

# Silberklau

© und erstellt von Martin Kolb, Westring 30, 63500 Seligenstadt, Post@Martin-Kolb.de

In Osthessen in einem verschlafenen Westerndörfchen gehen die Bewohner von SeligenCity ihre Wege: Martin radelt per Rad durch die City, Leonardo ist auf dem Weg zum Bahnhof, Liselotte kommt per Kutsche an.



Niemand ahnt, was außerhalb in der Mine passiert.

Dort schufteten einige arme Minenarbeiter unter der Knechtschaft von Colonel Roberto mit seinen Rotröcken. Die Rotröcke beuten unter Waffengewalt die Silbermine aus.



Ein Zug kommt angefahren und holt das Silber ab.



Der Indianer Dumper Vogel geht zu seinem Freund Texasranger Chuck und bittet ihn um Hilfe, dieser Ausbeutung Einhalt zu gewähren.



Chuck reitet in die City und geht zu Sheriff Mark. Mark, schon etwas älter, aber sehr erfahren, weiß, da ist er machtlos. Alleine kann er das nicht.



Zum Glück ist ja ein Fort mit Unions-Soldaten in der City. Schnell geht man rüber zu Oberst Schmitt, ein alter Haudecken. Ein Leutnant holt sie am Tor ab und führt sie zum Oberst.



Oberst Schmitt hört sich die Sorgen an.



Er läßt Hauptmann Schutter rufen.

Schmitt an Schutter: Nehmen Sie einige Männer und erkunden die Lage. Kein Eingreifen, wir müssen das erstmal untersuchen.

Schmitt ist sich klar, erstmal Aufklärung, den Gegner erstmal kennenlernen.



Hauptmann Schutter macht sich auf den Weg zum Indianerdorf, um dort Dumpfer Vogel zu bitten, sie zur Silbermine zu führen.



Alle machen sich auf den Weg zur Silbermine. Schnell wird klar, oh, ein starker Gegner: Rotröcke !!!  
Mit denen ist nicht zu spaßen, die verstehen ihr kriegerisches Handwerk.



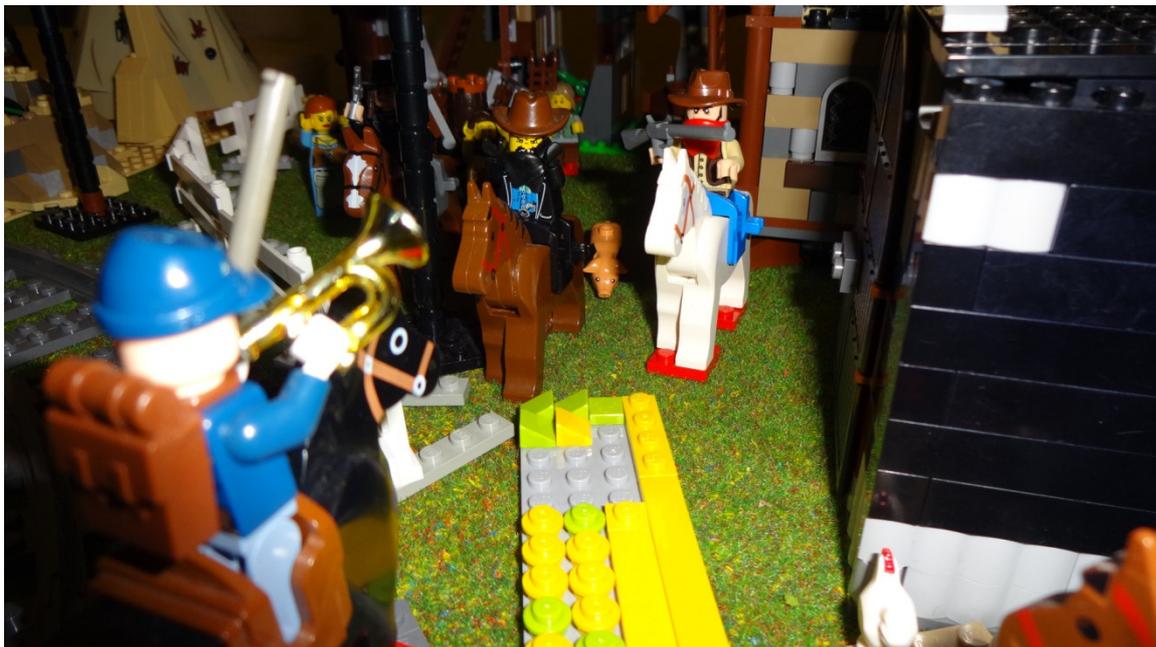
Also, wieder zurück zum Fort. Unterwegs kommt die kleine Aufklärungstruppe an einer Ranch vorbei, die gerade von Banditen überfallen wird.



Schnell mal die Trompete laut pusten und ein kleiner Kavallerieangriff ...



Die Banditen können bezwungen werden, werden vertrieben.



Der Trupp reitet weiter zur City. Dort kommen gerade neue Rekruten per Bahn an. Diese werden von Leutnant Michels zum Fort geführt und machen ihre ersten Truppenübungen.



Hauptmann Schutter meldet Oberst Schmitt die Lage.



Schmitt ruft gleich die Truppe zusammen und die ganze Garnison reitet ab zur Silbermine.



Die Bewohner von SeligenCity bemerken natürlich den Ausritt der Soldaten und sind sofort beunruhigt, wer beschützt die City, wenn die Soldaten weg sind?



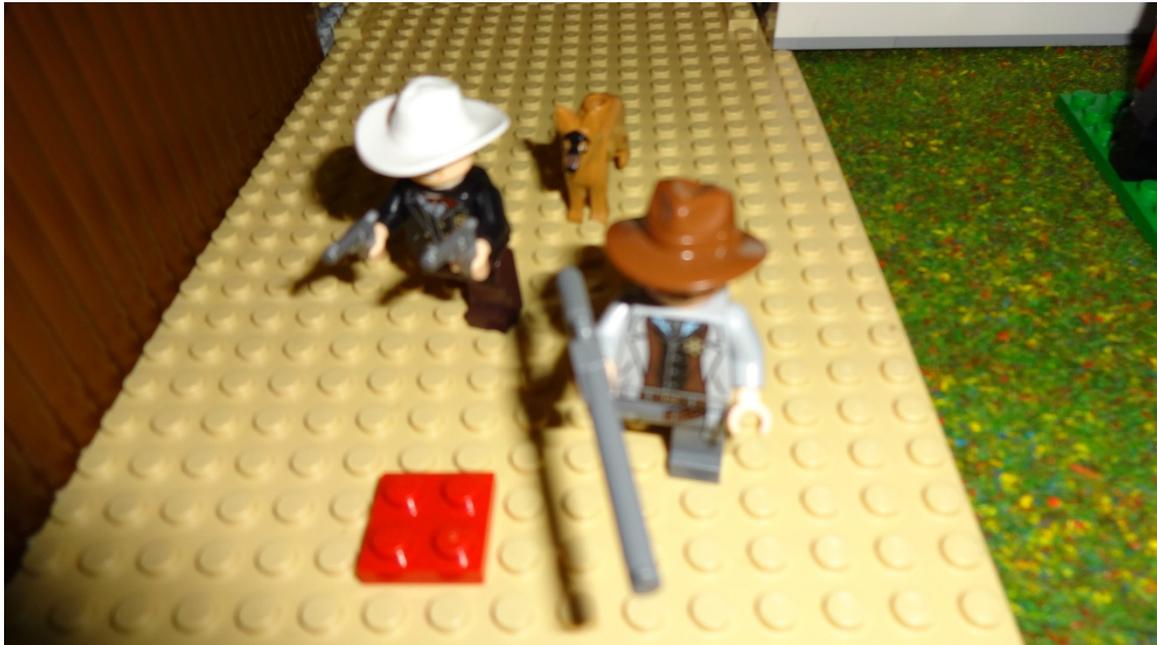
Oberst Schmitt beruhigt, es wird schon nichts passieren. Wird er damit Recht behalten oder sind das nur beschwichtigende Worte ? Er kommt mit einem Soldaten raus, um Stärke zu zeigen.



Während die Unions-Soldaten unterwegs sind, nutzen Banditen die Gunst der Stunde und überfallen die Bank.



Der Sheriff steht einer großen Übermacht entgegen, ruft gleich Chuck und versucht die Banditen zu verjagen.



Währenddessen gehen die Soldaten gegen die Rotröcke in Stellung, warten auf den Angriffsbefehl.



Colonel Roberto merkt das natürlich auch und zieht sich in die Mine zurück.

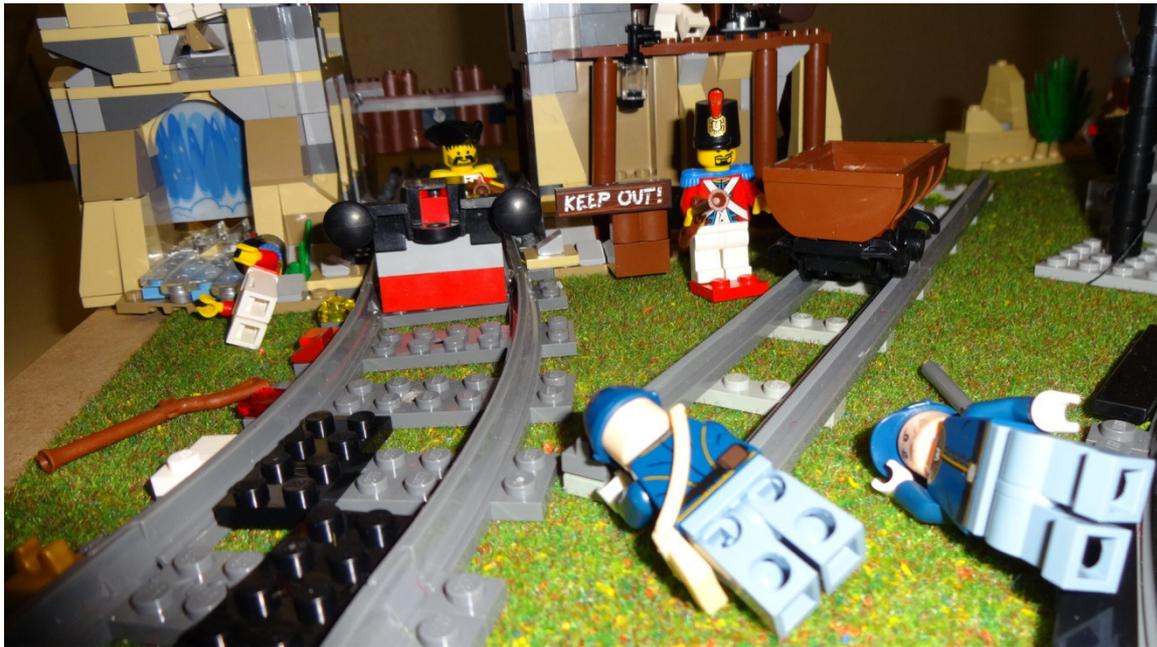


Oberst Schmitt läßt auch die Geheimwaffe, die ratternde Berta, auf dem Zug ankommen.

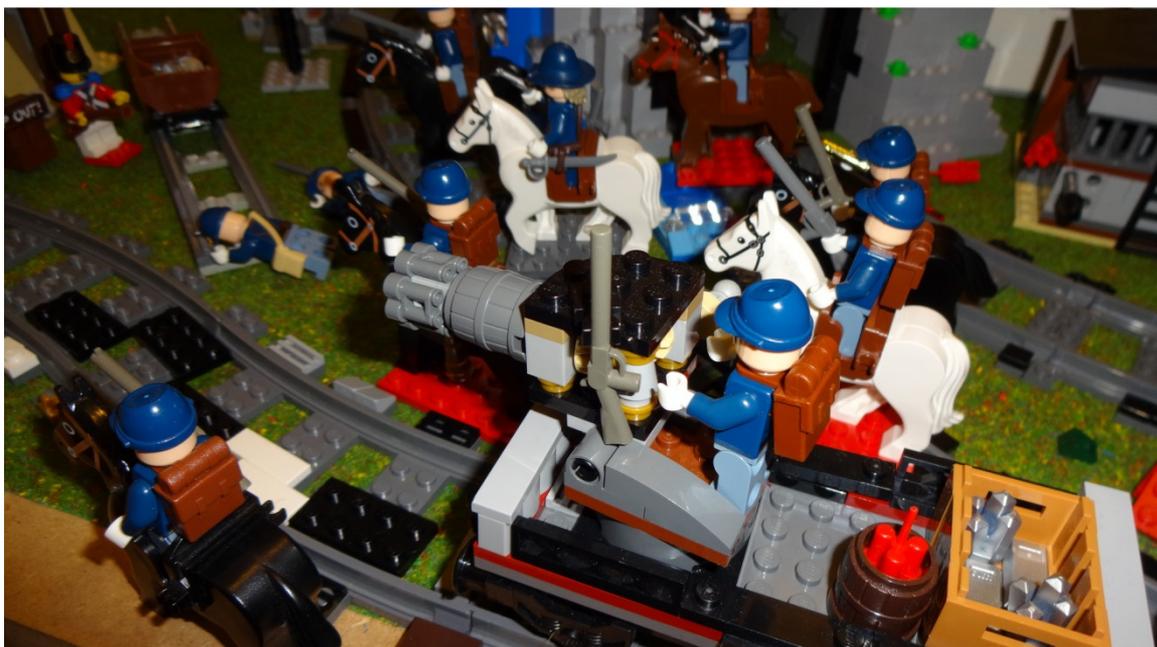


Nun kommt es zum Gefecht. Leider gibt es erste Tote. Auch die Unionsoldaten müssen Verluste hinnehmen.

Die Unions-Soldaten greifen erstmal mit Infanterie an, die Rotröcke können diese abwehren.



Nun greift Hauptmann Schutter mit seiner Kavallerie an und kann die Rotröcke niederringen. Die Übermacht der Unionsoldaten ist für die Rockröcke doch erdrückend.



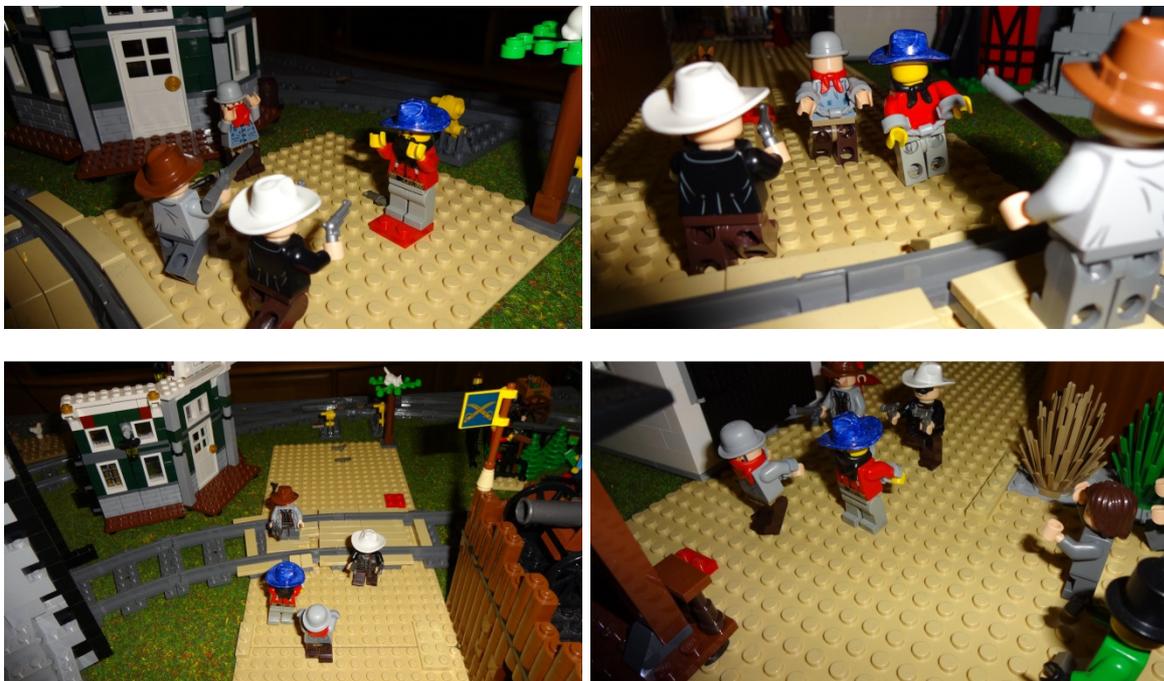
Der Kampf ist geschlagen, die Rotröcke ergeben sich, gehen in Gefangenschaft und werden in Ketten abgeführt.



Währenddessen in der City: Die Banditen werden teilweise vom Sheriff gestellt und werden ebenfalls abgeführt. Ein Teil kann leider mit einem Teil der Beute flüchten.



Die Banditen werden gleich in die City geschafft und ins Gefängnis gesteckt.



Die Bewohner jubeln ihren Helden zu.



Die Unions-Soldaten kommen zurück und reiten ins Fort und zeigen die gefangenen Rotröcke Oberst Schmitt.



Aber wohin mit den Gefangenen ?



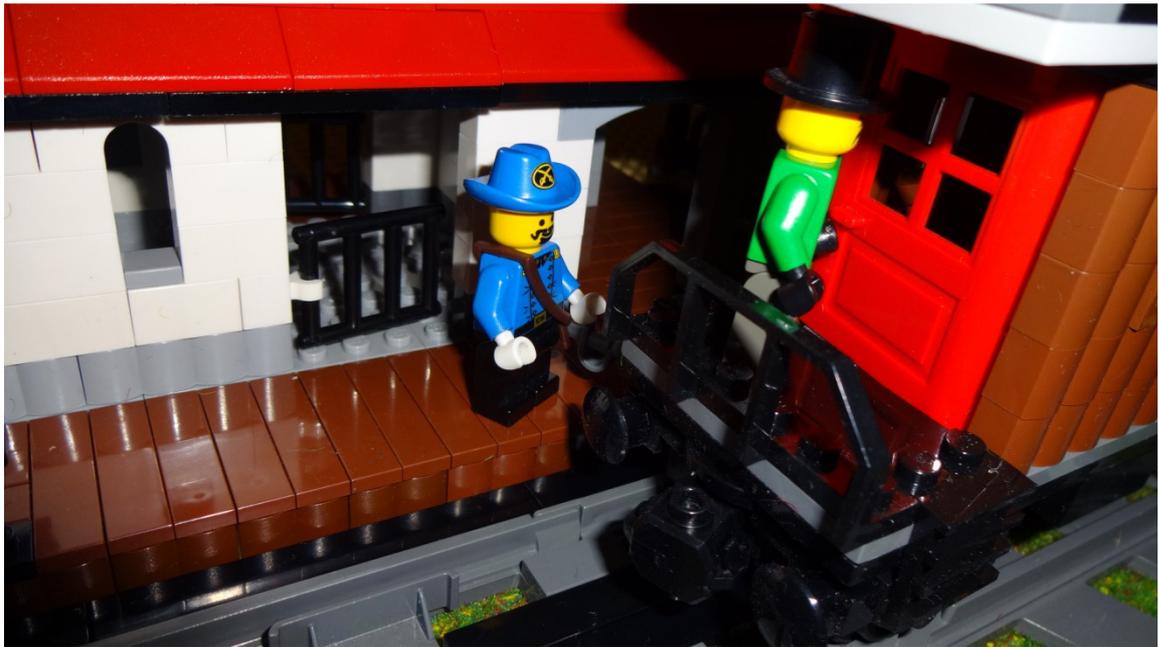
Oberst Schmitt hat eine Idee: Beim letzten Gefecht mit Rotrückern mußte man sich leider zurückziehen und hatte einige Männer verloren, die dort in Gefangenschaft gerieten. Nun könnte man einen Gefangenenaustausch machen.



Schnell wurde der grimmige Bürgermeister Kolb von SeligenCity herbeigeholt und ihm das vorgeschlagen. Das ist nun eine Aufgabe für Diplomaten.



Bürgermeister Kolb ging zum Bahnhof und fuhr per Zug zur Hauptstadt, um Verhandlungen aufzunehmen.



Die Tage vergehen ...

Einige Tage später kommt der Bürgermeister wieder zurück, mit einem Brief in der Hand. Die Rotröcke sind interessiert.



Oberst Müller weiß, wer dieses Unternehmen leiten soll: Hauptmann Schutter mit einer Kavallerieeinheit.



Schutter nimmt einen kleinen Trupp und Wagen und fährt zum Treffen, um den Gefangenaustausch vorzunehmen.



Schutter, sehr vorsichtig, läßt einige Männer in Deckung gehen, sicher ist sicher. Er selber reitet mit einem seiner Männer und Fahne zum Treffen. Dort wird kurz das Procedere besprochen und der Austausch kann stattfinden. Die restlichen Männer führen die Gefangenen vor und tauschen die Männer aus.



Alle sind glücklich, endlich kommen ihre Kameraden wieder zurück.



Der Trupp kann zurück nach SeligenCity.



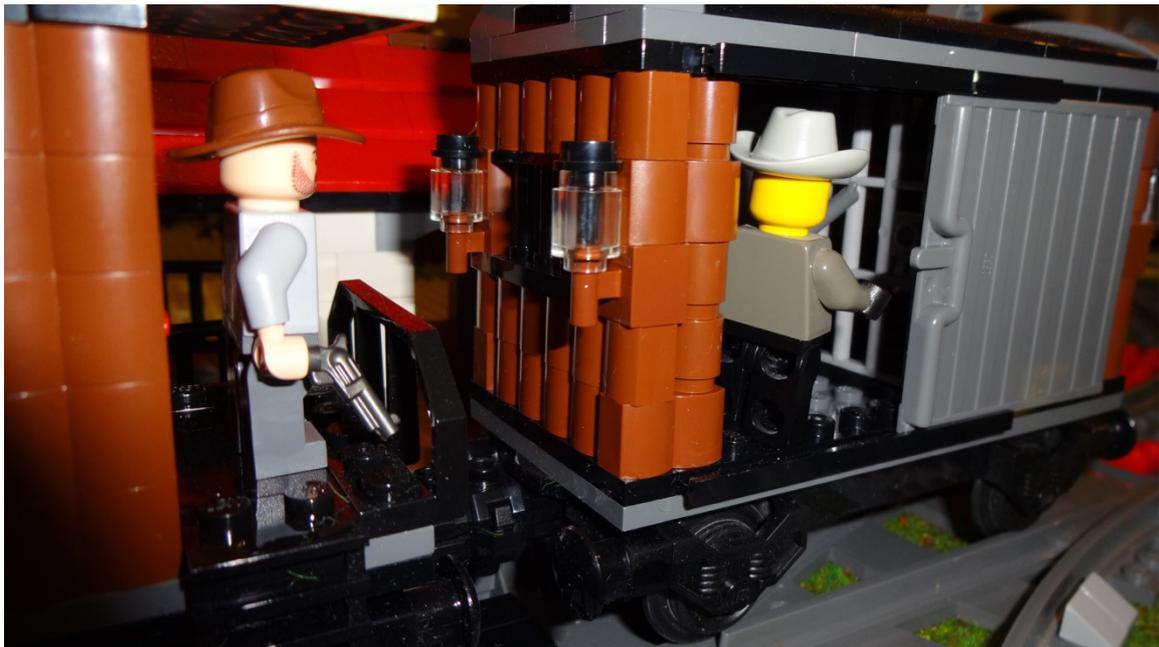
Dort angekommen, freuen sich alle und es gibt ein kleines Fest und natürlich einen Dankgottesdienst in der örtlichen Kapelle.



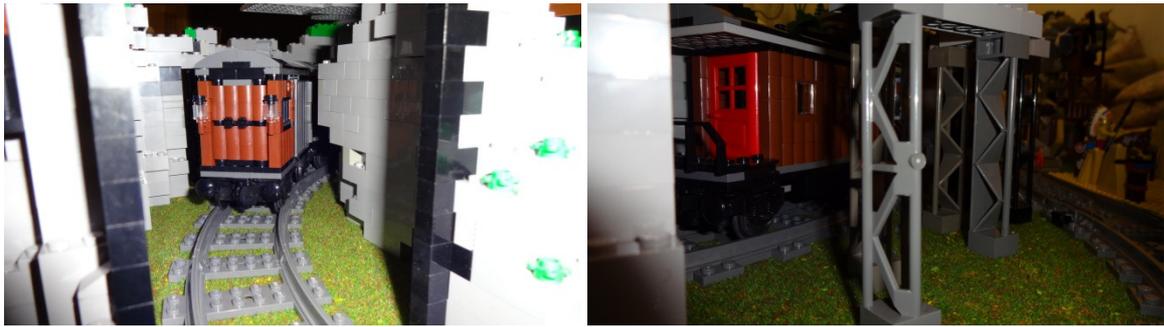
Nun kommt der Sheriff mit einer Bitte an den Bürgermeister und an den City-Richter. Einer der gefangenen Banditen ist ein sehr böser Verbrecher, der ins Staatsgefängnis in der großen Stadt muß: Al Capone.



Also, der Sheriff nimmt mit seinem Deputy die Banditen und steigt in den Zug. Dafür wurde extra ein Gefängniswaggon bestellt.



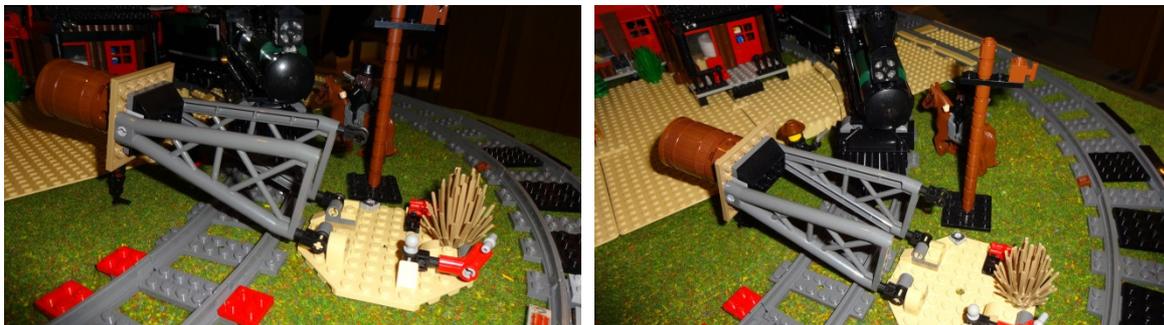
Während der Zug durch den Tunnel im Berg zur Stadt rumpelt ...



Kumpanen von Al Capone warten auf die Gelegenheit, um ihren Kumpel zu befreien.



Der Wasserturm wird gesprengt, der Zug kann nicht mehr weiter, muß stehenbleiben.



Dynamit wird am letzten Waggon an der Wand angebracht und diese rausgesprengt. Al Capone kann mit seinen Kumpele fliehen.



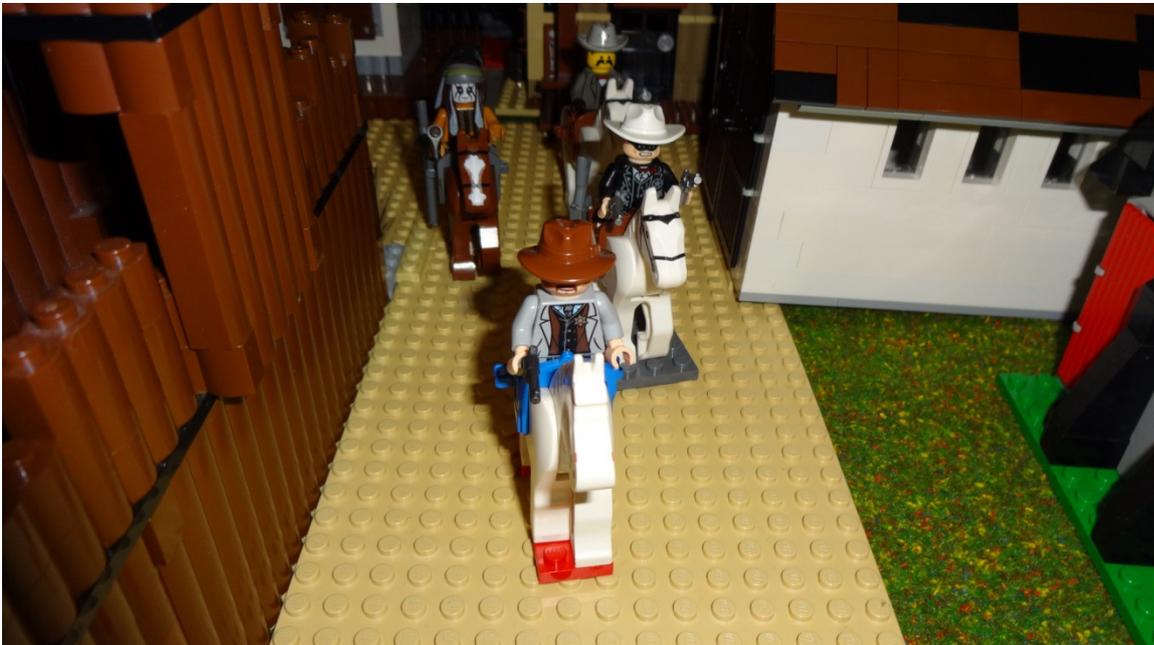
Was macht nun Sheriff Mark ?



Er konnte den Ausbruch nicht verhindern. Der Zug fährt zurück nach SeligenCity.



Dort sammelt sich die Bürgerwehr, Chuck und Dumpfer Vogel sind ebenfalls dabei. Nun reiten alle los, die große Jagd auf Al Capone beginnt.



Aber wo suchen ? Chuck hat die Idee. Die Silbermine wurde von den Soldaten geräumt, also das perfekte Versteck. Natürlich will Al Capone ans Silber.

Unterdessen die Banditen. Nicht jeder hat ein Pferd, auf die Dauer zu Fuß ist im Westen nicht angebracht.



Es geht zur nahegelegenen Farm. Dort werden Pferde gestohlen.



Nun geht es für die Banditen weiter. Al Capone will sich das Silber aus der Mine unter seine Fittiche reißen.



Kaum sind die Banditen dort eingetroffen, kommt der Sheriff mit seiner Truppe auch an.



Es kommt schnell zu einer wilden Schießerei.



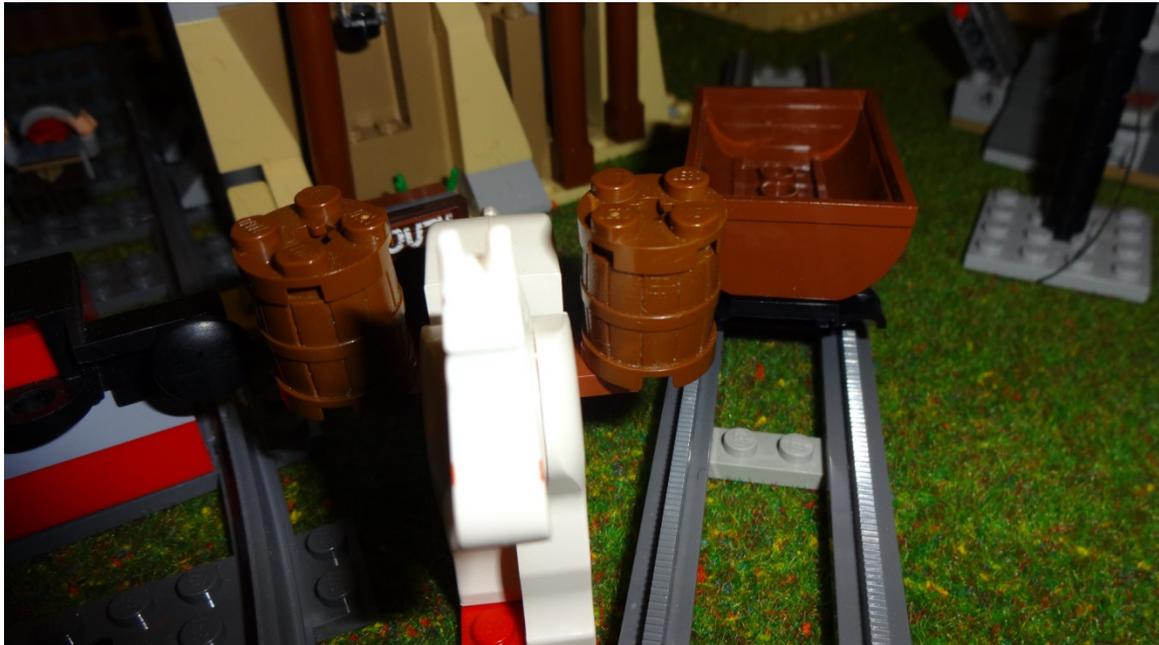
Al Capone gibt aber nicht auf. Die Schießerei geht weiter.



Ein Bandit nach dem anderen fällt, bis es auch Al Capone erwischt.



Sheriff Mark nimmt mit Chuck das Silber an sich, es soll zur Stadt gebracht werden. Das Silber muß sicher in die Bank.



Es geht zurück, das Silber in der Bank einlagern.



Nun ist das Silber gesichert.

SeligenCity in Osthessen kann nun wieder das verschlafene Westerndörfchen werden, indem die Bewohner von SeligenCity ihre Wege gehen.

Martin radelt per Rad durch die City, Leonardo kommt zurück vom Bahnhof, Liselotte fährt mit der Kutsche weiter.



Ende