



Das lang ersehnte warten hat endlich ein Ende.

Zur neuen Saison der Immanmeisterschaft erscheint nun endlich das erste Allgemein – Aventurische Blatt der Immangemeinschaft „Esche und Kork“. Es erscheint halbjährlich und Berichtet über Spielergebnisse, Spielerwechsel, Historische Spiele, Regeln und Kurioses in Zusammenhang mit dem wohl bekanntesten Volkssport Aventuriens. Herausgeber ist Baron Nuriel Ajuna Salafejev zu Heitlingen, dem Gründer des neuen Tobrischen Immanteams der „Hersbacher Woelfe“. Der Preis pro Ausgabe beträgt 25 Heller. Lassen wir den Ball rollen...

Diese Ausgabe beschäftigt sich hauptsächlich mit der Liga „Ost“ bestehend aus:

- Die Tobrischen Mannschaften:** *Wölfe von Ysilia, Sturm Eslamsbrück und den Hersbacher Woelfen. Die Beilunker Mannschaft Beilunker Bären, die Warunker Mannschaft Tapfer Warunk*
- Bornland:** *Festumer Wiesel & Festumer Füchse*
- Maraskan:** *Tarantel Tuzak*

Legen wir nun das Augenmerk auf die Neulinge der Liga „Ost“ dem Team der Hersbacher Woelfe aus der Baronie Heidlingen in Nordtobrien. Hersbach ist eine kleine Aufstrebende Stadt die unter der Führung Baron Nuriel Salafejeps zu Heidlingen derzeit seine Blüte erlebt und in nur wenigen Jahren die stolze Einwohnerzahl von 1000 Menschen beherrbergt hat. Eine kulturelle Metropole des Ostens mit einem neuen 1250 Plätzen umfassenden Immanstadion, einem großen Theater, dem berühmten Haus der Heilung wo sich berühmte Adelige und Reiche zur Erholung treffen, einer bekannten Kleidermanufaktur, der Gießerei NUMO, einem Stoerebrandt Kontor und, und, und.....

Das Team der Hersbacher Woelfe:

Der Leiter des Teams ist der Bürgermeister **Roßbach**. Der Trainer der Mannschaft und eingefleischten Immanfans bekannt aus seiner Festumer Zeit ist **Stane Festumer**, geboren 955 BF.

Der Wächter und derzeitige Kapitän **Malek Fidian** die „*Krake*“ genannt wegen seiner sehr guten Reaktionen, deweiteren Stürmer **Nesro Dernström** ein wahrer Scharfschütze mit dem Korkball, sowie der sehr schnelle Läufer **Ansgar Dragenmut** und die Bremser **Tesbald Jarlsen** und **Darus Nattel** einem Kraftbolzen und „*Hersbacher Boxmeister*“. Komplettiert wird die Mannschaft durch zahlreiche Bürger aus Hesbach und den umliegenden Dörfern Rotau und Derdingen

Liga „Ost“

1. Runde, Praios

<i>Festumer Füchse - Sturm Eslamsbrück</i>	12-11	&	15-1	Füchse weiter
<i>Festumer Wiesel - Tarantel Tuzak</i>	13-8	&	17-11	Wiesel weiter
<i>Beilunker Bären - Wölfe von Ysilla</i>	15-10	&	3-5	Bären weiter

Tapfer Warunk – Hersbacher Woelfe

Das Warunker Stadion liegt außerhalb der Stadt und fasst etwa 1.500 Menschen. Gespielt wird auf Rasen, der super gut gepflegt ist. Das Wetter ist für Imman perfekt: Wolkenloser Himmel, Sonnenschein und ein kühler Wind weht über dem Stadion. Es ist ein Heimspiel der Warunker, das Stadion ist voll und vor dem Stadion warten nochmal über 1000 Anhänger um mit zu bekommen wie es denn ausgehen mag. Rytmisches klatschen, bunte Fahnen der Warunker flattern im Wind. Etwa 3 Dutzend Heidlinger sind mitgereist und halten ihre Wolfsfahnen ganz hoch.... Es ertönt das Signalthorn des Schiedrichters.

Vorsichtiges Anfangsspiel beider Mannschaften. Dann ein schneller Vorstoß der Warunker über die Flügel und Tooor. Warunk geht dank dem Stürmer **Tore Sternflug** in Führung. Hersbach ist noch nervös. Der Trainer Stane Festumer tobt an der Seitenlinie. Weitere Vorstöße bringen die Warunker mit 5-0 in Führung. Hersbach ist völlig desorganisiert.

Halbzeitpause nach einer Stunde...

Es geht weiter. Die Warunker stürmen weiter voran und schießen von jeder Position aus in Richtung Hersbacher Tor. **Malek Fidian**, genannt die Krake kann aber schlimmeres verhindern und hält jeden Korkball vom Tor fern. Noch eine Halbe Stunde zu spielen. Ein weiterer Angriff der Warunker. Doch **Ansgar Dragenmut** der Hersbacher Läufer passt auf, stört einen Warunker Pass und nimmt den Korkball an sich. Schnell läuft er in die Gegnerische Seite und schließt diesen Konter mit einem hervorragenden präzisen Pass zum Hersbacher Stürmer **Nesro Dernström** ab. Dieser schlägt den fliegenden Ball einfach zum Warunker Tor. Der Warunker Wächter ist völlig überrascht und läßt den Ball durch. Tooor!!! 1-5 für die Wölfe. Das war die Wende im Spiel. Dank dem **Wächter Malek** wurde kein weiterer Ball ins Tor gelassen, Dank dem **Bremser Tesbald Jarlsen** konnte kaum ein Warunker in den 10 Schritt Raum der Hersbacher gelangen, Durch den **Läufer Ansgar Dragenmut** wurden die Warunker schnell ausgekontert und durch die Zielgenauigkeit von **Stürmer Nesro** konnte Warunk am Ende mit einem mühsamen 5-8 bezwungen werden.

Hersbacher Woelfe – Tapfer Warunk

Das Hersbacher Stadion ist ausverkauft. Etwa 300 weitere stehen vor dem Stadion und feuern ihre Wölfe an im Stadion sind jetzt 400 Anhänger aus ganz Heidlingen und 100 aus Warunk. Die Mannschaften betreten das Spielfeld und nehmen in ihren Spielhälften Aufstellung. Die Sonne steht ungünstig für die Wölfe.... Der weißgekleidete Schiedsrichter hebt sein Horn (im Stadion ist es still) und bläst hinein. Es geht los.

Der Ball wird in die Luft geworfen und der Hersbacher Spieler Nesro Dernström gewinnt den Ball. Die Hersbacher stürmen nach vorne, spielen die Abwehr aus und Tooor. 1-0 für Hersbach. Jubel in Hersbach, die

Hersbacher Woelfe – Festumer Wiesel

Etwa 50 Festumer haben den Weg nach Hersbach gefunden und nehmen im gut gefüllten Stadion Platz. Sogar dein Graf ist dabei und hat sich neben Nuriel in der Loge eingefunden. Er lobt Nuriel für diese tolle Mannschaft und verspricht weitere Unterstützung. Der Hersbacher Tormann Malek kann heute nicht am Spiel teilnehmen, weil er geschäftlich in Ysilia zu tun hat. Starker Regen peitscht über das Feld und die Zuschauer werden nass.

Das scheint das Wetter der Wiesel zu sein, in mehreren präzisen Spielzügen können die Hersbacher ausgespielt werden. Heute sind die Wölfe irgendwie immer einen Schritt langsamer. Die Schnelligkeit des Mittelfeldes kann hier nicht optimal ausgenutzt werden. Immer wieder schießen die Wiesel einen Dreier nach dem Anderen. 3-0 für die Wiesel, dann 6-0, dann 9-0....Nesro aus Hersbach kann ausgleichen. 9-3, gefolgt von einem 9-4. Das ist auch der Spielstand nach Ende der ersten Halbzeit.

Der Regen wird schlimmer und das Feld wandelt sich in einem riesigen Sumpf...Solange die Hersbacher die 15 Tore Vorsprung aus dem 1.Spiel halten können, sind sie sicher im Finale der Regionalmeisterschaft. Doch die Wiesel sind fest entschlossen hier und heute aufzuholen. Wieder ein Dreier für Festum, 12-4. Freistoss direkt verwandelt 13-4. Wenn es in dieser Geschwindigkeit weitergeht, dann könnten die Wiesel das Spiel echt noch drehen. 14-4 und nur eine viertel Stunde z u spielen.6 Tore noch für die Wiesel und man ist weiter. Unterbrechung vom Hersbacher Trainer angezeigt. Am Spielfeldrand redet er auf die Mannschaft ein und ist wütend. Er wechselt Ansgar und Reno aus dem Mittelfeld aus und ersetzt diese durch zwei Bremser. Er will das Ergebnis wohl halten. Weiter gehts: 15-4 für Festum!! Das wird eng für Hersbach. Doch was ist nun? Den Wiesel scheint die Luft auszugehen. Kaum noch Angriffe und Läufe über die Flanken. Hier und da mal ein Lascher Angriff durch die Mitte. Doch die gut aufgestellten Hersbacher beschützen ihr Tor wie eine Mauer. Ein klasse Konter von Nesro bringt gegen Ende des Spiels einen Dreier. 15-7 für die Wiesel! Das war es wohl. Die Hersbacher feiern bereits im Stadion und in der Stadt ,die ganze Kleinstadt und noch 200 weitere aus der ganzen Baronie sind auf den Beinen.Die Wiesel erkennen nun, das sie gegen einen Außenseiter ausgeschieden sind. Einige Herzschnitte vor dem Abpfiff: Nattel bekommt einen hohen Ball von Nesro und braucht nur noch seinen Schläger hinhalten...Tooor. 15-8 Endstand. Damit ist Hersbach im Finale der Regionalmeisterschaft 1004 BF.Mit 27-19 Toren (insgesamt) konnten die Hersbacher einen Favoriten aus der Meisterschaft werfen.

Endspiel der Regionalliga „Ost“

Hersbacher Woelfe – Festumer Fuchse (Ende Travia 1004 BF.)

Diese Tage werden wohl in die Geschichte von Hersbach eingehen. Die Gästeliste: Stover Storrebrandt, Gorge Kohlenbrander, dutzende Händler aus Festum, Graf Ohmit von Vallusa von Tobimora, der Tobrische Herzog Kunibald von Ehrenstein, fast 200 Festumer Anhänger und 1.000 aus ganz Tobrien. Vor Hersbach erstreckt sich ein Meer aus Zelten und bunten Fahnen, bilden eine zweite Stadt. Die Scharlatane des Theaters präsentieren den Menschen Illusionen, mit denen sie die wichtigsten Spielszenen „nachzaubern“. Musik erklingt und der Schwarze Barde singt ein Heroisches Lied über die Aussenseiter aus Hersbach. Fahnen und Bänder in den Farben der Wölfe werden kostenlos verteilt und so liegt fast das ganze Stadion in den Farben der Mannschaft. Einige haben sogar Trommeln mitgebracht und so werden die Schlachtrufe mit rhythmischen Trommelschlägen unterstützt. Der Herzog steht auf und hält eine kurze Rede. Darin lobt er den Baron, begrüßt die Ehrengäste und die vielen Anhänger zu diesem Ereignis. Dann laufen die Mannschaften ein. Die Hersbacher sind völlig aus dem Häuschen und jubeln nicht nur ihren Jungs und Mädels zu, sondern auch den “Stars” aus Festum. Die Kapitäne beider Seiten treffen sich in der Mitte des Feldes und drehen sich zur Ehrentribüne. Dann verbeugen sich beide. Im Stadion kann man sein eigenes Wort nicht verstehen, über 1000 Kehlen verwandeln das Stadion in ein riesiges Bienennest. Beide Mannschaften mach sich noch warm und schießen sich den Korkball zu. Die Kapitäne geben sich die Hand und vereinbaren die Spielseite und den „Anstoss“. Die Mannschaften nehmen Aufstellung. Es ist gaaanz ruhig. Der Schiedsrichter legt den Korkball in die Mitte des Spielfeldes. Die Hersbacher Stürmer stellen sich am Ball auf und.... das Horn des Schiedsrichters ertönt.

Die Hersbacher spielen den Ball in die eigene Abwehr. Doch die Festumer stürmen gleich nach vorne und jagen den Ball nach. Die Hersbacher werden arg bedrängt und verlieren den Ball, sofort ein Weitschuss von Zidon „Eisenkopf“ Hinske auf das Hersbacher Tor.....ein Dreier! Unglaublicher Schuss. 3-0 Festum. Die Hersbacher können das aber gut wegstecken und dank Gerbald Rossbach einem jungen Talent einen wichtigen Treffer erzielen. Es geht hin und her. Die Hersbacher können aufholen. Es steht 5-5 beim Pausenton.

Das Spiel geht heiß weiter. Machen die Festumer einen Treffer, ziehen die Hersbacher nach und machen den Ausgleich. 6-6, dann 9-9, dann 10-10 und 11-11....noch 2 Minutengläser. Bei einem Unentschieden gibt es Verlängerung. Doch das will keiner, denn hier haben die Spieler alles gegeben – eine Entscheidung muss her.

Und die gibt es. Ein Hersbacher Angriff wird abgefangen und nun starten die Festumer Oswin und Mjesko einen lupenreinen Konter. Immer wieder spielen sie sich den Ball zu. Dann täuschen sie den Torwächter gekonnt aus und treffen sicher ins Hersbacher Tor...11-12 für Festum. Noch ein halbes Minutenglas zu spielen. Anstoss Hersbach. Alle Hersbacher laufen nach vorne, überfordert von dem plötzlichen Druck wird ein Hersbacher Bremser 20 Schritt vor dem Festumer Tor „gefoult“ Reno der Läufer nimmt Anlauf...und schlägt direkt auf das Tor. Der Korkball wird aber von einem Luftzug nach außen gedrückt und landet direkt vor dem Schläger von Malek (die Krake), auch er war mit nach vorne gelaufen. Die Festumer sind völlig überrascht und Malek steht völlig frei. Er zieht ab.

Der Korkball prallt gegen den Pfosten und prallt gegen den verduztten Tormann der Festumer direkt ins Tor. Tor? **Tooooooor** 12-12! Abpfiff. Zwei Stunden wurde jetzt gespielt und beide Mannschaften sind völlig fertig. Jetzt gibt es zweimal 15 Minutengläser Verlängerung. Seitenwechsel. Anpfiff. Es geht weiter...

Tor für Festum. Almin „Steinfuss“ Aranken hat die Konzentrationsschwäche der Hersbacher ausgenutzt. Gegenangriff der Hersbacher: Toooooor!!! 13-13!!! das glaubt hier keiner. Ein Außenseiter macht den Aventurischen Stars so das Leben schwer. Stoerrebrandt hat tausende Dukaten in den Haufen investiert...und jetzt sowas. Die Angriffe der Hersbacher werden weniger und die der Festumer häufiger. Die Festumer haben wieder den Ball und spielen hier groß auf, zack – wieder eine Chance – daneben.

Die Hersbacher nutzen die Möglichkeit sich hinzusetzen, während die Festumer kleinere „Dehnübungen“ machen.

Anstoss Festum. Letzte Verlängerung. Die Hersbacher ziehen sich völlig zurück. Alle sind total erschöpft und werfen sich in jeden Schuss der Festumer. Die Füchse greifen immer wieder an, während die Hersbacher auf einen guten Konter hoffen. Tor für Festum! 13-14. Weitere Angriffe der Festumer auf die Verteidigung der Hersbacher, doch Reno der Läufer kann sich den Ball erkämpfen und stürmt alleine zum Festumer Tor. Er spielt einen Festumer nach dem anderen aus, doch leider gerät er ins straucheln und stürzt. Noch 1 Minutenglas. Die Festumer machen Druck und laufen immer mit den Ball zum Hersbacher Tor. Die Hersbacher Spieler versuchen ihnen den Ball abzunehmen – zu spät. Ein Hammerschuss von Zidon „Eisenkopf“ Hinske aus 30 Schritt landet unhaltbar im Hersbacher Tor. 13-15! Noch ein paar Sekunden zu spielen, doch glaubt keiner mehr an ein Wunder. Abpfiff! Festumer Füchse sind neuer Regionalmeister Ost.

Im Stadion bekommen die Füchse Beifall von allen Zuschauern. Dennoch hat sich Hersbach für die Aventurische Imman Meisterschaft qualifiziert.

Berühmte Zitate

"Imman ist wie ein Markt: wer am lautesten brüllt, gewinnt!"
(*"König" Kimper über das Immanspiel*)

"Wir mussten schließlich die ganze Zeit gegen die Sonne spielen!"
(*Valpo Gerning nach der 0:27-Niederlage von Vorwärts Angbar gegen Orkan Thorwal 5 v.H.*)

"Ihr sollt um den Sieg kämpfen wie um Maraskan, denn mein Volk will nicht nur Brot, so daß es sich satt essen kann, sondern auch Imman, so daß es sich satt sehen kann!"
(*Kaiser Reto bei der berühmten Gründungsrede des Immanbanner Gareth 16 v.H.*)

Andere Länder, andere Immansitten

Thorwal: Traditionelle Überfahrt v.a. bei Prem und Thorwal-Stadt. Großes Hallo. Gegenseitige spielerische Beschimpfung durch die beiden Kapitäne. Erklängen des großen Signalhorns zu Spielbeginn, Seitenwechsel und Ende. Nach dem Spiel fröhliches, gemeinsames Saufgelage

Zwergengebiete : Einzug bei zünftiger Zwergenmusik, Anfeuerungströten mit mitgebrachten Zwergenzirbeln.

Salamandersteine und Orkland: Elfen haben üblicherweise keinerlei Interesse am Immanspiel, während Orks und Oger vermutlich sehr gerne spielen würden, aber keine Gegner finden...

Nächste Ausgabe: Spielberichte, Historisches aus den Anfängen des Imman, Legendäre Spiele