

Tatort Teuto: Exposé der Rahmenhandlung

„Es war einmal ... eine Räuberbande, die das Gebiet des heutigen Naturparks Teutoburger Wald/Eggegebirge unsicher machte.“

So beginnt die Rahmenhandlung für „Tatort Teuto“. Sie schildert ein modernes Märchen, das an die Sagentradition der Region anknüpft: Es geht um die Taten einer Räuberbande, die einst den gesamten Naturpark in Angst und Schrecken versetzte. Trotz zahlreicher Bemühungen gelang es nicht, die Diebesbande festzusetzen. Sie entkam immer wieder auch aus eigentlich unmöglich scheinenden Situationen und häufte nur mehr und mehr Schätze an. Um die Räuber endlich zu fangen und die Reichtümer den rechtmäßigen Besitzern zurückzugeben, wurde eine Gruppe von abenteuerlustige Menschen – wie die Escape-Game-Teilnehmenden, die in der Rahmenhandlung exemplarisch von vier ganz unterschiedlichen Personen dargestellt werden – angeworben. Ihnen geht es darum, neben der ausgelobten Belohnung auch noch möglichst viel vom Reichtum der Räuberbande zu erhalten. Denn: Wer möchte nicht reich sein?, fragen sie sich und die Lesenden gleichermaßen.

Was die Abenteurer nicht wissen: Mit dem Betreten des Naturparks sind sie durch ein magisches Portal gegangen, das sie in eine mysteriöse Parallelwelt versetzt. Hier gelten andere Gesetze. Die Gruppe verfolgt die Räuber durch den Naturpark zu allen Escape-Game-Orten. Dabei treffen die Spielenden wie die Charaktere beispielsweise auf bereits verstorbene Persönlichkeiten, sprechen mit Tieren und begegnen Zauberinnen, Alchemisten und anderen Fantasiegestalten, die sie auf Besonderheiten des Naturparks aufmerksam machen. Was dabei in den einzelnen Games nur angedeutet werden kann, wird in der Rahmenhandlung auserzählt und umgekehrt. Doch nicht alle Orte im Naturpark heißen die Abenteurer willkommen: An mindestens zwei Orten werden sie selbst für Verbrecher gehalten und müssen fliehen oder sich aus einem Gefängnis befreien. Zusätzlich merken die Diebe, dass

sie verfolgt werden und stellen ihren Verfolgern eine Falle, aus der die Abenteurer sich befreien müssen. Aber es gibt auch Lichtblicke: an mindestens einer weiteren Station gelingt es ihnen, einen Teil der von den Räubern erbeuteten Schätze zurückzuerobern, den die Räuber auf der Flucht zurücklassen müssen. Dabei können sie die Räuber sogar sehen – leider nur als Schemen, die in der Dunkelheit verschwinden. Hier scheint auf, dass zumindest eine der Räuberinnen eine tragische Gestalt ist, die von einem Abenteurer dazu gebracht werden kann, Hinweise auf den Verbleib und die Pläne der Bande zu geben. Bei der nächsten Station erhalten die Abenteurer dann einen Tipp und müssen selbst in ein Gebäude einbrechen, um die Schurken auf frischer Tat zu ertappen – doch auch da sind die Räuber schneller und haben den Ort des Geschehens schon wieder verlassen. An einer anderen Station können die Abenteurer dafür einen Teil des Schatzes bergen, der im Wald versteckt worden ist. An einem weiteren Ort treffen sie auf die verräterische Räuberin, die verletzt zurückgelassen wurde, weil ihr Verrat entdeckt worden ist. Bevor sie stirbt, kann sie inneren Frieden finden, weil eine Person aus der Abenteurergruppe sich längst in sie verliebt hat und ihr die Liebe gesteht. Als die Abenteurer schließlich die Leiche der Räuberin abtransportieren wollen, ist die allerdings verschwunden. Im Laufe der Handlung wird anhand dieser und weiterer Merkwürdigkeiten deutlich, dass die Räuber offenbar über übernatürliche Fähigkeiten verfügen, und tatsächlich: An einer Station finden die Abenteurer heraus, dass es sich bei der Bande um Geister handelt, die keine Ruhe finden und deshalb wohl auf ewig Schätze klauen müssen - was die Abenteurer nicht davon abhält, sie weiterhin zu verfolgen.

Für jedes gespielte Escape-Game erhalten die Teilnehmenden zusätzlich ein (verschlüsseltes) Lösungswort. Wenn sie am Ende alle Stationen durchgespielt und die Wörter entschlüsselt haben, können sie daraus den letzte Satz der Geschichte zusammensetzen, der deutlich macht, dass die Geisterbande erlöst ist, wenn ihre Häsher endlich erkennen, dass der wahre Schatz der Region weder aus Gold noch aus Reichtümern besteht: Es ist die sagenhafte Gegend des Naturparks selbst, die mit ihrer Natur, den Heilquellen, den eindrucksvollen Zeugnissen vergangener

Zeiten und kulturellen Schätzen einzigartig in Deutschland ist. Die Abenteurergruppe erkennt das schließlich, kann die Geisterbande erlösen und findet den Rückweg durch das magische Portal. Dafür müssen sie allerdings die erbeuteten Schätze zurücklassen. Die Abenteurer fühlen sich dennoch reich beschenkt und nehmen sich vor, in Zukunft auch im Hier und Jetzt mehr auf die Reichtümer zu achten, die vor ihrer Haustür liegen.

Wenn die Escape-Game-Teilnehmenden die Geschichte so vervollständigen können, haben sie sich dennoch eine materielle Belohnung verdient – zum Beispiel Gutscheine mit Rabatten für lokale Geschäfte und Restaurants oder eine Sammlung mit Bildern von den Orten, die bespielt worden sind. Die Heldengruppe in der Geschichte hat nach ihrer Rückkehr verstanden, dass wahrer Reichtum nicht gefunden oder erbeutet werden muss, weil er schon da ist: Er liegt oft in gemeinsamen Erlebnissen und der wunderbaren Gegend, die gar nicht weit weg von zuhause sein muss, um wirklich zu verzaubern.