

Freude in Khefu und Nimaat – Ausschreitungen in Setepen

unabhängig • nisuttreu • kostenlos

Ausgabe 6

Phantome nehmen erste Hürde zum Wiederaufstieg

Khefu/Tárethon. – »Endlich einmal ein deutlicher Sieg zum Auftakt«, so die Worte des Áchesa-Betreuers Algerían Klopfbüttel nach dem 8:16-Auftaktsieg der Phantome bei den Schwarzen Drachen Váhyt. »Wir wollen sofort wieder in die erste Liga, da gehören wir nämlich hin«, so der sichtlich zufriedene Klopfbüttel. Und die Leistung der Phantome gibt auch allen Anlaß zur Hoffnung. Auch von Seiten der Drachen wurde der Sieg der Áchesas neidlos anerkannt, zu souverän und zu abgeklärt spielte der Absteiger seinen ersten Sieg heraus. Offenbar ist es den Spielerinnen und Spielern gelungen, die desaströs verlaufene letzte Saison aus den Gedanken zu verbannen und, wichtiger noch, das sinnlose und oft unkoordinierte Anrennen auf das gegnerische Tor durch ein ruhiges, abwartendes und konzentriertes Spiel zu ersetzen. Der erste Erfolg ist zwar geschafft, doch ist mit Sicherheit anzunehmen, daß das Heimpublikum der Phantome sehr schnell den Spaß an der neuen, unterkühlten Spielweise ihrer Lieblinge verlieren wird, sollte diese in Zukunft weniger zählbaren Erfolg bringen... Wie immer: Die Phantome werden es schwer haben, die Herzen ihrer Anhängerinnen und Anhänger und die Spiele gegen die Konkurrenten gleichermaßen zu gewinnen...

*Dr. E. R. Barmin, Berichterstat-
ter der Rabenschwinge aab*

Karon Redo gewinnt erstes Spiel für TIH

Yret Nimaat/Mer'imen. – Der T.I.H. startete erfolgreich in die neue Spielzeit der Immanliga. Das Auswärtsspiel bei Neseru konnte der Traditionsverein Mer'imens gewinnen, ein guter Auftakt, wie auch Kapitän Malpora Lorimonw meinte: »Oooh! Was hat das für 'nen wichtiger Sieg. Mensch, du. Das sag ich dir. Und wenn der Karon die Kugel nicht im letzten Moment reingemacht hätte, dann wäre das Spiel wohl anders ausgegangen!« Nach dieser philosophischen Erkenntnis gönnte sich der Kapitän der Auswahl einen tüchtigen Schluck aus der Pulle. Das erste Spiel wurde unzweifelhaft glücklich gewonnen, doch nun ist der T.I.H. bestrebt auf dieser Welle des Erfolges noch ein wenig weiter zu reiten. Neben dem in Topform aufspielenden Karon Redo läuft nun zum ersten Mal Hamar Al'Mansour für den T.I.H. auf. Der erst 17-jährige Nachwuchsspieler wird im Nasared Jesuson Stadion zu Nechet zeigen können, ob seine Aufnahme in das Team richtig war. *tvds*

Nach Niederlage zieht Lynchmob durch Setepen!

Sarslund/Tárethon. – Erstaunliches ereignete sich nach dem ersten Ligaspiel der Schwingen aus Setepen, das durch das Eingreifen eines Schelms unglücklich verloren wurde. Der nach dem Spiel von Laguaner-Rittern

verhaftete Schelm Helix Hexenfels sollte zu einer eingehenden Befragung in die örtliche Garnison der Boronsritter gebracht werden, doch versperrte ein wütender Mob aus aufgebrauchten Schwingen-Anhängern den Laguanern den Zutritt zum Gebäude. Sie forderten die Herausgabe des Koboldsbals, um ihn »am Halse aufzuhängen, bis das ihm seine Spielchen ausgetrieben seien!«, wie es der Wortführer des Mobs nannte. Die Laguaner weigerten sich jedoch, den Schelm herauszugeben und so spannte sich die Lage immer mehr an. Schließlich konnte jedoch der Akíb ni Sarslund und Spieler der Schwingen Aodh Galciano Castanyeda schlichtend eingreifen, indem er die aufgebrauchten Immanfreunde zu einem Freibier in die Taverne einlud und ihnen versprach, daß der Schelm der Inquisition übergeben würde. So konnte die Lage doch noch unter Kontrolle gebracht werden und es steht zu hoffen, daß die Schwingen in ihrem nächsten Spiel gegen die Mantikore mehr Glück haben werden. *rhu*

Wilder unterstützt Imman!

Antien'Maré/Yleha. – So etwas kann es natürlich wieder einmal nur bei den Wahnwitzigen aus Shilaya geben. Als die Mannschaft gegründet wurde, entdeckte ein ansässiger Mediziner der Waldmensch seinen Liebes zum Immanenspiel. Dieser Mann, der als Coca-Peyote bekannt ist, stellte

nicht nur sein Ritualrevier zu Übungszwecken zur Verfügung, sondern reiste zu den meisten Spielen **seiner** Immanmannschaft.

Seit heute ist es offiziell!

Dem wilden, vormals nur begeisterter Anhänger, wurde die Funktion eines Betreuers von Wahnwitz Shilaya übertragen. In seinem Verantwortungsbereich liegt vor allem die moralische und seelische Unterstützung der Spieler, sowie deren Versorgung.

Ruugrach, der orkische Spieler, der schon mehrmals durch seine herausragende Torbilanz aufgefallen war, äußerte sich folgendermaßen dazu: »Coca war der beste Mann, den wir bekommen konnten.«

Ob er es nicht seltsam fände, einen wilden Schamanen als Betreuer zu haben, antwortete er: »Wie, seltsam...?« *nhü*

Triumphaler Empfang der Raben in Yleha

Antien'Marét/Yleha. – Nun sind sie also wieder zuhause, die Helden und Heldinnen von Setepen. Nach ihrem hohen 22:9-Sieg über die Schwingen aus Setepen betraten die Spielerinnen und Spieler unter dem Jubel von zahlreichen Ylehis wieder heimatlichen Boden. Überwältigt von der Resonanz stiegen Torfrau Ankhsa Mezkarai gar Tränen in die Augen. »Ich hätte nie erwartet, so hoch zu siegen, aber noch weniger hätte ich erwartet, so empfangen zu werden«, so die Gardistin zur **Rabenschwinge**.

Der Sieg der Weißen Raben war gewissermaßen Balsam auf der ylehischen Seele, die sich nach den furchtbaren Ereignissen um den verräterischen Hátya da Vancha, die Paktiererin Zzir'ze und die Bedrohung aus Anûr mehr denn je nach Ablenkung von der unerfreulichen Gegen-

wart sehnt. Es ist deshalb nicht verwunderlich, daß auch Leute zum Empfang ihrer **Heldinnen und Helden** geeilt waren, die ansonsten sich nicht den Deut um Imman scheren. Spontan hatte der Magistrat der Stadt Yleha ein Freudenfest am gleichen Abend angeordnet, an dem die Spielerinnen und Spieler der Weißen Raben gefeiert wurden, als habe die ylehische Armee den größten Sieg ihrer Geschichte errungen.

Man darf gespannt sein, was geschehen wird, sollten die Raben auch ihr zweites Spiel, das Heimspiel gegen die Sichelner Mergyan gewinnen und sich in den oberen Tabellenregionen festsetzen...

Dr. E. R. Barmin, Berichterstatter der Rabenschwinge aab

»Orare et praestare« 2. Spieltag

Tani Morek/Djerres. – »Also gut, meine Brüder und Schwestern. Das letzte Spiel ging unglücklich in die Büchse der anderen. Das ist kein Beinbruch und vor allem: Es gibt ein Rückspiel!

Nun schauen wir nach vorne und sehen... na, wen wir sehen wir denn eigentlich? Es ist der Yret Nimaat. Und was sagen wir dazu? Na? Können wir die schlagen? Aleta? Gellibert? Gerbald? -

Klar können wir das! Was ist denn mit Euch los? Ein bißchen mehr Begeisterung, wenn ich bitten darf! Wir haben auch in der letzten Spielzeit einige wichtige Spiele verloren! **Naaa und?** Jetzt spielen wir erstklassig, was habt Ihr denn da erwartet? Daß der Pokal auf einem Silberteller präsentiert wird? Spinnt Ihr? Die anderen wollen auch gewinnen! Und diesmal war es einfach Pech, daß wir die Unterlegenen waren. Kann passieren. Wenn

das passiert: Fehler suchen, Fehler abstellen, vergessen, weitermachen. So einfach ist das, glaubt mir.

Imman ist wie das Leben, Kinders. Es wird geschlagen, getreten, man mag sich oder auch nicht. Mal erlebt man Rückschläge, mal schwimmt man auf der Erfolgswelle. Und jeder Trümmer zum großen Reichtum, jeder Rechtspann Landbesitz muß hart erkämpft werden. Das Feld muß erkämpft werden und das Tor auch. Der Ball kommt nicht von allein zu Euch, Ihr müßt ihm schon entgegen laufen, und genau das haben wir in der letzten Übung gelernt. Genau das könnt Ihr nun. Also, ich frage noch mal: Können wir die schlagen?«

(Auswahl:) »**Klar können wir das!**«

»So gefällt Ihr mir schon viel besser. Also, Nimaat wird sicher wieder defensiv spielen. Sollten die das nicht tun... dann ist das auch egal, denn die sollen sich gefälligst nach unserer Nase richten... Wir spielen wieder mit der gleichen Aufstellung wie letztes Mal. Einzige Ausnahme: Bruder Boronmir, du kommst für den verletzten Bruder Gerbald rein. Einfach immer dem Ball im Weg stehen und alles wird gut.

Gellibert, diesmal etwas mehr aus dem hinteren Bereich nach vorne spielen, nicht immer nur vorne stehen und gnädig auf den Ball warten, laß den anderen auch mal die Kugel und sorg auch dafür, daß in der Mitte alles dicht bleibt. Albertus, Du bleibst stur beim Kapitän der Nimaat. Geh ihm oder ihr nicht vom Leib, und wenn sie mal pinkeln muß... na, Du weißt, was ich meine.

Ansonsten alles wie letztes Mal! Gehen wir hinaus und zeigen denen, daß mit uns nicht zu spaßen ist! Nächstes Jahr wollen wir nicht mehr »die Neuen« sein,

sondern eine feste Größe in der ersten Liga, denkt dran! Alles klar? Fragen? Gut. Und nun lasset uns beten.« *the*

Wut und Ärger in Stut-Ymi'keku

Laratusai/Tárethon. – Nach der unglücklichen 13:15-Niederlage im Auftaktspiel gegen Yret Ni-maat hatten sich die Gemüter auch noch Tage nach dem Spiel nicht beruhigt. Nur ungern wurde der Korrespondentin Rede und Antwort gestanden, wollte

man doch aus den Reihen der Spielerinnen und Spieler nicht unbedingt die Erregung über die merkwürdige Leistung des Unparteiischen an einer Unschuldigen auslassen.

Stein des Anstoßes war vor allem ein Ereignis während der letzten Spielzüge, als aus einem unübersichtlichen Getümmel heraus die Mer'imener den glücklichen Sieg sicherstellen konnten. »Es war nicht der Ball, es war der Schläger. Und es war Absicht«, so die einhellige Aussage der Neseru-Spielerinnen

und -spieler zu der Szene, die nicht nur Si'á Semet-rê die Nase brach, sondern auch den Mer'imenern den Sieg brachte. »Wir haben so gut gespielt, bis der Schiedsrichter immer mehr seine Sympathien für diese Holzertruppe zur Geltung brachte«, so der Kommentar Semet-rês. Neseru startet also erneut mit einer unverdienten Niederlage in die Saison, und es bleibt abzuwarten, ob die junge Auswahl das Ruder ausgerechnet bei den Meisterschaftsmittelfavoriten in Merkem herumreißen kann. *pst*

Immangeschichten Eine Feier für Neseru

»Also, ist soweit alles vorbereitet?«

»Ja, unsre... Gäste sind im ›Feuchten Anker‹ einquartiert, Capitanya. Sie haben die Zimmer bekommen, wie Du es befohlen hast. Wir mußten zwar heut' früh noch ein paar Krämer rausschmeißen, aber ...«

»Schon gut... Dann sorgen wir mal dafür, daß unsere Gäste sich wohlfühlen. Die Mädchen sind bezahlt und instruiert?«

»Klar, die schwarze Mona und Gerna, die Hexe kümmern sich um den Torwart. Wenn der morgen noch einen hoch kriegt, dann fass' ich für's nächste Jahr kein Mäd'el mehr an.«

Lautes Gelächter... aber alle Anwesenden sind sich recht sicher, daß der Bootsmann keine Angst um sein Liebesleben haben muß... nicht umsonst sind die beiden Mädchen die teuersten Dirnen Merkems.

»Na gut... das Faß ist schon dort... dann schicken wir mal die Jungs los. Viel Spaß heute Abend... und wehe, einer bleibt nüchtern!«

Wenig später, im ›Feuchten Anker‹...

»Was? Tatsächlich? Ihr seid alles Imman-Spieler?«

»Jawohl... und ich bin Ivan, der Torwart!«

»Hmmm... deshalb hast Du wohl solche Muskeln? Weißt Du, wir beiden mögen Im-

man-Spieler... die haben nämlich so schön feste und harte Stäbe...«

In der Kneipe geht es hoch her. Eigentlich wollte die Mannschaft von Neseru Stut-Ymi'keku nur zu Abend essen und sich dann in den recht bequemen Zimmern schlafen legen. Aber es kam anders. Kurz nachdem das Essen auf dem Tisch stand, betrat eine Truppe Seeleute die Schänke. Offensichtlich waren die Matrosen längere Zeit unterwegs gewesen und wollten nun ihren Landurlaub feiern. Freizügig luden sie die ganze Taverne ein... einige Versuche, sich dieser Einladung zu entziehen, wurden mit rauher Freundlichkeit ignoriert. Als dann auch noch einige wirklich hübsch anzusehende Mädchen in den Schankraum kamen, waren alle Voraussetzungen für eine erfolgreiche Feier gegeben.

Und es wurde eine erfolgreiche Feier. Der Rum floß in Strömen und es gab sogar eine kleine Rauferei... welche nur ein guter Grund war, sich anschließend wieder zu verbrüdern. Von dieser Rauferei bekam der Torwart von Neseru aber nichts mit, da er recht früh mit den beiden hübschesten Mäd'els verschwand... worum er allseits beneidet wurde. *rgr*

Freiheit, Suff und Lieder - Shilaya: 2. Liga

Ein ausgelassen feiernder Mob zog durch Gareth. Ein Mob mit verzückten Gesichtern, bunten Haaren und Totenkopfflaggen. Überall flackerten kleine Brandherde auf und arbeitssames Volk versteckte sich hinter verschlossenen Fensterläden.

Aus den Reihen der begeisterten Menge hob eine einzelne Stimme zu singen an. Es war Lasmirandas Stimme. Ihre eigene. Und wie ein(e) Mann (Frau) fielen alle anderen ein und sangen das Lied der Immanmannschaft von Shilaya in leicht abgeänderter Form:

*»Wir zieh`n besoffen durch die Kaiserstadt ¹,
damit die Langeweile hier ein Ende hat! ²
Wahnwitz Shilaya ist Immanmeister,
alle anderen sind vergreist, ja!
Wir sind:
Pöbel und Gesocks!
Oi(!)nk, Oi(!)nk, Oi(!)nk ³
Pöbel und Gesoooocks ...!«*

Lasmiranda den Si`villja, die Mannschaftskapitänin von Wahnwitz Shilaya, fuhr schweißgebadet von ihrem Lager auf. Noch immer umspielte ein leichtes Lächeln ihre Lippen. Der Traum war äußerst intensiv gewesen.

Kaum eine halbe Stunde später befand sie sich auf dem Weg zum Affenfelsen. Der Affenfelsen war eine staubige Lichtung mitten im Dschungel von Shilaya. Er war gesäumt von einigen rötlichen Felsen, die von Koboldorkis, Totenkopffäffchen und Rukuua-Affen als Tummelplatz benutzt wurden. Auffällig waren auch die seltsamen Zeichnungen auf den Steinen: Verschlungene Symbole und Andeutungen von Figuren. In die Bäume, die den Rand des Ortes säumten, waren bunte Bänder, Metallstückchen und allerhand andere Dinge gebunden worden. Ein Umstand, der die sowieso bereits dominierenden Affen zusätzlich anzog. Doch der eigentliche Herr über diesen Platz

war Coca-Peyote, der fhadiff der Anna R. Chie`stischen Gemeinschaft zu Shilaya.

Als Lasmiranda und einige andere Immanfreunde damals beschlossen hatten, eine eigene Mannschaft zu gründen, hatte man lange Zeit nach einem geeigneten Spielfeld gesucht. Dies war nicht so einfach gewesen, denn die ehemalige Ruinenstadt lag eingebettet in dichten Dschungel und die Strände waren leider viel zu schmal. Die einzig mögliche Alternative war demnach der Affenfelsen, obwohl man damit rechnete, sich den Zorn des geheimnisvollen fhadiff zuzuziehen. Doch der Wundu-Priester hatte sich einmal mehr als Exzentriker bewiesen. Er stellte sich seltsamerweise als Freund der schönsten Nebensächlichkeiten Aventuriens heraus: Des Immanspiels.

Ein Umstand, der sich durchaus positiv auf die Moral der Mannschaft auswirkte. Denn der Schamane saß von nun an nicht nur mit fiebrigen Augen und einigen Reiswaffeln bewaffnet am Spielfeldrand, nein, er versuchte auch Einfluß auf den Spielverlauf zu nehmen. Stand es für ›seine‹ Mannschaft schlecht, ließ er sein Knabbergebäck fallen und begann mit seltsamen Ritualen. Er tanzte, sang und schrie, flehte die Geisterahnen um Hilfe an und flatterte mit seinem dunklen Mantel.

Die Mannschaft behauptete steif und fest, schon mehrmals im entscheidenden Moment neue Kräfte mobilisiert zu haben, oder daß der Kork trotz eines ungünstigen Winkels trotzdem in das Tor ging. Auch jedes Straucheln eines Gegners wurde dem Wirken des Schamanen zugeschrieben. Der Begriff ›Mannschaftsgeist‹ bekam eine völlig neue Bedeutung.

Schließlich erreichte Lasmiranda gedankenverloren den Affenfelsen. Auf der staubigen Ebene waren Linien gezeichnet worden und einige Pfosten steckten die Eckpunkte des Spielfeldes ab.

Ein kleiner, von einem Onth-Pony gezogener Wagen stand voll beladen herum und wurde

¹ *Originaltext:* ... Shilaya-Stadt

² *Original:* ... wo Langeweile keinen Platz nicht hat!

³ *Anm.:* Das Maskottchen der Immanmannschaft ist ein irre schielendes, aranisches Stachelschwein

von einer Affenhorde belagert. Coca-Peyote saß auf dem Bock und blickte vergnügt umher. Zumindest nahm Lasmiranda sein Vergnügen an. Wirklich erkennen konnte sie es nicht, denn das Gesicht war mit Kohle und Kreide in Form eines Totenschädels gestaltet worden. Zudem lag es im Schatten eines hohen Zylinders.

Die meisten Spieler von Wahnwitz Shilaya hatten sich bereits eingefunden und lagerten zwischen den Felsen. Der Stimmung nach zu schließen taten sie gerade ihr Bestes, die Alkoholvorräte bereits vor der Abreise zu vernichten. Lasmiranda betrachtete sie vom Rand der Lichtung aus.

Es war eine gute Truppe.

Bunt und stachelhaarig, wie Porki, das irre dreinblickende Maskottchen.

Sehr rauh-gewaltbereit aber gutherzig.

Sehr chaotisch!

Lasmiranda, auf die eigentlich auch die meisten Merkmale zutrafen, wußte nicht genau, ob letzteres ein Vor- oder Nachteil war. Es war einerseits nicht immer leicht, als Mannschaftskapitänin mit einer Truppe umzugehen, die sich von nichts und niemandem etwas sagen ließ und noch dazu absolut unberechenbar war. Andererseits, wenn selbst sie die Fünfzehn nicht einschätzen konnte, obwohl sie jeden einzelnen seit Jahren kannte, so konnte es der Gegner erst recht nicht. Sie erinnerte sich an mehrere Episoden der unkonventionellen Spielweise.

Einmal hatten sie einige ylehische Bauern zu einem Spiel herausgefordert. Sie erwiesen sich als zähere Gegner als erwartet. Messer Jockel, der eigentlich im Tor stehen sollte, hatte sich so sehr darüber aufgeregt, daß er seinen Platz verlassen hatte und laut kreischend einen berserkerhaften Sturmangriff gestartet hatte. Kurz vor dem gegnerischen Tor hatte er das Interesse verloren und trieb statt dessen den Kork kreuz und quer über das Spielfeld. Danach waren die Bauern allerdings so verunsichert, daß sie Schiffsdeck hoch verloren.

Oder da gab es die Geschichte, als Fünkchen ein andermal einen hohen Schlag, der garantiert in das eigene Tor gegangen wäre, mit

einem geschickten Wurf des Schlägers aus der Luft holte. Danach war sie allerdings vom Platz gestellt worden, denn der Schläger traf zusätzlich einen Spieler der anderen Mannschaft am Kopf und streckte ihn nieder.

Als sie an Ruugrach dachte, prustete sie lachend los.

Ruugrach hatte einer Gegnerin einmal den Kork abgeluchst, indem er sich einfach nur vor ihr aufbaute, sie anbrüllte und die Zähne fletschte. Die arme Frau wurde kreidebleich und überließ ihm den Ball freiwillig. Man muß ihr jedoch zu gute halten, daß diese Reaktion durchaus verständlich ist. Denn Ruugrach mißt beinahe zwei Schritt und seine rot gefärbte Stachelbürste macht ihn noch ein ganzes Stück größer. Und ja, sein Zähnefletschen ist tatsächlich beeindruckend: Ruugrach ist ein Ork!

Als Lasmiranda näher an den Kreis der lagernden Spieler heran trat, wurde sie grölend und mit erhobenen Rumkrügen begrüßt. Sie trennt Moskito und die süße Gwendoline, die gerade mit Immanschlägern aufeinander einschlugen. Dabei schienen sie sich köstlich zu amüsieren, doch es galt, schlimmere Verletzungen zu vermeiden.

Dann packte sie Hauke, der schnarchend am Boden lag, an seinem genieteten Gürtel und rollte ihn beiseite, um sich Platz im Kreis zu verschaffen. Dann warf die Mannschaftskapitänin ihre Lederjacke mit dem gestickten, flammenden A vor sich. Nachdem sie sich einen eigenen Krug gesichert hatte, setzte sie sich.

»Hacketau, ihr irren Jungs und Mädels! Heute ist'n wichtiger Tag für uns. Wir können uns 'nen Platz ganz oben auf der Liste sichern. Laßt uns mit der Hilfe des fhadiff alle anderen in den Boden stampfen!«

Sie prostete dem Schädelgesicht des Schamanen zu, der vom Wagen aus zu ihnen hinübersah.

»Wir brechen auf zu unserem ersten Spiel in der Kemi-Liga. Für Anna R. Chie und den kulko!«

Alle johlten. Dann stimmte jemand das Immanlied an und alle, die noch dazu fähig waren sangen mit.

nhü