

Finsterland

DIE RÄUBER VON FERRARD

Ein Abenteuer für Finsterland
von Gregor Eisenwort

KURZINHALT

Die Spielercharaktere fahren gerade auf Sommerfrische nach Ferrard, als nahe der Stadt überfallen werden. Obwohl es gelingt, die Banditen abzuwehren, entkommt ihr Anführer mit einigen Wertsachen der Spielercharaktere. Im Wald rund um die Stadt ist zunächst nicht an eine Verfolgung zu denken. Wenn die Spielercharaktere in Ferrard ankommen und den Vorfall bei der Polizei melden, verspricht diese tätig zu werden. Am darauffolgenden Tag beobachten die Spielercharaktere allerdings bei einem Spaziergang in der Stadt, wie der Anführer der Räuber in aller Öffentlichkeit unterwegs ist und ins Polizeihauptquartier geht. Die Dörfler sind zwar vorsichtig und scheinen zu wissen, wer er ist, lassen ihn aber in Ruhe. Wenn die Spielercharaktere seine Besprechung mit dem Polizeihauptmann belauschen, erfahren sie Unglaubliches. Die Räuber werden vom Polizeihauptmann nicht nur geduldet, sie zahlen ihm auch noch ein Viertel ihrer Beute als Privatzuschuss. Beweise für diese Missetat sind unterzeichnete Abkommen, die sich im Lager der Räuber in den bewaldeten Hängen des Mossbergs befinden. Die ganze Angelegenheit hat offenbar mit Spielschulden des Polizeihauptmanns angefangen. Dieser hat jedoch am schönen Leben gefallen gefunden und mittlerweile umdisponiert. Die Polizisten sind mit dieser Vereinbarung unzufrieden, da es ihrem Ruf schadet. Sie trauen sich aber nicht, sich zu wehren, da die Räuber seit dem Krieg recht gut ausgerüstet sind und auch in der Bevölkerung einigen Rückhalt haben. Der genaue Ort des Lagers ist auf einer Karte im Büro des Polizeihauptmanns verzeichnet. Die Spieler müssen sich nun auf den Weg zum Mossberg machen, dort das Lager der Räuber finden und neben ihren Wertsachen auch die Briefe und Unterlagen sicherstellen. Danach gilt es, die Beweise beim Bürgermeister vorzulegen, damit dem korrupten Polizeihauptmann das Handwerk gelegt wird. Klarerweise wird sich das dieser nicht gefallen lassen. Sobald ihm klar ist, was die Spielercharaktere vorhaben, wird er Gegenmaßnahmen ergreifen. Sie werden zunächst von ein paar Straßenkindern beschattet. Wenn sie dann tatsächlich etwas unternehmen, wird er sie zunächst von ein paar Räubern bedrohen lassen. Sind sie nicht einzuschüchtern, folgt ein Überfall unter den Augen der Polizei. Bringt das nichts, lässt er zwei Komplizen innerhalb der Polizei eine berühmte Mörderin, die er im Gefängnis hat, auf die Spielercharaktere loslassen. Spätestens dann können die Spielercharaktere auf die Unterstützung der Bevölkerung bauen, wenn sie sich engagieren. Selbst wenn das Lager der Räuber von den Spielern durchsucht wurde, gibt Putois nicht auf. Sein letzter und extremster Schritt ist der Angriff der Polizisten und der Räuber auf das Rathaus.

ABLAUF

Erste Szene: Schon wieder eine Reise mit Hindernissen

Zweite Szene: Bei der Polizei von Ferrard

Dritte Szene: Das Gespräch zwischen Putois und Bolchert

Vierte Szene: Im Lager der Räuber

Fünfte Szene: Putois wird gestellt

CHARAKTERE

Eduard Bolchert: Der Räuberhauptmann. Er befehligt eine Bande mit etwa 40 Mitgliedern, zu Überfällen rücken aber immer nur einige wenige aus. Bolchert ist stets dabei. Er hat wuschelige schwarze Haare und einen Dreitagebart.

Alain Putois: Der Polizeihauptmann von Ferrard ist ein untersetzter Mittelfünfziger mit einem Faible für Pfeifenrauchen, Literaturzitate und Verrat. Nichtsdestotrotz kann er sich gut verstellen und wirkt höchst authentisch, wenn er verspricht, die Räuber zu jagen.

Leon Lecomte: Der Bürgermeister von Ferrard. Grundsätzlich ein guter und ehrlicher Politiker, aber im derzeit laufenden Wahlkampf um das Bürgermeisteramt hat er alle Hände voll zu tun. Die Serie an Raubüberfällen um die Stadt schaden seinem Ruf.

Joséphine Lemiel: Die Mörderin. Eine brutale Killerin, die mit einer Axt tötet. Sie wirkt ebenso primitiv wie brutal. Ihre struppig flachsigen blonden Haare stehen zu Berge und ihre grauen Augen sehen nie in dieselbe Richtung.

DIE ORTSCHAFT

Ein idyllisches Städtchen, am Meer gelegen. Ferrard zieht immer wieder reiche Urlauber an, die dort dem unerträglichen Sommer in den großen Städten entkommen wollen. Die Ortschaft hat viele Altbauten, weil sie vom Krieg verschont geblieben ist. Nach und nach kommen aber aufgrund der Touristen auch neuere Hotels dazu.