er nicht. Aus der Hütte, an der er gerade vorbeirannte, kam ein Arm zum Vorschein und zog ihn unvermittelt ins Innere.

Anna erfuhr die gleiche Behandlung. „He!“, rief sie.

Augenblicklich hielt ihr jemand den Mund zu. Im Innern der Hütte war es fast völlig dunkel. Weder Peter noch Anna wagten sich zu rühren. Eine Weile war nichts zu hören außer ihrem keuchenden Atem. Dann näherten sich Stiefelschritte von draußen. Der Druck auf ihren Mund verstärkte sich. „Hier sind sie auch nicht!“, rief jemand. Die Schritte entfernten sich. Als nichts mehr zu hören war, verschwand die Hand von Annas Mund.

Es gab ein ratschendes Geräusch, dann glomm eine Flamme in der Dunkelheit. Sie gehörte zu einem Streichholz, das an eine Kerze gehalten wurde. Die Kerze erhellte die Gesichtszüge einer Frau, die ganz in weiß gekleidet war und schwarzes Haar besaß.

„Was soll das?“, fragte Anna.

„Ich habe euch gerettet“, meinte die Frau.

„Danke!“, sagte Peter.

„Ihr wart doch vor den Soldaten des Burgherrn auf der Flucht?“

„Er hielt uns für Mitglieder der Räuberbande. Aber im Gegenteil: Wir verfolgen die Unholde und wollen sie stellen!“

„Sie stellen!“ Die Frau schnaubte. „Die Bande hat gestern unser **Kloster⁹ niedergebrannt**. Deshalb lebe ich nun in dieser Hütte! Unsere Äbtissin ist tot, und ich weiß nicht, ob Schwester Walberta je wieder gesund wird. Sie haben sie ...“ Ihre Stimme verlor sich.

Anna erkannte, dass die Kleidung der Frau fleckig und zerrissen war, und das dass, was sie für schwarzes Haar gehalten hatte, der Schleier einer Nonnentracht war. Sie zögerte nur kurz, dann nahm sie die Frau in den Arm.

Peter begann, in dem kleinen Raum auf und ab zu laufen. „Nun sind wir ihnen wieder auf der Spur!¹⁰ Wir haben unser Pferd zwar auf der Burg zurückgelassen, aber davon lassen wir uns nicht beirren!“ Er blieb stehen. Kannst du uns zeigen, wo du die Bande zuletzt gesehen hast, werte ...“

Die Nonne nickte. „Nennt mich Marie.“

Gemeinsam verließen sie die Hütte und liefen durch ein malerisches Örtchen, bis sie an ein großes, einst blütenweiß gestrichenes Gebäude kamen. Anhand der nebenstehenden Kapelle war es eindeutig als Kloster zu identifizieren. Schon von weitem schlug ihnen Brandgeruch entgegen. An den Mauern prangten zahlreiche schwarze Flecken und das Dach der Kapelle schien eingestürzt zu sein. Marie taumelte, und Peter hielt sie am Arm fest. „Sie sind in die Richtung verschwunden!“, sagte die Frau und deutete auf einen Pfad, der fort vom Kloster führte. „Aber ich warne euch: Dort geht es ins Moor, und das ist kein guter Ort.“

„Warum?“, fragte Anna.

„Geister hausen dort“, gab die Nonne leise zurück. „Gerne würde ich euch begleiten, aber hier gibt es Menschen, um die ich mich kümmern muss.“

⁸ Das wäre natürlich ein Aufhänger für ein Escape-Game: Flucht von der Sparrenburg

⁹ Anknüpfungspunkt für Escape-Game-Ort **Brenkhausen**.

¹⁰ Evtl. Idee für flexibel einsetzbares Escape Game: Den Räubern anhand von Hinweisen und Spuren bis zu ihrem Versteck folgen.

Peter griff in seine Manteltasche und zog den goldenen Pokal hervor. „Vielleicht hilft euch das beim Wiederaufbau“, sagte er und drückte ihn der Frau in die Hand. „Er stammt aus dem Schatz, den die Räuber gehortet haben. Einen Teil davon konnten wir bergen. Es ist nicht viel, aber wenn ihr ihn einschmelzen lasst ...“

Maries Gesicht leuchtete auf. „Ich kenne einen Alchemisten in **Bad Driburg**¹¹, der dort mit Glas arbeitet. Der kann uns sicherlich behilflich sein!“

Anna drückte der Nonne zum Abschied die Hand, dann machten sie sich auf den Weg.

„Die Räuber nehmen den Menschen alles weg“, sagte Peter. „Die Leute haben nichts mehr!“

„Ja und nein“, erwiderte Anna. „Es gibt hier jede Menge, das selbst diese Bande nicht stehlen kann: Schau nur!“

Peter sah sich um und nahm mit einem Mal wahr, dass die tiefstehende Sonne warmes Licht über die Landschaft mit ihren Feldern und Wäldern goss. Er hörte Vögel und Insekten und spürte, wie die leichte Brise über seine Wangen strich. Sie setzten sich in Bewegung, und nach einer Weile merkte er, dass sich die Landschaft änderte: Aus Feldern wurden Wiesen und Teiche, aus den Bäumen am Wegesrand Schilf. Mit einem Mal quakte ein Frosch protestierend als sie sich näherten, bevor er mit einem Platschen ins Wasser hüpfte. Auch die Luft änderte sich. Sie schien dicker zu werden. Er schnüffelte. Es roch merkwürdig. Die Bäume warfen lange Schatten. Von der Sonne war kaum noch etwas zu sehen.

„Wir sind im **Moor**“, stellte Anna zufrieden fest.¹²

„Du magst das, oder?“

Die Frau mit den roten Haaren nickte.

„Hast du keine Angst?“

„Vor Geistern?“ Sie lachte. „Nein, nur vor Menschen.“

Als der Weg sich gabelte, suchten sie in der Dämmerung nach Spuren, um zu entscheiden, welchen Weg die Räuber genommen hatten. „Hier ist es sehr matschig, und dennoch kann ich keine Unterschiede erkennen!“, sagte Anna schließlich.

„Ich jetzt auch nicht mehr, denn du bist ja überall dreimal drübergelaufen“, meinte Peter, aber seine Mundwinkel zuckten. „Ich glaube, wir müssen in diese Richtung.“

„Warum?“

„Weil sich dort am Horizont eine Stadt abzeichnet, siehst du? Das da oben, auf der Anhöhe, das könnte eine Burg sein. Weiter ins Moor hinein sind sie ja wohl kaum gelaufen.“

„Also ich weiß nicht“, sagte Anna. „Das sieht da so friedlich aus.“

Die beiden schauten eine ganze Weile in die Richtung, und Anna schien es, als würde Peter stetig ein bisschen näher an sie heranrücken.

„Siehst du das auch?“, fragte Anna plötzlich.

„Das, was aussieht wie Flammenschein, der beständig größer wird?“, fragte Peter. „Ja, den sehe ich!“ Im gleichen Augenblick lief er los.

„Halt!“, rief Anna. „Sei vorsichtig! Hier gibt es -“

Peter fluchte, dann platschte es.

¹¹ Evtl. Aufhänger für Escape Game in Bad Driburg.

¹² Anknüpfungspunkt für Stinkebrink.

„Irrlichter“, beendete Anna ihren Satz. Sie tastete sich zögernd voran. Peters helles Gesicht leuchtete in der Dunkelheit. Zum Glück war er nur bis zu den Stiefeln eingesunken und stand ganz still. Anna prüfte den Boden, dann zog sie ihn aus dem Sumpfloch. Eine Weile lagen beide keuchend nebeneinander im Gras, den Blick in den Himmel gerichtet. „Wie schön der Nachthimmel ist“, sagte Peter und griff nach Annas Hand. In dieser Nacht blieben die beiden im Moor und bemerkten weder Geister noch Räuber.

Am nächsten Tag machten sie sich auf in das Städtchen mit **der Wohnburg**.¹³ Dort erzählte der Burgherr, ein älterer Mann mit Glatze und Bierbauch, dass die Räuberbande durchaus vor Ort versucht hatte, Beute zu machen. Aber die Unholde seien schon von Weitem erkannt worden. Alle Einwohner, Bauern, Handwerker und Adelige, hatten sich mit Waffen, Mistgabeln und Fackeln ausgerüstet und sich ihnen vor den Stadttoren in den Weg gestellt. Die Räuber sahen die Menschen bereits von weitem, und sie hätten daraufhin tatsächlich kehrtgemacht und einen anderen Weg eingeschlagen. „Hier halten wir eben zusammen!“, meinte der Mann.

Anna und Peter konnten ihn dazu nur beglückwünschen, bevor sie sich auf den Weg machten, den die Räuber eingeschlagen hatten.

„Die Welt wäre ein besserer Ort, wenn alle Menschen so mutig wären“, meinte Anna.

„Ach“, sagte Peter, und seine Stimme klang plötzlich scharf. „Wir hätten genau das gleiche getan, aber wir haben nun mal leider keine schöne Aussichtsburg! Wir haben die Bande erst gesehen, als es bereits zu spät war.“

„Ich meine ja nur“, sagte Anna. „Zusammen können wir oft mehr erreichen als alleine.“ Sie nahm seine Hand.

Peter entzog sich ihr. „Gerade erreichen wir auch zu zweit gar nichts! Wie lange laufen wir der Bande nun schon hinterher - und noch nicht mal in der Ferne gesehen haben wir sie! Die sind einfach zu schnell unterwegs!“

„Du hast recht.“ Anna wirkte nachdenklich. „Das ist wirklich merkwürdig. Aber wir dürfen trotzdem nicht aufgeben! Wenn wir doch nur schneller vorankämen!“

Peter schaute sie an, sein Gesicht ein Spiegel von Zweifel und Selbstvorwürfen. „Können wir aber nicht!“

„Niemals aufgeben!“, sagte Anna und nahm seine Hand erneut.

Diesmal drückte er sie.

Der nächste Ort besaß einen großen Park, in dem ein Mann auf einer dunklen **Kutsche umherfuhr**.¹⁴

„Suchst du etwas?“, rief Peter dem Kutscher zu. Der hielt überrascht an und wandte ihnen das faltige Gesicht unter dem Filzhut zu. „Ja und nein“, sagte er und schluckte. „Gestern hat mich eine Räuberbande ausgeraubt, meine Tochter Lisa entführt und dann alles angezündet. Ich war in dieser Kutsche unterwegs, als es passierte. Als ich nach Hause kam, hatte ich nichts mehr. Seither fahre ich hier herum, auf der Suche nach Allem und Nichts. Ich weiß nicht, wo ich sonst hin soll, und hier finde ich vielleicht eine Spur meiner Tochter. Vielleicht finde ich auch die Räuber. Vermutlich aber werde ich einfach nur verrückt.“ Er kicherte.

„Wie heißt du?“, fragte Anna.

„Erik“, antwortete der Kutscher.

„Deine Tochter ist vermutlich in dieser Richtung unterwegs“, sagte Anna und deutete auf den Weg, der aus dem Park herausführte.

¹³ Anknüpfungspunkt für Escape Game **Horn**.

¹⁴ Anschlussmöglichkeit Escape Game Bad Meinberg.

Erik zog die Augenbrauen zusammen. „Woher willst du das wissen?“

Peter erklärte es ihm.

Sie mussten ihn nicht überreden, auf der Kutsche mitfahren zu dürfen. „Springt auf!“, rief er. „Die schnappen wir uns!“

Er gab den Pferden das Kommando und sie fuhren so schnell um die nächste Kurve, dass eine Frau, ~~die gerade ihren Hund ausführte~~, einen Satz zur Seite machte.

Die drei hielten nur an, um zu fragen, in welche Richtung die Bande gesehen worden war. Manchmal war selbst das nicht vonnöten, dann wiesen qualmende Ruinen oder weinende Menschen ihnen den Weg. Nachdem sie so mehr als einen Tag und eine Nacht unterwegs gewesen waren, sah Peter eine Reihe von Gestalten am Horizont, an dem gerade die Sonne unterging. „Dort!“

Erik und Anna schauten in die angegebene Richtung, und da waren sie: Deutlich sahen sie die schwarzen Kutten, die geschulterten Säcke voller Diebesgut und die schwarzen Kapuzen in einem Waldstück verschwinden.

„Die entkommen uns nicht! Hüh!“, rief Erik. Er lachte, und die Pferde galoppierten los.

Dunkelheit schlug ihnen entgegen, als sie in den Wald eintauchten. „Da!“, rief Anna. Sie hatte gerade noch etwas Leuchtendes erspäht, da war es an der nächsten Kurve auch schon außer Sicht geraten. Erik ließ die Pferde in den Schritt zurückfallen, um bei der Dunkelheit nicht vom Weg abzukommen. Die plötzlich eingetretene Stille schien unter ihre Kleider zu kriechen. Von irgendwoher rief ein Käuzchen. Etwas raschelte im Gebüsch. Peter zog sein Messer. Sie fuhren um die Kurve und blickten auf ein silbrig **schimmerndes Gewässer**.¹⁵ Davor stand eine junge Frau. Sie hatte die Kapuze zurückgeschlagen. Ihr blasses Gesicht schimmerte in der Dunkelheit. Nun hob sie die Arme, und Erik zog unwillkürlich an den Zügeln. Die Kutsche hielt.

„Hilfe!“, sagte die Räuberin. Ihre Stimme klang rein und klar und doch seltsam fremd. „Helft mir!“

„Lisa?“, fragte Erik ungläubig.

Die Gestalt wandte sich ihm zu. Es wirkte, als würde eine Puppe an Fäden gezogen.

„Hilfe!“

Erik sprang vom Kutschbock und lief auf sie zu. Doch noch bevor er die Gestalt erreicht hatte, war sie fort. „Wo ist sie?“, rief er. „Lisa!“

Anna und Peter folgten ihm, aber auch sie konnten keine Spur der jungen Frau entdecken.

„Die Räuber scheinen Gewässer zu mögen“, sagte Peter und schaute auf das Wasser.

„Sie wollte Hilfe“, sagte Erik. „Aber wie können wir ihr helfen?“

Sie suchten noch den ganzen Abend nach einer Spur der Räuber, aber in der Dunkelheit fanden sie nichts. Auch in den anschließenden Tagen reisten sie herum, stießen aber auf keine Hinweise.

Bei **Altenbeken** gelangten sie schließlich auf eine Plattform, die eine großartige Aussicht auf ein Viadukt bot. Dort stand eine einzelne Frau, die ihnen erwartungsvoll entgegenblickte.

„Marie!“, rief Anna. „Was tust du denn hier?“

„Es hat mir einfach keine Ruhe gelassen“, sagte die Nonne, die nun ein sauberes Habit trug. „Gestern hatten wir einen Gast, der erzählte, die Räuberbande habe ihr Lager hier beim Viadukt aufgeschlagen. Im Kloster habe ich gerade nicht viel zu tun.“ Sie schwieg einen Augenblick. „Schwester Walberta ist gestorben.“ Sie wischte sich mit der Hand über die

¹⁵ Anknüpfungspunkt Escape Game **Norderteiche**.

Augen. „Die Bande muss endlich aufhören! Also bin ich mit dem Zug hierhergereist. Wie schön, dass ich euch hier treffe! Und Verstärkung habt ihr auch mitgebracht!“

Erik zog seinen Hut so kunstvoll, als befände er sich auf einer Theaterbühne und nicht auf seinem Kutschbock. „Es ist mir eine Ehre“, sagte er.

Das Nachtlager der Räuber – wenn es sich denn um ein solches handelte – war sehr schlicht. Es gab eine Feuerstelle, Planen und Decken. Leere Truhen mochten Ausrüstung beherbergt haben.

„Also auf mich wirkt das irgendwie ... nicht echt. So als hätte jemand eine Kulisse aufgebaut“, sagte Peter.

Anna hingegen war ganz aufgeregt. „Sobald die Räuber zurückkehren, brauchen wir sie nur noch zu verhaften!“

„Ach ja?“, sagte Erik. „Und womit sollen wir sie bedrohen? Mit deinem Schal vielleicht?“

„Wir können uns im Gebüsch verstecken und sie belauschen“, meinte Marie. „Wenn wir wissen, wohin sie wollen, schicken wir die Büttel hinterher!“

In dem Moment stolperte Peter über eine Unebenheit. Der Boden schwankte, und dann fielen die vier in ein tiefes Loch.

„Aua!“, sagte Marie, die halb über Anna lag. Peter schien bewusstlos zu sein.

Erik rief: „Oh nein, sie haben uns eine Falle gestellt! Wie konnten wir nur so dumm sein!“

„Eine Falle?“ Anna richtete sich langsam wieder zu sich. „Das glaube ich nicht. Schaut mal, hier geht es weiter!“

„Ein Geheimgang!“, sagte Peter und piffte durch die Zähne. „Das erklärt vielleicht, warum die Räuber so schnell von einem Ort zum anderen kommen!“

„Und von Jetzt auf gleich verschwinden“, ergänzte Anna. „Vermutlich steckt die gesamte Gegend hier voller solcher Tunnel!“

Die vier klopfen sich Staub und Erde von der Kleidung, holten Laternen und Fackeln aus der Kutsche und folgten dem Gang. Es war eng, dunkel, kalt und modrig. Bald verloren sie jedes Zeitgefühl. Irgendwann sagte Marie: „Ich glaube, dort vorne ist ein Licht!“

Tatsächlich kamen sie an eine Falltür, die sie aufstoßen konnten. Die vier befanden sich im Innern **eines Turms**.¹⁶

„Hier war jemand!“, rief Anna. „Hier wimmelt es von Fußspuren!“

Peter zuckte mit den Achseln. „Das könnte jeder gewesen sein. Vom Turm oben hat man bestimmt eine tolle Aussicht.“

„So haben Sie es gemacht und ihre Ziele ausgekundschaftet! Mit Weitblick waren sie schnell gewarnt, wenn sich Verfolger näherten!“

„Aber wo sind sie hin?“

„Das finden wir jetzt heraus!“, sagte Peter und stieg die steinerne Treppe hinauf. Als die anderen ihn eingeholt hatten, stand er an der Mauer und sah in die Weite. Am Horizont versank die Sonne als feuriger gelbroter Ball und tauchte die gesamte Landschaft in ein warmes Licht. Die Wälder, die Höfe, die Felder und Häuser, alles schien zu glühen.

„Das ... das sind sie aber nicht, oder?“, fragte Erik.

„Was? Wo?“

„Dort hinten. Kannst du die großen Gebäude sehen? Die neben der Kirche.“

„Bestimmt ein **Kloster**. Mit Wirtschaftsanlagen und so.“¹⁷

¹⁶ Evtl. Anschlussmöglichkeit Escape-Game Kaiser-Karls-Turm/Burgruine **Iburg**.

¹⁷ Evtl. Anschlussmöglichkeit Escape-Game Kloster **Dahlheim**

Eine Gruppe Mönche ging auf das Hauptgebäude zu, ihre dunkle Kleidung schluckte das wenige Licht. „Ja und?“, fragte Anna.

„Die haben doch etwas in der Hand.“ Peter hatte die Augen zusammengekniffen. „Fackeln!“

„Du meinst ...“

„Wenn sie zum Kloster gehörten, würden sie sich doch auch ohne Leuchten zurecht finden!“

„Sie werden alles anzünden!“

„Das müssen wir verhindern!“ Erik hatte sich bereits umgedreht und lief den Gang wieder hinunter. „Sie sind zu Fuß, wir haben eine Kutsche. Diesmal kriegen wir sie!“

Die Fahrt zum Kloster dauerte länger als erwartet. Als sie endlich ein Licht in der Dunkelheit sahen, wussten sie nicht, ob es zu einer späten Andacht gehörte oder der Dachstuhl der Kirche bereits Feuer gefangen hatte.

Anna stöhnte. „Wann hört das endlich auf?“

„Jetzt“, sagte Peter entschlossen. „Genau jetzt. Genau hier.“

Die Pferde hatten Schaum vor dem Mund, als die vier an ihnen vorbei durch die Klosterpforte auf das Gelände rannten. Die Diebesbande stand vor der Kirchentür, wo sie offenbar tatsächlich die Mönche beim Gebet aufgeschreckt hatte. Die Gottesdiener hatten sich in der Kirche versammelt. Bleiche Gesichter und aufgerissene Augen blickten ihnen entgegen. Auch die Räuber drehten sich zu den Neuankömmlingen um. Schwarze Kutten bedeckten ihre Körper, unter der Dunkelheit der Kapuzen waren nur leuchtende Augen zu erkennen.

Erik ließ seine Peitsche einmal laut in der Luft knallen. „Ergebt Euch, Ihr dreckigen Diebe! Ihr seid umstellt!“

„Ich weiß nicht, ob das den aktuellen Zustand wirklich korrekt beschreibt“, flüsterte Marie in seine Richtung, doch in der Stille nach dem Knall hallte ihre Stimme durch die Dunkelheit.

„Aber natürlich“, sagte Anna und trat einen Schritt vor. „Ich hätte es sehen sollen!“

Peter warf ihr einen Blick zu, dann schaute er noch einmal zu den Räufern. Schließlich nickte er und tat es ihr gleich.

„Ihr müsst nun nicht mehr stehlen. Eure Reise ist hier zu Ende.“

Niemand sagte etwas. Die Fackeln in den Händen der Räuber ließen Schatten auf der Kirchenmauer tanzen.

„Ihr seid Mönche, nicht wahr? Vielleicht kommt ihr sogar von hier, aus dem Kloster Dahlheim?“, fragte Anna.

„Ihr wart Mönche“, sagte Peter. „Aber das ist lange her ... Was habt ihr zu Lebzeiten alles gestohlen? Ihr dachtet, das merkt niemand, nicht wahr? Vielleicht wärt ihr davongekommen, aber ihr seid immer gieriger geworden ...“

Anna nickte. „Und dann ist euch etwas zugestoßen – Euch allen, gleichzeitig. Etwas sehr tödliches. War es Gott oder der Teufel, der dafür gesorgt hat? Und nun seid ihr verflucht, nicht wahr? Ihr müsst umherziehen und immer wieder stehlen und morden und brandschatzen, aber es ist nie genug ...“

Wortlos streifte eine der Gestalten die Kapuze zurück. Darunter befand sich nicht mehr als ein Totenschädel – ein Totenschädel mit zwei glühenden Augen.

„Lisa!“ Erik stöhnte.

„Wenn ihr Erlösung wollt, dann geht nun in die Kirche“, sagte Marie.

Die Mönche machten Platz an der Tür und formten eine Gasse.

Die Gestalten vor der Tür bewegten sich nicht.

„Geht in die Kirche!“ Maries Stimme war mit einem Mal sehr laut. Sie hob das Kreuz, das sie an einer Kette um den Hals trug, und schritt ohne Zögern auf die Gruppe zu.

Die Räuber wichen zurück – sie taten einen Schritt nach hinten, dann noch einen. Schließlich mussten sie das Innere der Kirche betreten, wo die echten Mönche einen Kreis um sie bildeten.

„All das Gold, die Schätze, der Schmuck, den ihr geraubt habt - der nützt euch nichts, weil ihr eigentlich hinter einem ganz anderen Schatz her seid“, sagte Anna.

„Den könnt ihr aber nicht stehlen“, meinte Peter, „und das wisst ihr.“

Erik spielte mit der Peitsche in seinen Händen. „Ihr lauft durch diese wunderschöne Gegend, aber ihr schätzt sie nicht, im wahren Sinne des Wortes. Der gesamte Schatz, also die Natur, die Kultur, die Menschen von hier, den könnt ihr nicht wegnehmen. Darum müsst ihr noch ewig Unheil bringen“

„... oder nun Erlösung finden“, sagte Marie. Sie stand den Räubern direkt gegenüber. Tränen strömten über ihre Wangen, als sie sagte: „Ich vergebe euch!“

Die Mönche hinter ihr begannen zu wispern. Das Wispern wurde lauter. „Wir vergeben euch“, sagten sie wie mit einer Stimme.

„Wir vergeben euch“, stimmten Peter, Anna und Erik mit ein.

„Wir vergeben euch“, sagte nun auch Marie. Alle gemeinsam sagten es wieder und wieder, ein Chor, der sich durch die Mauern der Kirche noch verstärkte, immer lauter wurde.

Etwas geschah. Atem wurde zu Wind. Es gab ein Geräusch an wie von einem Hauch, der durch Herbstlaub fährt. Es wurde lauter, wurde zum Sturm, und ~~die Räuber~~ Kutten der Räuber blähten sich, schienen davongeweht zu werden.

Der Chor wurde noch lauter. Die Gestalten in den schwarzen Kutten lösten sich auf wie Sandfiguren im Regen, wurden nach und nach immer weniger, bis schließlich niemand mehr zu sagen vermochte, ob sie jemals wirklich dort gestanden hatten.

Der Chor verstummte. Die vier Abenteurer schauten sich an. Dann brachen sie in Jubel aus.

Es wurde ein ausgelassener Abend. Der Abt des Klosters spendierte ein Festessen. Das Klosterbier mundete Erik so gut, dass er ein ums andere Mal sagte: „Vielleicht trete ich einem Orden bei.“ Anna und Peter hielten sich an der Hand, und Marie sprach sich angeregt mal mit diesem, mal mit jenem Mönch.

„Das glaubt uns niemand“, sagte Anna.

„Dann sollten wir wohl besser niemandem davon erzählen“, meinte Erik.

„Dabei habe ich das die ganze Zeit gedacht“, meinte Peter. „Raubgut, das sind nur Dinge! Die Frage ist, wie lange es Freude bereitet, sie anzusehen. Aber an die Abenteuer, die ich mit euch gemeinsam bestritten habe, werde ich bis an mein Lebensende zurückdenken. Zusammen haben wir das geschafft, was ich alleine nie hätte schaffen können!“

Anna drückte seine Hand.

„Da ist so viel Schönheit um uns herum“, ergänzte Marie. „So viele Schätze! Sie alle kann ich nicht mit nach Hause nehmen, aber ich kann sie in meinem Herzen bewahren.“

Erik nickte. „Das wahre Glück ist weder teuer noch weit weg. Oft reicht es schon, es zu gemeinsam erleben.“

Darauf stießen die vier an.