

60

Jedes Jahr versammeln sich die Bewohner des Neraktals kurz nach Beginn der Schneeschmelze, bevor die Aussaat und der Frühling beginnt, zu einem gemeinsamen Fest und Wettbewerb, das Klootschießen.

Diese Jahr findet es im Heimatdorf, Veert, des letztjährigen Gewinners statt. Ein Kloot ist eine teilweise mehrfach durchbohrte und mit Blei ausgegossene Holzkugel, welche beim Wettbewerb so weit wie möglich geworfen werden soll.

Mit Hacken und Spaten wurde die 12 Schritt lange Anlaufbahn geebnet, mit Strohmatten belegt und an ihrem Ende durch unterlegen von Säcken erhöht, damit die Kämpfenden beim Werfen eine feste Stütze haben. Ihren Anfang hat die Bahn am Dorfplatz und zeigt aus dem Pallisadentor heraus.

Jedes umliegende Dorf stellt 2 Kombatanten, welche den Titel erringen sollen. Außer Konkurrenz des Titels, aber ermächtigt das Preisgeld einzusacken, sind Reisende oder Einsiedler des Tals Willkommen.

Der Wettbewerb wird vom Bahnwieser und Stockleger gerichtet und seine Regeln sind einfach. Jeder Teilnehmer erhält ein farbiges gestreiftes Tuch und einen eben so gekennzeichneten Stock. Das Wurfgerät wird ihm vom Bahnwieser gereicht und muss im ersten Durchlauf soweit wie möglich, in die gezeigte Richtung, geschleudert werden, Danach wartet der Stockleger die Ruhe der Kugel ab und platziert den Stock davor, damit weder Tritt noch Stoß sie weiter befördern und ihre Zugehörigkeit bewiesen werden kann.

50

Nun nach dem ersten Durchgang liegen die Kugeln fächerförmig verteilt auf dem Acker vor dem Dorf und in umgekehrter Reihenfolge der Weite der Würfe wird die Startposition der Gladiatoren für den Rückwurf aufgeteilt. Bedeutet der beste Werfer bekommt die Position der Kugel des schlechtesten Teilnehmers und dieser die am weitesten vom Dorf entfernte Stelle, an der sein Stock vom Bahnwieser aufrecht in den Boden gesteckt wurde.

Der Rückwurf, nun nicht mehr von der befestigten Bahn aus, fällt normalerweise kürzer aus, besonders, falls es eine "tote", also nicht nach ihrem Bodenkontakt rollende, Kloot ist. Wer seinen zweiten Wurf möglichst Nahe an den Brunnen im Zentrum Veerts schleudert ist der Gewinner und erhält den Preis, die Summe der eingezahlten Startgelder, 1 Silber. Der Titel des Klootschießers wird dem besten Schützen eines der teilnehmenden Dörfer zugesprochen, womit er seinem Dorf die Ehre des nächsten Austragungsortes des nächstjährigen Klootschießens und die Funktion der Hauptstadt für ein Jahr verleiht.

40

Auch in diesem Tal ansässig ist ein Stamm Goblins, sich nur knapp mit Viehdiebstahl und kleinen Überfällen über Wasser haltend. Alan-Dor, der Häuptling, und sein treuer Untergebener und Koch, Shi-Buma, haben einen Plan ersonnen dies zu ändern. In ihrer Erdhöhle, ein ehemaliger Fuchsbau, mischten sie zufällig aus ihrem Brennöl und der Würzsauce Shi-Bumas, eine explosive Mischung, welche durch Hitze oder kinetische Energie angeregt, ihren Fuchsbau drastisch vergrößert hat.

Die verschlagene Intelligenz Alan-Dors ließ ihn seinen größten Schatz, mehrere Kisten voll alchemistischen Glasinstrumenten, und diesen neuen Zaubersaft, welchen er Kabummsuppe taufte, kombinieren. Er füllte beide Ingredienzien in getrennte Glasphiolen, verpackte diese in runde Hohlkörper und schuf die Kranatte. Sein Prototyp war ein modifizierter Kloot, welchen er im Tal gefunden hatte.

Der erfolgreiche erste Einsatz gegen eine Gruppe Wanderer, in Richtung des Menschendorfes Veert, ließ einen weiteren Plan reifen. In ihrer Kriegsbeute fanden sie mehrere Übungskloots, um deren Bedeutung die Goblins wussten. Dieses eigentümliche Menschenfest wäre ein perfekter Zeitpunkt alle wehrhaften Hellhäute zu beseitigen und warum nicht die Menschen Kranatten schmeißen lassen, da sich dies als auch gefährlich für den Schützen

30

Klootschießen

heraus gestellt hatte.

So begannen die Arbeiten und am Tag vor dem Fest ist nun Alan-Dor auf den

Schultern von Shi-Buma und gemeinsam unter einem Mantel, als Hellhaut verkleidet, nach Veert unterwegs. Im Gepäck der Beiden ein Dutzend Kloot-Kranatten. Ihre Rotte, bewaffnet mit ihrem Markenzeichen, Bunte Glasscherben, und Kranatten, schleicht sich in ihren Spuren an und steht kurz außerhalb des Weilers für den Angriff bereit. Ihr Häuptling instruierte sie für diesen Überfall, genannt Mission Frühjahrsputz, auf das Zeichen, wilde Explosionen, zu achten.

Am Vorabend des Festes steht das Dorftor jedem offen und der Kapuze tragende kleine Wanderer fällt beim immer noch herrschenden Schneefall nicht besonders auf. Einige wundern sich über sein Schwanken, doch schreiben es dem schon reichlich fließenden Alkohol zu. So unbeachtet gelingt es den beiden Goblins, das Gepäck des Bahnwiesers, welcher ständig lautstark auf seine Amtswürden hinweist, auszumachen. Nach mehreren nervösen Versuchen öffnet Shi-Buma die verschlossene Holzkiste mit den Wettbewerbsklooten und tauscht 12 von den 20 vorhandenen mit manipulierten Kranatten aus. Ohne entdeckt zu werden stehlen sich die beiden Grünhäute in den Heuboden des Stalls und erwarten dort den Verlauf ihres Plans, beide mit je zwei Kranatten und einer großen spitzen Glasscherbe ausgerüstet.

In Veert ankommende Scs werden feucht fröhlich begrüßt und zum Fest als Gast oder Kämpfer eingeladen. In der übervollen Dorfschenke sammelt der Bahnwieser abends das Startgeld ein und gibt jedem Teilnehmer sein farbcodiertes Tuch. Außer aus Pont, sind aus allen drei umliegenden Dörfern Gesandtschaften anwesend, auch ein Barde und ein Glücksritter zahlen den Beitrag. Ohne Scs nehmen also 10 Kombatanten morgens einen Kloot auf. Nach einem kräftigen Frühschoppen entledigen sich die Streiter um den Titel ihrer Oberkleider und folgen den beiden Schiris auf den Dorfplatz. Dort hat sich eine johlende Menschenmenge zusammengefunden und lautstark werden verschiedene Teilnehmer angefeuert, die ersten Wetten werden platziert. Nun greift jeder Teilnehmer in die Holzkiste und nimmt einen Kloot. Jeder SC würfelt gleichzeitig einem W20, bei einem Ergebnis über 9 ist sein Kloot manipuliert. Um dies den Spielern nicht zu offenbaren, gib jedem Spieler bei einem Ergebnis unter 10 einen Malus auf seine Wurfprobe, die unmanipulierten Kloots sind schwerer.

An der Seite ist eine Skala aufgetragen von 30 bis 60 Schritt, falte diese so das die Spieler nur diese sehen um und benutze farbige Marker für die 4 Dorfteams, aus beiden Würfeln gilt nur der beste bei ihnen, die 2 NSCs und die Scs. Die Dorfteams sollten in den Wurfproben gleichwertig mit dem besten teilnehmenden Sc sein, der Rest durchschnittlich. Die Qualität der Wurfprobe bestimmt die Weite; von 30 Schritt, schlecht aber kein Patzer, bis 60 Schritt, bestmögliches Ergebnis. Ein Patzer in der Wurfprobe bringt einen manipulierten Kloot zur Explosion.

Bestimme danach die Rückwurf Position, bei Unentschieden werte die NSCs besser. Die beste Position wirft zu erst, falls es ein manipulierter Kloot ist, löst sein Bodenkontakt genau dort eine Explosion aus und der Goblin Angriff beginnt.

Goblin Angriff:

Alan-Dor und Shi-Buma sind Standard Goblins und werden in den ersten beiden Runden ihre Kranatten aus dem Kranfenster des Heuboden in die Menschenmenge werfen. Die zehnköpfige Rotte, Schergen Goblins, stürmen eine Runde nach der ersten Explosion durch das Tor auf den Dorfplatz zu und schmeißen je eine Kranatte bevor sie in den Nahkampf gehen. Sobald Shi-Buma und Alan-Dor oder fünf Goblins ausgeschaltet sind, fliehen alle noch fähigen Goblins.