

# Eine neue Spielzeit beginnt – Neue Gesichter, neue Regeln

unabhängig • nisuttreu • kostenlos

Ausgabe 5

## Spielzeitbeginn für die »Golgaris Schwingen«

**Sarslund/Tárethon.** – Dieses Jahr ergibt sich endlich wieder die Möglichkeit für einige Immanbegeisterte aus Sarslund, in einer kem'schen Liga anzutreten. Die neugegründete Auswahl der **Schwingen**, wie sie jetzt schon von den begeisterten Immananhängern in Sarslund genannt wird, ist natürlich keine Konkurrenz für die Rekordmeisterin **Neseru Stut-Ymi'keku**, obwohl einige altgediente Immanveteranen wie Asleif Frenjarsson oder Swanda Walkirsdottir in Setepen eine neue Immanheimat gefunden haben. Fast ein halbes Jahr lang hat sich die Fünfzehn auf die Liga vorbereitet und wurde von Betreuer Askir Walkirson zu einer Gemeinschaft geformt. Der Akíb ni Sarslund Aodh Castanyeda hat sich persönlich bereit erklärt, die **Schwingen** durch Geldmittel und durch seine Person zu unterstützen. Er selbst wird also so oft mitspielen, wie es seine Regierungsgeschäfte zulassen.

Seit die erste Begegnung der **Schwingen** bekannt gegeben wurde, nämlich das Heimspiel gegen die **Weißten Raben Yleha**, ist das Immanfieber in Setepen ausgebrochen. Rot-schwarze Wimpel und Fähnchen sind überall in der Stadt zu sehen und in Tavernen dreht sich alles um bevorstehende Spiel. Endlich können die Setepener ihren Mitsarslundern aus Stut-Ymi'keku zeigen, daß auch in Setepen Imman gespielt werden kann... *rhu*

## »Orare et praestare« 1. Spieltag

**Tani Morek/Djerres.** – Rede des Betreuers Logoran von Selem an seine Fünfzehn vor Spielbeginn:

»Meine lieben Brüder und Schwestern! Vor noch gut einem Götterlauf hätte niemand auch nur im Traume zu denken gewagt, daß wir dereinst hier in unserer kleinen Kabine diesen Tag begehen werden. Niemand hätte sich vorzustellen getraut, daß wir, der Noionitensturm, jemals erstklassig sein würden! Doch nun ist es geschehen, wir sind hier versammelt und umgezogen, wir sind in freudiger Spannung auf unseren Gegner, denn es handelt sich um niemand Geringeres als die Auswahl Tsantsa Chrysemis. Ich weiß, viele von Euch denken noch mit Gram an die Zeiten zurück, in denen wir gegen die Spieler und Spielerinnen aus Chrysemis so manche Keilerei ausfochten, und so manche von Euch wird insgeheim diese Auswahl zur persönlichen Erzfeindin erkoren haben. Doch ich sage: »Sein ist die Gnade und Sein ist die Rache, wir aber sind nur Werkzeuge in den Händen des Allmächtigen!« Uns geziemt es nicht zu hassen, nicht zu eifern, nicht zu zürnen, doch auch nicht sich zu ängstigen oder zurückzustecken! Uns bleibt es, hinauszugehen auf das Feld der Ehre und tapfer zu stehen und zu spielen, uns bleibt der Kampf um das höhere Torergebnis, uns bleibt es, den Gegner in aller Seelenruhe auszu-

spielen, gleichmütig auszukontern und beschwingt dort zu schlagen, wo er am schwächsten ist, hier auf unserer heiligen Erde. Und am schwächsten ist er im Geiste!

Also geht hinaus und zeigt, daß Ihr würdig seid, in der Ersten Kemi-Imman-Liga zu spielen! Geht und zeigt, daß Ihr nicht nur schwachköpfige, geistesverwirrte Seelen seid, für die alle Euch halten! Geht und zeigt, daß der Noionitensturm mehr ist als sein Name, auf dem Felde sind wir die Werkzeuge des Raben!

Und nun lasset uns beten!« *the*

## Neserus vor dem Auftakt

**Laratusaî/Tárethon.** – Mit sehr großer Vorfreude wartet man in Stut-Ymi'keku auf das erste Auftreten der frischgebackenen Meisterin der letzten Imman-Spielzeit. Mit stolzgeschwellter Brust hatte sich fast der ganze Kader eingefunden, um vor dem Spiel gegen die Novadis aus Mer'imen eine gemeinsame Übungsstunde abzuhalten. Es war unübersehbar, daß neben großem Engagement und viel Talent auch eine Menge Spaß die Übung begleitete, allenthalben waren Albernheiten zu sehen und Gelächter zu hören. Elandriel Morgenwind, die elfische Kapitänin der Auswahl, bestätigte der **KIL im Bild**, daß die Neserus nach dem überraschenden Gewinn der Meisterinnenschaft in diesem Jahr erneut versuchen würden, ihre filigrane und technisch anspruchsvolle Art des Immanspiels über das

»Rabauken- und Prügelimman« anderer Auswahlen zu stellen. »Wir werden lieber in der 2. Liga schön spielen als in der 1. Liga brutal«, so die Elfe. Ob die Nesuser wie im letzten Jahr einen Fehlstart hinlegen werden, bleibt indes fraglich. Inzwischen hat auch diese neue Auswahl gesehen, wie der Wind in der höchsten Klasse weht... *pst*

## T.I.H. im Kampfrausch

**Laratusai/Tárethon.** – Die Imman-Fünfzehn aus Yret Nimaat kam frohen Mutes zum Spiel gegen Nesuser. Zur neuen Spielzeit hatten Betreuer Yussuf ibn Halmar und Geldgeber Jassafer Al'Mansour den Kader der Spielgemeinschaft etwas verändert. Aus beruflichen Gründen hatte der T.I.H. einige Abgänge zu verzeichnen, die mit jungen Nachwuchstalenten ausgeglichen wurden. Bemerkenswert ist, daß neben den beiden Stars in der Fünfzehn, Vitus Datur und Karon Redo mit Sevin ben Aram und Hamar Al'Mansour zwei Spieler in der Gruppe stehen, die erst 17 Jahre jung sind. Noch haben die ehrgeizigen Jünglinge keinen Stammplatz in der ersten Fünfzehn, aber der Verlauf der Spielzeit wird beiden sicher einige Einsätze bescheren.

Zum ersten Spiel der neuen Spielzeit ist Geldgeber Jassafer Al'Mansour persönlich anwesend. Der Fedaykim-Gardemarschall konnte diesen kleinen Abstecher einlegen, und immer, wenn dies seine Stellung zuläßt, wird sich der immanbegeisterte Jassafer die Spieler der Seinen anschauen. Zusammen mit den Spielern des T.I.H. kommen auch 20 eingefleischte und lautstarke Immanfreunde mit aus Mer'imen. Kurz vor Spielbeginn wird dann auch das große Bierfaß geöffnet, das Finanzier Al'Mansour den begeisterten

Anhängern des T.I.H. spendiert. Pünktlich zu Spielbeginn rollen die Anhänger blau-weiße Fahnen aus und beginnen ihre Sprechgesänge: »Nechet! Ich komm aus Dir! Nechet, ich hänge an Dir! Oh, Glück auf!« Oder: »Wir singen NESERU, zweite Liga. Oh, wie ist das schön, Euch nie mehr zu sehn.« Beliebt ist aber auch der hier: »Und wir haben das blau-weiße Hemd auf dem Leib, und wir haben das blau-weiße Hemd auf dem Leib! Schon lange Zeit, schon lange Zeit.« Auch wenn der ein oder andere spöttische Kommentar von den Anhänger mal kommt, so kann man doch sagen, daß sie ehrenhafte Beobachter des Spiels sind, die hin und wieder auch gelungenen Ballwechseln der Gegner Anerkennung zollen. Da zahlreiche Spieler des T.I.H. mohischer Abstammung sind, hat sich seit Jahren der beinahe schon rituell zu nennende T.I.H.-Tanz eingebürgert. Dabei bildet die erste Fünfzehn um den Mannschaftsbetreuer einen Kreis und beginnt, einpeitschende Rufe zu intonieren. *tsa*

## Auf geht's, Drachen!

**Seku Kesen/Djunizes.** – Wieder einmal ist es soweit, Váhyt fiebert dem ersten Immanspiel des neuen Spieljahres entgegen. Das Thema Imman beschäftigt die Einwohner der Ta'akib seit Wochen in den Schenken und Tavernen, doch läßt sich leicht eine Grundhaltung herauslesen. Dieses Jahr wird es besser, dieses Jahr ist das Jahr der Drachen. Kaum einer der Spieler kann in ein Gasthaus gehen, ohne zumindest den ein oder anderen Schoppen ausgegeben zu kommen. Da helfen auch Beschwichtigungen des Betreuers wenig, seine Einwürfe wie »Die anderen Haufen sind doch auch nicht schlecht« finden kaum Gehör.

Schon bei den wöchentlichen Übungsstunden kann man zahlreiche Zuschauer zum Spielfeld wandern sehen, um die Drachen zu begutachten und anzufeuern, eine beständige Ablenkung, wie der Betreuer schon mehrmals verlauten lies. Dennoch, die Erwartungshaltung der treuen Anhänger der Drachen ist hoch und dementsprechend wird auch die Stimmung beim ersten Spiel sein - nur gut, daß die Váhyter nicht zur Gewalt neigen. *thu*

## Trauer und Freude in Khefu

**Khefu/Tárethon.** – Nun hat es sie doch noch erwischt... die Phantome werden in diesem Jahr endgültig in der zweiten Liga antreten müssen. Nach einer furchtbaren Negativserie in der zweiten Hälfte der vergangenen Saison folgte ein Absturz auf einen Abstiegsplatz.

Natürlich wären die Phantome zuhause ob ihres Versagens ihrer Gesundheit nicht mehr sicher gewesen, doch ein Ereignis ließ auch die bittere Abstiegsspieler erträglich schmecken: K.I.S. Khefu, verhaßter Lokalrivale, wird nicht länger eine Rolle im kem'schen Imman spielen. Das Oberkommando sah inzwischen eine Behinderung des normalen Dienstes in den Immanverpflichtungen der Spielerinnen und Spieler des Haufens und so dekretierte es dessen Auflösung, was von allen beteiligten mit Gleichmut aufgenommen wurde – K.I.S. gelang es nie, Glanzlichter des kem'schen Immans zu setzen.

Selbige aber erwartet Hoheit Chanya Al'Mout'pokeret von den Phantomen in der II. Liga. »Der Aufstieg ist das Ziel«, so Ihre Hoheit, »alles andere wäre eine große Enttäuschung.« So spielen die Phantome auch dieses Jahr mit großem Druck im Rücken... *aab*

## Vereinsbeschreibung:

# Wahnwitz Shilaya

Wahnwitz Shilaya wurde im Efferdmond 1024 BF. gegründet. Einige anarchistische Freibeuter/innen und Schnurrer/innen der ehemaligen Ruinenstadt in Yleha fanden sich zu gemeinsamen Spielen um den Korkball zusammen und trafen sich von da an immer wieder, wenn die verschiedenen Verletzungen verheilt waren. Schon bald entschloß man sich, an Spielen gegen auswärtige Vereine teilzunehmen. Man beschloß, in die zweite Liga einzutreten. Die Mannschaft von **Wahnwitz Shilaya** spielt, weil es ihnen Spaß macht. Deshalb üben sie nur, wenn sie Lust haben und haben auch keinen Betreuer, da diese Aufgabe jedem zu langweilig war. Aus diesem Grund sind die Jungs und Mädels aus Shilaya sehr ungeübt und spielunerfahren und müssen sicher erst einmal hart kämpfen, um sich in der Liga einen Platz zu sichern.

Das Gemeinschaftsbild ist als sehr individuell und stachelig zu beschreiben. Vorherrschend sind Stachelfrisuren, buntes Haar, Tätowierungen und Hautperforationen an allen erdenklichen Stellen. Einheitliche Trikots haben sie nicht. Man hat sich auf ähnliche Farben der Kleidung geeinigt, die dann mit dem Namen und Emblem und der Spielnummer bemalt werden. Eine weitere Eigenheit von **Wahnwitz Shilaya** ist das Tragen von Piratenkopftüchern anstatt von Stirnbändern.

Die Spielweise setzt sich aus den Faktoren Spiellust und Freiheitsgeist zusammen. Die Anna-R.-Chiestische Gemeinschaft von Shilaya stellt ein rauhes Völkchen, so daß auch die Spielweise recht brutal ist. Allerdings spielen sie im Angriff eher lahm, schließlich sieht niemand der Fünfzehn ein, warum er für einen dämlichen Punkt seinen Kopf hinhalten soll. In der Defensive jedoch, man mag es kaum glauben, erblüht die Mannschaft zur Höchstform. Wenn sie sich bedroht fühlen, sollte niemand in der Nähe stehen, denn die Anna-R.-Chiesten haben eine langjährige Zeit der Verfolgung und des Angriffs hinter sich, so daß ein mentaler Mechanismus eine berserkerähnliche Kraft auslöst. Dies ist jedoch nur eine Grundtendenz!

Aufgrund der chaotischen Einstellung der Spieler kann man nie genau vorhersagen, welche Spielstrategie die Fünfzehn verfolgt.

**Wahnwitz Shilaya** besitzt kein einheitliches Emblem. Drei Dinge findet man am häufigsten: Das flammende, rote A der Anna-R.-Chiesten; weißen Totenkopf auf schwarzem Grund der Freibeuter, ein irre dreinblickendes aranisches Stachelschwein namens ›Porki‹, welches das Gruppenmaskottchen darstellt und vor allem bei den Stachelhaarigen sehr beliebt ist.

### Der Affenfelsen (Übungsplatz)

Der Affenfelsen ist eine große, staubige Lichtung mitten im Dschungel nahe der Ruinenstadt. Seinen Namen bekam er von den roten und gelben Sandstein-Plateaus, auf den sich allerhand Affenfamilien tummeln.

Am Rand der Lichtung, an eine Felszacke gelehnt, halb verborgen von den beginnenden Bäumen, steht eine einsame Kate. Dies ist das Refugium des fhadiff Coca Peyote, dies ist seine Behausung und Ort magischer Kräfte. Unheimliche Zierart schmückt die Hütte und seltsame Totems den Platz davor. Trotzdem schreckt die Art des fhadiff die Einwohner Shilayas nicht ab. Immer wieder kommt jemand, der ein magisches Problem hat oder erkrankt ist. Immer wieder kommen Angehörige des Wundu-Glaubens zum gemeinschaftlichen Gottesdienst. Zur Zeit kann man an schönen Tagen auch noch ganz andere Töne hören. Das Klicken von Holz auf Kork und das begeisterte Jubeln von Zuschauern. Denn seit kurzem gibt es in Shilaya ein eigenes Immankader, das sich manchmal zum gemeinsamen Spiel auf der flachen Lichtung trifft. Einige befürchteten zuerst, daß Coca Peyote sich gestört fühlen könnte, bis sich herausstellte, daß der exzentrische fhadiff wahrlich begeistert von dem Spiel ist. Vor den Übungen beschwört er die Macht der Schutzgeister herab, um den Fünfzehn Glück zu bringen, wie wohl er sich auch anderweitig um die Probleme der Gruppe kümmert. Ansonsten sieht man ihn am Spielfeldrand sitzen und kleine Kekse knabbern, mit einem gespannten Gesichtsausdruck (was aufgrund der Hautmalereien nur schwer zu deuten ist) und ständiger Bereitschaft in Jubel auszubrechen.

nhü