

# Ritter Heute

unabhängig, überparteilich

gegründet durch den  
Bund der Merowinger  
auf D4

am ersten Tag der Welt

6. Ausgabe  
28. April 2012



# Inhalt

Grußwort des Herausgebers

Der grosse Almdudler Report

Interview mit Heulsuse auf D1

Interview mit der Ursache des Krieges  
Ritter heute sprach mit Krampfer /Ägypten auf D4

Amfortas und der Graf 5

Kurzmeldung aus D3

das neuste Gerücht aus D4

Leserbriefe

Musiktipps

Impressum



# Grüßwort des Herausgebers

LIEBE LESER UND FREUNDE  
DER GEHOBENEN RITTERLICHEN LITERATUR!

WIE IMMER HABEN WIR UNZÄHLIGE  
BUCHSTABEN AUS DEN WELTEN ZUSAMMENGETRAGEN,  
UM SIE IN LIEBEVOLLER KLEINARBEIT AUF DIESEM **Pergament der Freude**  
ZU EINER NEUEN AUSGABE ZUSAMMENZUFÜGEN.

IM BEMÜHEN IMMER NOCH AKTUELLER ZU SEIN,  
UND MIR EINE KLEINE REISE ZU DEN SCHÖNSTEN GOLFPLÄTZEN,  
VON ALLEN AUF DEUTSCHEN WELTEN UND HELVETICA ZU ERMÖGLICHEN,  
WIRD DIE NÄCHSTE REGULÄRE AUSGABE VON RITTER HEUTE  
ERST WIEDER IN 4 WOCHEN ERSCHEINEN.

ALLE AKTUELLEN EREIGNISSE, KRIEGSBERICHTE,  
INTERVIEWS UND GEGENDARSTELLUNGEN,  
ERSCHEINEN AB SOFORT BLITZAKTUELL AUF UNSERER HOMEPAGE:

[WWW.RITTERHEUTE.AUGTON.DE](http://WWW.RITTERHEUTE.AUGTON.DE)

DORT KÖNNT IHR AUCH IN DEN BISHERIGEN AUSGABEN STÖBERN  
UND DIE BESTEN SPRÜCHE VOM EDLEN AMFORTAS AUSWENDIG LERNEN!

ZWEI RÄTSEL HABEN WIR IN DIESER AUSGABE VERSTECKT:

1. EIN IN DER REALEN-WELT GEBRÄUCHLICHES DOKUMENTENFORMAT,  
HABEN WIR WIE UMSCHRIEBEN?
2. AUF WELCHES MÄRCHEN SPIELEN WIR, IRGENDWO IN DEN WEITEN  
DIESER ZEITUNG, AN?

NUR FÜR BEIDE RICHTIGE LÖSUNGEN GIBT'S DIESMAL  
WIRKLICH: ZWEI EINTRITTSKARTEN FÜR, DEN ENDLICH WIEDERERÖFFNETEN  
CIRCUS MAXIMUS, IN DER CAESARENLOGE GLEICH NEBEN  
GAJUS BRUTUS (LIEBER EIN KETTENHEMD MEHR ANZIEHEN)!

ES GRÜSST EUCH HERZLICHST EUER  
GRAF AUGSTEIN



# Der grosse Almdudler Report

## 3 Tage Hüttengaudi auf der Alm

Auf Platz 28 der Rangliste steht, mit mehr als 350 Mitgliedern, das wohl freundlichste und friedfertigste Bündnis von D1:

Die ALMDUDLER

Das weiß man aber erst, wenn man so wie Ritter Heute, eine Einladung erhalten hat, und sich für einen 3 tägigen Almhüttenbesuch auf den Weg macht. Wem dieses Glück versagt bleibt, muss das nun aus der Zeitung erfahren.

### Tag 1

Kurz vor Sonnenuntergang wurde die blau gekringelte Einladung am Bündnistor abgegeben und schon durfte man eintreten. Eine einsame kleine rote 1 zeigte an, dass eine Unterhaltung in Gang sein musste. Nichts wie hin, schließlich wollte man seine Ankunft kund tun. Doch beim Eintritt in das Forum gab es gleich die erste Überraschung: nur 10 kleine Threads wurden sichtbar. Mehr nicht? Bei so vielen Rittern und Burgfräulein? Entweder ist keiner zu Hause, oder man redet nicht viel miteinander. Vielleicht herrscht hier aber auch eine straffe Organisation, wo nicht pausenlos durcheinander geplappert wird? Also erst mal ran an den Hüttenstammtisch.

Halt! Blink! Eine persönliche Nachricht! Noch bevor man selbst "Guten Tag" sagen kann, ist man als Neuankömmling schon bemerkt und die Ankunft ist aufgefliegen. In kürzester Zeit wird man von 4 Almdudlern in einer Rundmail begrüßt und hat sofort den Eindruck, die freuen sich das man da ist.

☀Herzlich Willkommen☀

Leb dich zuerst mal in Ruhe hier ein!

Wir laden dich noch zu einer Vorstellungsrunde hier im Thread ein, schreib was dir grade in den Sinn kommt!

Bitte melde dich wenn du was brauchst und viel Spass bei uns am HÜTTENSTAMMTISCH - da ist immer was los

Liebe Grüsse  
Ingrid

Man bekommt die Hüttenregeln vorgelesen, der Integrationsmanager stellt sich vor und bietet seine Hilfe an. Der eigene Name muss mit der Division gekennzeichnet werden, in der man mit seiner Burg gelandet ist. Dabei unterstützt der Verteidigungsminister persönlich, der auch in dieser Rundmail ist. Zum Schluss flackert das Polarlicht als Leitbild der Almdudler auf und man bekommt eine Gänsehaut. Aber jetzt wirklich – auf zum Hüttenstammtisch!

Wirklich, volle Hütte! Hier erfährt man dann ein bisschen mehr vom strukturierten Leben der Almdudler. Es gibt eine Probezeit, an deren Ende man zum Ritter geschlagen wird. Das ist eine ehrwürdige Zeremonie, die mit einer Art Urkunde besiegelt wird. Wer nach der Probezeit unter 1000 Punkten ist, rutscht automatisch in ein ausgeklügeltes Patenprogramm hinein, dass helfen soll schneller zu wachsen. Und wer nach der Patenschaft Rohstoffe braucht, der wendet sich an den Logistik Hub.



Gen Fabio 1D 7D:

Also der Logistik Hub ist ganz simpel. Es haben sich mehrere Member bereit erklärt eine Burg aufzumachen, die Rohstoffe für unseren Nachwuchs produziert. Wir unterstützen alle Spieler, egal ob aus dem Main oder dem Wing. Die Anfrage darf 1mal pro Tag gestellt werden und maximal 3000 je Rohstoff umfassen. Für jede Anfrage wird eine Vorlage ausgefüllt und dort die Division eingetragen. Somit wird der dichteste Hub ermittelt und der wird was losschicken. Ich halte davon sehr viel und habe selbst einen Logistik Hub, durch den bereits 2 Spieler mit mehr als 1000 Punkten durchgebracht wurden.

*Also die Hub Burgen sind nur dafür da, dass sie Rohstoffe zum Verteilen produzieren. Jeder Hub-Besitzer hat also quasi eine Burg von sich dafür "geopfert"?  
Wie viele Hub Burgen gibt es pro Division?*

Ja, sie sind zum Unterstützen von kleineren Spielern. Sozusagen sind sie geopfert, doch ein paar Rohstoffe bleiben, da man ja nicht jeden Tag alles verschickt. Es ist unterschiedlich, wie viele Logistik Hubs es pro Division gibt, maximal sind es 2 Hubs in einer Division. Allerdings schicken auch ab und zu Leute Rohstoffe, die keinen Hub haben.

## Tag 2

Zeit, mit den Almdudlern ins Gespräch zu kommen und so, etwas über das Leben auf der Alm zu erfahren.

*Warum seid Ihr alle bei den Almdudlern und was gefällt Euch in diesem BND so gut, dass ihr es noch nicht verlassen habt?*

GenFM Johannes 1D7D

Ich bin mit meiner kompletten Familie (7) zu den Almdudlern gekommen. Alles was Bergsteiger mir beschrieben hatte, habe ich auch so angetroffen.

Familiäre Atmosphäre

Respektvoller Umgang

Zusammenhalt

Füreinander da sein

Innovativ sein, motivieren, ohne eine "Hau drauf" Gilde zu sein.

⌘⌘⌘ `⌘⌘⌘ 5D

Ich bin zu den Almdudlern gekommen, da regionale Nähe und Kontakt zu den (außerordentlich) netten Mitgliedern bestand. Als ich dann aber hier war, stellte ich fest, dass dies ein perfekt organisiertes, zuvorkommendes, hilfsbereites und sehr informativ weiterbringendes Bündnis ist. Man tut wegen der einzigartigen Atmosphäre hier gerne etwas für die Almdudler. Im Gesamten ein fortschrittliches, nettes, koordiniertes Bündnis, von dem man immer wieder lernen kann. An dieser Stelle mal ein Lob an das FT und das Integrationsteam!  
Ihr seid die besten!

HptGefr Heaven Shall Burn 4D

Ich bin bei den Almdudlern, weil ich schon lange ein aufgeschlossenes Bündnis suchte und daher einfach mal, fast alle Chefs, angeschrieben habe. Hier war man am freundlichsten zu mir!  
Gegangen bin ich nicht, weil die große Fürsorge mich zum Dableiben gezwungen hat, und gehen werde ich auch nie, da ich hier viele neue Freunde gefunden habe!



Ein Almdudler ist ein aufgeschlossener, friedfertiger, geselliger, humorvoller Mensch, das sind die Dinge, die Uns auszeichnen!

Ich finde an diesem Bündnis sehr gut, dass es immer zu Reden gibt, es witzig ist und (anders als wo anders), dass hier Kriegstreiber unerwünscht sind! Ich selbst bin ein sehr defensiver Spieler (deshalb glaube ich, dass ich hier her gehöre). Die einzigen Burgen die ich erobern werde sind FREIE BURGEN.

GenFM Johannes 1D7D

Nicht falsch verstehen, auch "Hau drauf" darf sein und gehört auch zum Spiel. Ich finde unseren Weg aber halt reizvoller.

GenFM Lord Isgard 2D

Ich darf mich kurz vorstellen, einige kennen mich ja schon lange, ob als Nachbar, oder Ftlr im Ruhestand. Einige der neuen Dudler kennen mich nur aus dem Forum, wenn ich (manchmal auch bestimmt), zur Ordnung rufe.

Lord Isgard aus dem Norden oder Tribun der  $\neq$ Ruffnecks nennt man mich, ich bin seit letztem September dabei und bin mit dem alten Isgard Bund (einem kleinen eingeschworenem 20 Mann Clan) zu den Almdudlern gewechselt. War hier mit/bei Bergi operative Leitung, Diplo und Mädchen für alles,...und aus dieser Erfahrung raus kann ich nur sagen: die damalige demokratische Entscheidung, zu den Almdudlern zu wechseln, war genau die Richtige! Denn:

- Hier herrscht Recht und Ordnung wie selbstverständlich
- ein geflogener Umgangston, der auch schnell wieder eingehalten wird bei Ausrutschern
- viele Innovationen
- Loyalität und Zusammenhalt
- und es bestehen zwar Regeln, die aber Raum zur Entfaltung lassen.

Die Arbeit im Führungsteam (FT) hat gezeigt, dass sich die Leitung immer zum Wohle der Gilde opfert, das war so, das ist so und ich bin überzeugt, es wird so bleiben. Gerade diese Einstellung ist wichtig und wie ich finde, etwas Besonderes.

Die defensivere Strategie und auch die Werte, die wir einhalten, sind für unseren Ruf in D1 verantwortlich. Wir sind friedlich und wir sind rechtschaffend. Wir können auch anders, aber es ist nicht unsere Philosophie.

Und zu guter Letzt möchte ich eine Antwort, eines Almdudlers auf eine Anfrage von einem externen Bündnis nennen, wie ich finde gibt es nichts hinzuzufügen:

Extern:....."glaubst du das muss sein? Du kannst dich auch für uns entscheiden!..sonst fällst du auch...."

Dudler: "ich bin genau dort wo ich hingehöre, zwischen euch und meinen Brüdern. Im Angesicht des sicheren Untergangs werden wir lachend und erhobenen Hauptes, Seite an Seite, Brüder und Schwestern vereint, eurer Plünderung standhalten!"

genfm Hugo  ①đ ⑥đ

Hallo

Ich bin der Chris und habe L&K bei den Südleuten begonnen. Dort war ich Hugo de Payen's und habe als Nachbar von Bergsteiger begonnen. Wir hatten von Anfang an ein sehr nettes Verhältnis. Er hatte damals mit einer Empfehlung an das SL Triumphirat, meine Wahl zu einem der 3 Kanzler ermöglicht und das Unmögliche möglich gemacht. Ich habe dann mit ihm eine Partnerschaft der ALMDUDLER und Südleute in die Wege geleitet. Am 1.1.12 haben dann die Südleute eine neue Heimat auf der Alm gefunden und sind so herzlich aufgenommen worden, als wären sie schon immer Dudler gewesen.



Als Dudler habe ich mir dann einen neuen Namen "Hugo" zugelegt. Durch irgendwelche Späße am Hüttenstammtisch, ist mir dann ein kleiner lieber Hase zugelaufen. Der begleitet mich seit dem und ist ein Teil von mir geworden. Ich bin hier zuhause und Almdudler mit Leib und Seele. Die Grundsätze unserer Gilde, die vielen Freunde hier und unser friedliches Spielsystem sind für mich der Grund hier zu sein.

Was mich an den Almdudlern absolut fasziniert, ist, wie weit wir mit unseren friedlichen und ehrenvollen Grundsätzen gekommen sind.

Wir vereinen Jung und Alt, Hitzköpfe und besonnene erfahrene Ritter in einer Gilde, ohne unseren Weg zu verlassen.

Ich glaube ein ALMDUDLER reitet auf seinem Red Bull durch D1 und vereint alle Nationalitäten vom Österreicher, Ostfriesen, Bayer, Schweizer, Schwabe, Norddeutschen und alle die ich vergessen habe, unter einer Flagge. Unsere Devise mag friedlich sein, aber wir würden uns mit wehenden Fahnen für einander auch in die Schlacht werfen. Friedlich bedeutet nicht harmlos. Kennt Ihr die Gaudi, die man auf einer Skihütte so erleben kann? So ist es bei uns Dudlern!

*Wenn Ihr solch ein friedfertiges Volk seid, stellt man sich die Frage, wo Ihr Eure Burgen herbekommt. Waren das alles freie Burgen oder Übernahmen von inaktiven Spielern? Oder gab es doch schon mal eine Schlacht, aus der die Almdudler siegreich hervorgegangen sind?*

GenFM Johannes 1D7D

Wunder Punkt.

In einem Kriegsspiel, eine Gilde ohne große Kriegserfahrung. Unsere Burgen haben wir durch Ausbau und nicht durch Eroberungen.

Gen Fabio 1D 7D

Also seit ich Almdudler bin, gab es keine Schlachten gegen andere BND, da wir ein friedliches und defensives Bündnis sind.

Ich, als einer der längsten Südleute, habe an keiner Schlacht gegen ein anderes BND teilgenommen. Ich habe viele meiner Burgen selbst aufgebaut und ein paar sind von Inaktiven.

GenFM Lord Isgard 2D

In der heutigen Division 2D gab es einige Projekte. Kriege wären falsch bzw. zu viel.

Es waren zwei Kriegstreiber, zwei Verräter und eine ganz kleine Kriegsgilde, die auszuschalten waren. Das meiste war mit einem koordinierten Schlag in einer Aktion beendet.

Hier kann ich nur sagen,

-koordiniert

-hart

-präzise

Die meisten Burgen sind friedlich erobert worden. Kriegserfahrung haben wir durch simulierte Angriffe auf die verlassenen 13er Punkte Burgen, unter simulierter deff im Norden, erlangt.

g<sup>e</sup>r<sup>f</sup>m *HUG* ① ② ③

Meine Burgen habe ich aufgebaut, von inaktiven übernommen, geschenkt bekommen, abgekauft und bei Vergeltungsangriffen erobert.

GenFM Lord Isgard 2D

Man könnte noch behaupten, wir mussten noch nicht in den großen Krieg ziehen, weil die Diplos immer gute Arbeit geleistet und oft einen Waldbrand gelöscht bekommen haben.



*Wenn die Almdudler also niemanden angreifen und damit öffentlich defensiv auftreten, seid Ihr dann für kriegstreibende BND eine leichte Beute?*

Gen Fabio 1D 7D

Nein, wir sind keine leichte Beute, da wir uns gut in den aufgeteilten Divisionen schützen. Wir haben eine gute Koordination. Dieser defensive Weg bringt uns sehr weit, da wir so zu sagen sehr beliebt sind. Wir tun uns nicht zusammen, um andere BND zu vernichten. Wir haben durch unseren Weg einen Sonderstatus bei manchen BND und wir sind sehr erfolgreich damit.

GenFM Johannes 1D7D

Wenn wir auch keinen Krieg wollen, so sind wir doch gut gerüstet. Unsere Verteidigungsanlagen und unsere Def. Einheiten sind komplett ausgebildet. Der Anteil der Off Einheiten ist viel kleiner, reicht aber aus, um uns auch Off zu wehren.

HptGefr Heaven Shall Burn 4D

Außerdem ist unser Bündnisstatus bei fast allen Bündnissen auf 'Nap' oder ganz 'Bündnis'

*Wie ist die Zusammenarbeit mit dem Bergsteiger - sowohl als normaler Spieler als auch zusammen im Führungsteam?*

GenFM Hugo ①đ ⑥đ

Bergsteiger ist einfach der geborene Anführer!

HptGefr Heaven Shall Burn 4D

Er ist der Beste, weil er einfach zu JEDEM nett ist, egal ob 13 oder 3000 Punkte! Er organisiert was nur geht und ist immer da wenn es im Forum mal chaotisch zugeht! Außerdem kann er auch mit 'Untergebenen' tratschen, die lange noch nicht im FT sind!

Fazit: er ist einfach immer für jeden da und das macht ihn zum besten Anführer den man sich nur wünschen kann!!

GenFM Johannes 1D7D

Bergsteiger ist der Chef (primus inter pares)

Entscheidungen werden "demokratisch" getroffen. In ganz wenigen Punkten behält er sich ein "Einspruchsrecht" vor. Wichtig, es werden Entscheidungen getroffen und nicht "rumgeeiert"!

Einige seiner Eigenschaften

- er lebt die Almdudler
- er führt
- hohes Engagement
- Fähigkeit andere zu motivieren
- soziale Kompetenz
- Verständnis
- Entschlossenheit
- er will nach vorne
- sucht immer nach neuen Wegen

Als Spieler fällt er nicht auf. Hält sich auch an die Regeln. Wenn Not an der Burg ist, ist er da.



### Tag 3

Nach der ganzen Lobhudelei möchten wir jetzt den Mann kennenlernen, der den Almdudlern vorangeht: Interview Bergsteiger

*Kommst Du wirklich von einer Alm und warum hast Du Dich Bergsteiger genannt?*

Ich wohne hier in den Bergen Tirols

- auf der Alm da gibts koa Sünd:-)

Dafür schöne Hiatamadln mit dicke Wadln!

Ich bin Alpinkletterer, mag Eisklettern, Skitouren, Skibergsteigen und die Berge sind meine Quelle der Energie. Wenn es mal eng wird und ich Kraft brauche, dann rauf auf den Gipfel und die Welt schaut wieder anders aus!

*Warum gibt es die Almdudler und wie habt Ihr angefangen?*

Seit knapp einem Jahr bin ich hier bei L+K. Ich habe die Almdudler im Frühsommer 2011 gegründet, weil ich gespürt habe, dass gemeinsam etwas zu schaffen, wohl das Einzige ist, was uns weiterbringen kann. Ich habe als 1Mann Gilde angefangen. Heute haben wir über 350 Member und einen Wing mit knapp 120 Member. Gesamt also knapp 500 Spieler, die unter der Almdudler Philosophie und Wertekultur, ein langfristiges, schönes und sehr soziales Miteinander gestaltet haben.

*Wie habt Ihr das geschafft? Was ist das Besondere an den Almdudlern?*

Meine Philosophie und Werte waren von Anfang an Integration und Innovation, statt Angriff und Kampf. Besonders stolz bin ich auf unsere vielen Innovationen:

Logistik Hub

Integrationsmanager

Mentoring

Talentschmiede

Hüttenkompass

General-Clubbing

Divisionsstrukturen

Organisationsstrukturen über ein sehr strukturiertes und klares Forum

Jobbörse

Membervertreter

Seniorenresidenz, uvm

*Ihr seid ja ein eher defensiv ausgerichtetes Bündnis. Wie schafft Ihr es, Euch vor feindlichen Übernahmen zu schützen?*

Die Almdudler sind in verschiedene Divisionen eingeteilt. Immer wieder konnten wir unser durchdachtes Divisions-System bei Verteidigungen unter Beweis stellen.

Unser Verteidigungsminister Sony hat dafür ein Excel-Sheet erstellt, dass mit einem eigenen Kampfrechner, Grafik Elementen und Makros verknüpft ist, um Angreifer auf unsere Divisionen, übersichtlich und deutlich darzustellen. Daraus ergeben sich dann unterschiedliche Verteidigungsszenarien.

*Wie klappt die Zusammenarbeit mit dem Führungsteam?*

Unser Führungsteam ist gemeinsam durch dick und dünn gegangen. Ich freue mich besonders, dass wir uns gefunden haben und ich mich auf mein Team zu 100% verlassen kann. Wir haben einen sehr respektvollen und fördernden Austausch, den wir über unseren eigenen Führungsthread per Rundmail pflegen.



*Wer gehört denn zum Führungsteam der Almdudler und welche Aufgaben werden dort übernommen?*

Unsere Diplomaten, Claas und Nightmare, sind ständig in Kontakt mit unterschiedlichen Gilden. Auch bei Angriffen auf uns, versuchen wir WIN-WIN Lösungen über unsere Diplomatie zu finden. Johannes ist als Integrationsmanager ein Ass und stärkt neue Member bei der sozialen Integration innerhalb der Almdudler.

Unsere Innenminister, Hugo und Pool, betreuen alle Projekte, die sich innerhalb der Almdudler abspielen. Betreuung der Seniorenresidenz für inaktive Member, bis hin zu unterschiedlichen Projekten die unsere Member betreffen.

Die Begrüßung übernehmen Fabio und Ingrid. Sie wird im Hintergrund, automatisch über den Integrationsmanager, rückgekoppelt.

So arbeiten wir eng in einem Netz zusammen. Jeder weiß von Anfang an, wer sein Ansprechpartner für die verschiedenen Fragestellungen ist. Zusätzlich haben wir ein Organigramm, das der Übersicht innerhalb unserer Gilde dient.

*Wie werden die Mitglieder der Almdudler in die Bündnispolitik einbezogen?*

reddragon ist als Membervertreter, ein Verbindungsmann zwischen unserem Führungsteam und unseren Mitgliedern.

Unsere Ritter wissen die vielen Privilegien innerhalb der Almdudler und der Hüttengaudi sehr zu schätzen und ohne den Zusammenhalt, den wir hier alle haben, wäre diese erfolgreiche Entwicklung nicht möglich gewesen!

*Wie sieht der Bergsteiger seine Verantwortung als Chef der Almdudler?*

Ich bin mir meiner Verantwortung als Leader von Anfang an bewusst und übernehme auch diese Verantwortung seit Anfang an zu 100%.

Das Eigeninteresse für meine Burgen stelle ich hinten an, weil es um das Wohl unserer Almdudler-Community geht. Mir ist es nicht wichtig, wieviele Burgen oder Rohstoffe ich habe. Die Rohstoffe habe ich, wie viele andere hier, von Anfang an unter den Mitgliedern kostenlos verteilt. Das geschieht über unsere Logistik Hubs.

*Beschreibe doch mal den Tagesablauf eines Ritters mit 56 Burgen!*

Mein Tagesablauf ist:

Austausch mit dem Führungsteam

Austausch mit unseren Mitgliedern

Austausch mit unserem WING

Posteingang beantworten

Kontakte knüpfen

Dann ganz weit hinten kommen mal die Burgen dran, irgendwie leuchtet immer alles rot bei mir auf! Habe zu viele Rohstoffe und zu wenig Zeit, da ich mich lieber um die Almdudler kümmere, als um die Burgen!

*Was erwartest Du noch in diesem Spiel?*

Ich freue mich auf alles was kommt und es wird noch jede Menge sein, da das Gedankengut aller Almdudler ständig neue Ideen hervorbringt und vieles davon bisher sehr erfolgreich umgesetzt wurde.

*Ritter Heute sagt Dank an alle Almdudler. Für die fabelhafte Unterhaltung, die wirklich üppige Bewirtung in der Taverne, für die Millionen Rohstoffe und die Unterstützung mit Truppen. Und ein ganz großer Dank geht an den Bergsteiger für die Einladung!*



## Interview mit Heulsuse auf D1

*Als Reaktion auf unser Interview mit Satan, in der letzten Ausgabe, erreichte uns folgender, gefühlsbetonte Leserbrief:*

Naja... Schön das LF aufgrund eurer Ausgabe nun schlecht dasteht, weil ihr nicht gebacken bekommt, beide Seiten eines Sachverhalts anzuhören, bevor ihr eure "Nachrichten" abdruckt.  
Damit seit ihr nicht besser als die Bild, nur das euch das Seite-1-Titten-Girl fehlt.  
Bitte keine weiteren Links zu eurem Blatt. Danke

*Das können wir natürlich nicht so stehen lassen. Ritter Heute hat keine Kosten und Mühen gescheut und ist der Heulsuse in den Urlaub nachgeritten. Lest selbst, was die DiplomatIn von La Familia zum Scheitern der Fusion zu sagen hat:*

Bericht von Heulsuse, La Familia

La Familia hat leider wieder defusioniert, ja.

Tragisch, traurig und schade, aber leider hat es wohl doch nicht gepasst. Wenn jeder in seinem Bund ist, klappt die Zusammenarbeit prima. Aber alle in einem Bund, haut wohl nicht hin. Dafür ist La Familia (wie der Name auch vermuten lässt) sehr sozial und demokratisch eingestellt. DMV arbeitet doch eher diktatorisch. Beide Bunds funktionieren mit ihrem Spielstil gut. Die Spieler jedes Bunds stehen uneingeschränkt hinter ihrem Rat. Allein das sollte Ausdruck genug dafür sein, dass beide Clans einen super Job machen. Wir hatten es uns wohl zu einfach vorgestellt, alles einfach zusammen zuschmeißen. La Familia war mit einer Entscheidung von DMV nicht einverstanden und DMV war alles zuviel Diskutiererei. Der Rat von DMV ist ein eingespieltes Team und der Rat von La Familia eben genauso. Jedes BND war für sich allein gleichfalls schnell im Handeln und Reaktion, aber gemeinsam...?!...ein no go!

Wie dem auch sei, irgendwann eskalierte es. Kurz darauf war die Fusion geplatzt und alle trennten sich. Viele fingen gerade an, sich kennenzulernen und anzufreunden. Viele fanden es schade und traurig, einige meinten, sie hätten es gleich gewusst. Shit happens.... leider hat es nicht funktioniert.

Für jemanden wie mich, der in alles sehr viel Herzblut hineinsteckt, war das eine harte Nuss. Ich war immer der Hauptvermittler zwischen beiden BNDs, hab vermittelt und geklärt. Doch dann, als alles geplatzt war, stand ich mit meiner Vermittler- und Schlichterrolle genau dazwischen.

Plötzlich hatte ich das Gefühl, weder zu den einen noch zu den anderen zu gehören. Ich blieb eine Weile bündnislos und ging dann off.

Ich hatte plötzlich wieder das Gefühl, mir für nix und wieder nix was aufgerissen zu haben. Das hatte ich schon einige Male zuvor. Mal mehr, mal weniger.

Jedesmal dacht ich mir: wofür machst du das hier eigentlich? Das ist ein Spiel! Wieviel Energie vergeudest du für ein Spiel?



Aber es ist nicht das Spiel! Es sind die Spieler. Die Kontakte und die Freundschaften, die man aufbaut. Leute die mir wichtiger und wichtiger wurden. Ich wüsste nicht, wo ich anfangen und aufhören sollte, wollte ich all diejenigen aufzählen, die mir im Laufe meiner Spielzeit wichtig und lieb geworden sind.

*Nach diesen ganzen aufreibenden Tagen habt Ihr Euch wahrlich ein paar Tage Urlaub verdient. Was war der Hauptgrund für die gewählte Auszeit?*

Die Hauptbegründung dafür, dass ich erst einmal in den Urlaubsmodus gegangen bin, ist die, dass ich das Gefühl hatte das Spiel regiert mich. Hauptsächlich ausgelöst, durch mein Pflicht- und Verantwortungsbewusstsein, dass ich meinen Leuten und Kontakten gegenüber empfinde. Viele haben sich blind auf mich verlassen. Ich steckte überall irgendwie drin, hatte mit allen möglichen Kontakt und hatte immer die aktuellsten Infos. Alles Tatsachen, die in mir den Druck erhöhten, am Ball zu bleiben. Bloß niemanden hängen lassen....immer für alle da sein...

*Diesen Druck kennen sicher viele Amtsträger bei L&K!*

Immer öfter stand die Verpflichtung zu spielen und nicht der Spaß an erster Stelle.

Ich kann es nicht leiden viele Termine zu haben. Ich trage nichtmal eine Uhr, weil ich Hektik und Stresserei nicht ausstehen kann. Durch L&K hatte ich aber irgendwie immer einen vollen Terminplan. Die Zeit für spontane Aktivitäten wurde immer geringer.

Klar hätte ich einfach sagen können, ich spiel einfach so weiter und übernehme keine Aufgaben mehr, aber das kann ich nicht. Dafür hab ich die Kontakte zu gern, kann schlecht nein sagen, hab nen großen Drang immer und überall vermitteln zu müssen und schlussendlich bin ich auch zu ehrgeizig und eine Macherin. Ich mache lieber selbst, als jemanden zu bitten oder mich gar darüber zu ärgern, dass mein Auftrag dilettantisch ausgeführt wird.

*Liebe Heulsuse, wenn man ein paar Nachrichten mit Dir hin und her schickt, merkt man schnell, dass Du eine ziemlich lustige Zeitgenossin bist und viel lachst. Warum hast Du Dir solch einen traurigen Namen gegeben?*

Ich heiße schon seit einigen Jahren Heulsuse in Onlinegames. Meinen Namen bekam ich beim Backgammon spielen. Mein Gegner/Spielpartner hatte über mehrere Tage einfach nur Dussel und Würfelglück. Ich beschwerte mich wohl mehr, als zu spielen. Irgendwann nannte er mich Heulsuse....ich grummelte und dachte, da hat er wohl recht ;-)

*Bei Deinen Burgnamen sieht es ähnlich aus. Wie kommst Du auf Namen wie "Bettlaken" oder "Kackbratze"?*

Meine Burgnamen entstehen manchmal aus Ausdrücken, die mir spontan einfallen oder von meinen Lieblingscomedians stammen, aus Betitelungen die ich mir hier und da schon hab anhören müssen, durch Burglage, oder entstanden aufgrund Eroberungen.



*Wie sieht ein ganz normaler Tag bei Euch aus?*

Es gibt keinen Durchschnittstag bei La Familia. Um es zusammenfassend auszudrücken, beschreibe ich La Familia so: großes soziales Miteinander und ebensolche Hilfsbereitschaft. Der Umgang ist herzlich. Mittwochs ist im Forum Kuschteltag, auch wenn das nicht jeder wahrhaben will, grins  
Mir persönlich war jeder Tag zum Kuschneln recht.... Lach

*Welcher Krieg war besonders erfolgreich für Euch und warum?*

Unsere erste große Schlacht fand im Krieg gegen Hansebund statt, an der wir eigentlich nur teilnahmen um in die Allianz Säulen der Macht aufgenommen zu werden. Es hieß, wir kämpften Seite an Seite mit deutsche Ritter und Glücksritter (die auch um Aufnahme in SdM kämpften). La Familia übernahm die Koordination und verteilte die Angriffsziele. Immer mehr Aasgeier kamen hinzu, die auch einen Teil vom Hansebundkuchen abhaben wollten und die Burgenteilung nahm immer mehr Logistik in Anspruch. Ärgerlich war, dass sich nicht alle an die Pläne hielten. Denn dies ging in erster Linie zum Nachteil von La Familia, da wir im Schnitt ca. 300-400 Felder entfernt waren. D.h. wir waren 3-4 Tage unterwegs, ehe es zum Kampf kam.

Nervig waren daher einige Schriftwechsel mit sturen Schattenrittern oder Zornis. Letztendlich gingen aber La Familia als die großen Abräumer dieses Kriegs hervor :-). Ich weiß, dass werden Schattenritter und Zorn nicht so gern hören, aber es ist die Wahrheit, lach

@Zeus + Papst: nicht sauer sein! Fühlt euch angekuschelt ;-)

Auch wenn SdM später in die Brüche ging, war es für La Familia eine sehr wichtige Zeit und Erfahrung. Denn es schweißte unseren Clan noch enger zusammen und auch der Kontakt zu DMV wurde weiter vertieft.

*Welches BND kannst Du gar nicht leiden?*

Hm? Welchen Bund ich gar nicht leiden kann? Schwer zu sagen...das Vermächtnis mag ich nicht, sonst hätten wir ja keinen Krieg. Dazu kann ich nur sagen, wer es nicht gebacken kriegt die diplomatischen Angebote von Heulsuse anzunehmen ist selbst schuld und kriegt eins uff omme, lach

*Wir haben uns in anderen Bündnissen umgehört, was die Ritter zu dem Wegbleiben von Heulsuse zu sagen haben. Hoffentlich helfen Dir diese Nachrichten ein wenig auf die Sprünge:*



Liebe Heulsuse!

Ich denke, dass jeder selbst entscheiden muss, wann er mit dem Spiel aufhört. Aber bei Dir ist das anders, da haben wir auch noch ein Wörtchen mitzureden. Du machst Deinen Job in Deinem Bündnis sehr gut, und ich glaube, dass es für Dein Bündnis ein großer Verlust wäre wenn Du nicht mehr aus dem Urlaub zurück kommst. Jeder hat mal darüber nachgedacht aufzuhören. Also komm jetzt endlich wieder! Ich denke, dass Du nach Deinem Urlaub ausgeruht Dein Amt mit Erfolg weiter führen wirst. Enttäusch mich nicht!

Hochachtungsvolle Grüße

👑Cupra👑

Chefdiplomat der Skywalker

Liebe Suse,

engagiert, koordiniert und kooperativ in der Angriffsplanung, unkompliziert, lustig, offen, direkt und vertrauensvoll im Umgang: Du hast Dich bewährt und bist für viele unverzichtbar geworden. Sieh die kleine Pause nicht als Ausstieg, sondern als Urlaub - und zieh Dir wieder die Rüstung an!

Dies wünscht sich (nicht nur)

John the Sorcerer / Chef der Glücksritter

Die Suse und das KDH waren super im Gespann.

Erst redeten sie, dann stritten sie und dann griffen sie gemeinsam an.

Wir möchten solche Menschen wie sie hier auf D1 sehr ungern missen.

Lieber, wenn sie zurückkommt in die Arme nehmen und küssen.

Sei es in Form von lieben Worten oder vielleicht mit einer Burg an anderen Orten.

Wir alle wünschen ihr viel Glück und hoffen doch sie kommt zurück.

Herzlich die Cleo und das 🍀KDH🍀

Cleopoetin / Königreich der Himmel

Heulsuse ist ne tolle Lady und würde vielen im Spiel fehlen. Sie ist fast rund um die Uhr online und für jeden ansprechbar. Halt wie alle über 10 K Punkte - ein echter L&K Junkie. Nachdem ich mit einigen anderen Bündnissen Feldzüge geplant hatte, war es mit Heulsuse am geilsten, denn sie quatscht nicht alles tot, sondern will nur wissen wann und wo. Ein Kampf mit Suse an deiner Seite, ist schon fast ein gewonnener Kampf. Die Nachricht, dass sie aussteigen will traf mich echt wie ein Hammer. Sie ist immer bemüht ihre Jungs zu motivieren und bei der Stange zu halten, für LF und alle Verbündeten ein echter Verlust, wenn sie nicht bald aus dem Urlaub zurück kommt.

Ich bin immer beeindruckt, wie sie ständig für andere eintritt um die Wogen zu glätten. Ich mag ihre Loyalität und sie ist bei uns (wie wahrscheinlich bei den meisten Bnds) jederzeit Willkommen. Selten zu finden: Humorvoll (schaut Euch mal ihre Burgnamen an), super organisiert und echt ne Süße.

Liebe Heulsuse, ich hoffe, dass du es dir nochmal überlegst.....

Lg Pedro / Gründer Die Ritter



## Interview mit Der Ursache Des Krieges

Ritter heute sprach mit Krampfer /Ägypten auf D4

*Edler Krampfer: Ihr bezeichnet euch als eigentlichen Anstoß für den Ausbruch des Krieges auf D4. Wie ist das zu verstehen?*

Die Bezeichnung kommt nicht von mir selbst. Aber sie gefällt mir. Sie bezieht sich auf das Meeting das ich organisiert hatte, um WeAre mit ihrer aggressiven und nicht tolerierbaren Politik zu konfrontieren und sie dazu zu bewegen, mit dem Adeln kleiner Bündnisse aufzuhören. Ich hatte zu dieser Zeit einige Gerüchte gehört (die sich durch Screenshots beweisen liessen), das einige große Allianzen dies stoppen, und WeAre ohne Verhandlungen, angreifen wollen. Ich wollte dies verhindern und nicht zulassen, dass wieder ein deutscher Server von einem Weltkrieg zerstört wird und organisierte deswegen das bisher größte Servertreffen auf D4. Leider stellten sie nur ihre Rohstoff-Erpressungen ein und nahmen mir dafür zwei Burgen. Das was ich mit diesem Meeting eigentlich erreichten wollte, kehrte sich in das Gegenteil um: wenige Tage später herrschte Krieg.

*Was ist auf dem Meeting passiert, dass keine Einigung zustande kam?*

Das was immer passiert sobald man mit WeAre vernünftig reden will: sie verdrehen alle Fakten und sehen sich selbst in der Opferrolle.

*Muss nicht jedes größere Bündnis, wie auch jedes kleinere, irgendwann Burgen adeln?*

Mit Sicherheit muss man das irgendwann. Aber muss das einige Tage nach dem Serverstart anfangen? Neueinsteiger haben keine Chance mehr, ebenso kleine Bündnisse oder Einzelkämpfer. Das man sich in ein Massenbündnis begeben muss, um zu überleben, ist sicherlich nicht Sinn des Spiels. Eine tolerierbare Spielweise beinhaltet das Nicht-Angreifen neutraler Bündnisse, keine Beleidigungen und ein freundliches Miteinander. Das das funktionieren kann, sieht man auf Uk1: es herrscht Krieg, aber es wird niemand dazu gezwungen einzugreifen. Aber auf allen D-Servern ist das die gleiche Mentalität: töten oder getötet werden!

*Wie erklärt ihr euch, das WeAre immer zum beherrschenden Thema wird? Ist da ein gewisser Stil zu erkennen der aus den anderen Welten importiert wurde?*

Sie gehen einem dauerhaft auf die Nerven: für mich sind sie eine Art FDP. Sie haben einen starken Koalitionspartner, haben momentan noch was zu sagen, aber alle wissen, dass sie beim nächsten Mal nicht mehr von der Partie sein werden. Und natürlich: es sind doch genau die gleichen Spieler, die schon andere D-Server tyrannisieren.



*Ihr plädiert für das Nichtangreifen von neutralen Bündnissen. Legt man das nicht durch einen Nap fest? Wenn da nichts Vertragliches vereinbart wurde, ist es dann überhaupt ein Verstoß?*

Ein Nap ist für mich bereits kein Akt der Neutralität mehr. Genau das ist die falsche Mentalität. Natürlich ist es ein Verstoß. Ein Angriff sollte meiner Meinung nach nur nach einer Kriegserklärung folgen. Wofür gibt es sie sonst?

*Habt ihr eure Burgen als Folge des Kriegsausbruchs verloren, oder war das eher eine gezielte Aktion gegen euch persönlich?*

Ich war zu dieser Zeit in keinerlei kriegerische Auseinandersetzung verwickelt, also vermute ich persönliche Gründe.

*Welche Vorschläge habt Ihr für das Einhalten eines respektvollen Miteinander? Was könnte diesbezüglich ein neues Update für Funktionen beinhalten?*

Auch Minderheiten und somit kleinere Bündnisse müssen akzeptiert werden. Es liegt nicht am Spiel, es liegt an den Spielern. Die Mentalität ist die falsche. Solange diese sich nicht ändert wird der Krieg weitergehen, daran kann kein Update etwas ändern.

*Auf D1 sind alle in mächtigen Bündnissen, keiner traut sich eine falsche Bewegung zu machen, da sofort ein Weltkrieg ausbrechen könnte. Wäre mehr Krieg mit kleineren Bündnissen dann nicht besser? Und was nutzen die guten Umgangsformen, wenn irgendwann alle keine Lust mehr haben?*

Nein, ein Krieg nur gegen kleine Bündnisse würde doch genau die gleichen Nachteile mit sich bringen: alle Neueinsteiger haben keine Chance, und die Großen streiten sich um ihre Burgen. Zudem wird es nicht langweilig nur gegen Kleinere zu kämpfen? Ich denke, dass man in diesem Spiel einen Krieg nicht verhindern kann und das auch gar nicht mein Ziel ist, aber es sollte doch etwas humaner ablaufen. Zudem sollte man sich gleich starke Gegner suchen und nicht nur kleiner Bündnisse angreifen.

*Was hält euch trotz allem Ärger noch im Spiel?*

*Was können die Weltenlenker für das Spiel tun?*

Der Kampf gegen die Achse hält mich hier. Sie haben schon viel getan: sie kämpfen gegen die Ungerechtigkeit auf diesem Server.

*Habt ihr noch ein Schlusswort?*

Lasst euch nicht hinters Licht führen und bildet euch eure eigene Meinung von dem Geschehen. Ansonsten danke ich allen die mich immer fleissig unterstützt haben (sowohl auf den D-Servern, als auch auf UK1) und denen die mich hier halten. Einen schönen Tag noch, liebe Ritter Heute Leser!

*Wir danken allen Interviewpartnern für ihre Zusammenarbeit!*



## **Amfortas und der Graf 5**

*eine raue unwirtliche Einöde am Rande der vierten deutschen Welt.  
Amfortas im Einsiedlergewand, mit kablgeschorenem Haupt,  
umringt von allerhand Gesindel*

*wütender Mob:*

Steinigt ihn, steinigt ihn..... Nein, lasst ihn uns an den Orgienservice  
verkaufen...die zahlen dreissig Silberlinge...  
ich will sein Schwert...der Ärmste ist ja ganz abgemagert....Seht nur, wie sein  
Kettenhemd um die Knie schlottert...  
dann gebt mir auch sein Hemd...

*Amfortas:*

So hört mich doch an, ihr lieben Leute. Was sind schon Erz und Silber  
gegen den Einzigsten Wahren und Heiligen Gral, den zu finden jeder  
wahre Ritter gelobet hat. Drum flehe ich euch an! Kommt mit mir auf die Suche,  
wir werden dem Irdischen entsagen, unzählige Abenteuer bestehen  
und den Gral erringen, auf das ich mit wiedergewonnener Ehre  
heimkehren kann, als aufrechter Merowinger!

*1. Dorftrottel:*

Etwa dieser Merowingerorden, der von dem sagenhaften Grafen angeführt wird?  
Was habt ihr denn angestellt, dass man euch von dort verjagte?

*Amfortas:*

Ich schied aus freien Stücken, um mich der Meditation und der Selbstkasteiung zu  
widmen!

*1. Dorftrottel:*

Dieser Graf soll über magische Kräfte verfügen!

*2. Dorftrottel:*

Man sagt, dass er mit den Händen Blitze schleudern kann!

*3. Dorftrottel:*

Wenn ihr einer von denen seid, zeigt uns doch eine Probe eures Könnens!

*Meute:*

Los, zaubert was!

*Sprechchöre steigern sich zu einem obrenbetäubendem Lärm:*

Zau-bern! Zau-bern! Zau-bern!

*Amfortas (hilflos dazwischen):*

Aber nein! Ihr irrt euch! Ich bin ein ganz gewöhnlicher Ritter!

*Meute:*

Zau-bern! Zau-bern!

*Ein Witzbold (sich mit einer Krücke humpelnd nach vorne drängend):*

Edler Ritter, so wahr ihr ein Merowinger seid, heilt mich von meinem Leiden!

*Amfortas (reißt ihm die Krücke weg):*

Euch kenn ich, ihr seid doch Mattlebax. Der, der aus unserem Orden verstoßen  
wurde! Ihr seid gar nicht krank! Ihr könnt laufen!

*Mattlebax (die Arme hochbreissend):*

Ein Wunder! Ich kann laufen! Seht nur, die Zauberkraft der Merowinger  
hat mich geheilt!



*Amfortas (wütend):*

Elender Wicht! Willst du mich zum Narren halten! Sag diesem Pöbel, dass es nur ein Scherz war, oder ich lass dich blanken Stahl spür...

*Die Menge in Erregung:*

Ein Wunder! ....Er ist ein Merowinger! .... lasst ihn uns doch lieber verkaufen...Heilt uns, edler Ritter!...

Lasst ihn nicht gehen... Er soll uns helfen...

*Tumultartige Szenen. Amfortas versucht sein Schwert zu ziehen, wird aber von der blinden Meute eingekreist. Obrenbetäubender Lärm. Plötzlich gleissendes Licht, zuckende Blitze, schmerz erfülltes Geschrei; es wird still....*

*Amfortas öffnet vorsichtig die Augen.*

*Vor ihm steht der ungnädige Graf, mit einem noch rauchenden Elektroschocker, älterer Bauart, in der Hand. Ringsumher türmt sich bewusstloses Bauernvolk.*

*Graf:*

Sehr wirkungsvoll, diese Strahlenschleuder! Hätte ja zu gern mal wieder mit dem Schwert gemeuchelt, aber das Burgfräulein macht mir das Leben zur Hölle, wenn das Reitgewand mit Blut befleckt wird.

*Amfortas:*

Edler Graf! Was tut ihr hier! Wie ich mich freue, euch zu sehn!

*Graf:*

Darüber sprechen wir noch! Lass uns diesen Platz schnellstens verlassen!

*(Beberzter Aufbruch, eiliges Pferdegetrappel, Szenenwechsel: Liebliche Landschaft)*

*Graf (angeregt plaudernd):*

Würdet ihr es glauben, dass die Burgfräulein in der Realen Welt mit dieser magischen Waffe angeblich ihre Ritter in Schach halten. Nicht auszudenken, wenn sich sowas bei uns durchsetzen würde! Die andere Geschichte, dass die Weltenlenker sich damit gegenseitig necken, wenn ihnen langweilig ist, behagt mir schon eher! Wer zuerst in den Schlaf versetzt wird, muss eine Woche lang auf die Weltenscheiben acht geben... Aber wie in aller Welt kamst du in diese Einöde? Sollte diese kleine Erziehungsmassnahme meinerseits der Grund gewesen sein?

*Amfortas:*

Wo denkt ihr hin, gütiger Graf. Ihr hattet recht gehandelt, wenn auch etwas schmerzhaft! Nur wollte ich mich danach läutern und etwas Großes vollbringen! Mit dem Gral in meinen Händen hättet ihr mir sicher verziehen und einen würdigen Platz an eurer Seite angeboten.

*Graf:*

Na die Suche hättest du dir sparen können! Den Heiligen Gral haben die Merowinger seit Anbeginn der Zeit in ihrem Besitz. Zufälligerweise bin ich der Einzige auf allen Deutschen Welten und Helvetica, der seinen wahren Aufenthaltsort kennt.



*Amfortas:*

Ich hätt es wissen müssen! Ob mein unwürdiges Antlitz eines Tages einen flüchtigen Blick darauf werfen könnte?

*Graf:*

Wir werden sehen. Zunächst muss ich erst mal meinem Unmut über dich Luft machen!

*Amfortas:*

Was hab ich denn jetzt schon wieder verbochen

*Graf:*

Der Grund weshalb ich überhaupt nach dir suchte ist, dass du dich überall im Land als Besitzer der schönsten Wälder, Felder und Burgen ausgegeben hast, die in Wirklichkeit alle in meinem Besitz sind! Von dieser albernem Idee, einem Kater Stiefel anzuziehen, will ich mal gar nicht reden! Welche Tavernenmagd wolltest du denn da wieder beeindrucken?

*Amfortas (verschämt):*

Mir hat sie gesagt, sie wär von Adel...

*Graf:*

Ach geschenkt! Gerade kann ich mich darüber gar nicht so richtig aufregen. Lass uns schneller reiten! Ich möchte die Blitzschleuder so schnell wie möglich an diesen schreibfaulen Drückebergern in der Redaktion ausprobieren. Ob man die Wirkung dosieren kann? Nicht dass die tagelang bewusstlos sind und keiner die Arbeit macht. Sonst kann ich auch den Ochsenziemer wieder einführen...

*Amfortas:*

Wahrlich, es ist schön wieder mit euch auszureiten. Und wie nachsichtig ihr seid...

*Graf:*

Muss wohl an diesem Quacksalber liegen, der meinen Blutdruck kurieren soll. Diese albernem Atemübungen machen mich noch vollkommen friedlich. Es gibt Tage, an denen ich nicht mehr ich selbst bin: Statt diese elenden Amateure und Nichtskönner um mich herum, die volle Härte meiner Ungnade spüren zu lassen, gebe auf einmal freundliche Worte von mir...

*Amfortas:*

sorgt euch nicht, lieber Graf, nun da ich wieder bei euch bin...

*(wird fortgesetzt)*



### Kurzmeldung aus D3

Die Nazguls of Nyvelia befinden sich momentan im Krieg mit der Brigade!  
Ursprünglich hatten die Nazguls die Golden Legion angegriffen,  
die inzwischen als Teil des größeren Ganzen in der Brigade aufgegangen ist  
und nun die in ihrem Zentrum geraubten Burgen zurück erobern will.

Zur Vorgeschichte gehört anscheinend  
noch ein Burgenklau durch die Goldene Legion,  
woraufhin ihnen von den Nazguls der Krieg erklärt wurde und sich die  
Ersteren angeblich in eine Fusion mit den Hunnen flüchteten.

Wir bitten alle Beteiligten, den Überblick zu behalten!

### Das neueste Gerücht aus D4:

Liebe Zeitung!

Ein Vöglein hat mir gezwitschert, dass YinYang am Sonntag um xxxx\*) Uhr  
einen massiven Ersts Schlag gegen die Cherusker des Lichts führt.

Kriegsgrund: Gebietserweiterung des Main

Kurios: Die Cherusker haben YinYang auf NAP

Umgekehrt sind die Cherusker aber bei YingYang auf Rot.

Es gab noch keine Kriegserklärung. Die Offensive soll geheim bleiben.

Das wird eine spannende Sache. Cherusker gehören zu United und damit G8?!

Und die Herren der G8 dürfte auch interessieren das YinYang

WeAre und CI auf NAP hat. Mars ist sogar BND.

Ich habe für alles Beweise.

Bitte behandelt meinen Namen diskret.

Anonymus

*\*) die genaue Uhrzeit des Angriffes wollen wir aus Gründen der Geheimhaltung nicht veröffentlichen. Zieht einfach die Wurzel aus der Seitenzahl dieser Ausgabe, rundet das Ergebnis zur nächsten Ganzzahl auf, subtrahiert davon das Datum des nächsten Feiertages und stellt eine 1 vor das Ergebnis. Taschenrechner sind nicht zugelassen!*

### Der ritterliche Limmerick

Ein fleissiger Ritter aus München,  
war dabei seine Burg neu zu tünchen.  
An der Wand eine Spinne,  
trübte stark seine Sinne,  
Drum beschloß er eiskalt sie zu lynchen.



## Leserbriefe

Hallo, ich bin Pips aus d3 und wollte die Ritter Heute Ausgabe zum Frühstück lesen, die sich über dem Link auf eurer Homepage nicht runterladen ließ.

Liebe Grüße und dabei ein Riesenlob an euch für diese tolle Zeitschrift und euer Engagement :)  
Danny aka Pips

*Edler Danny aka Pips!*

*Ihr habt völlig recht, was diese tolle Zeitung betrifft!*

*Leider auch mit dem defekten Link.*

*Ein bedauerliches Mißgeschick, dass der gedankenlose Schreibknecht noch behoben hat, bevor ich ihn köpfen ließ!*

*Oder wäre euch hängen lieber gewesen?*

*Danke für eure Aufmerksamkeit!*  
*der Graf*

Werte Ritter Heute,

Ich bin aus der Welt Deutsch 1, meines Zeichens Teamleiter eines Top 5 Bündnisses.

Ich finde es sehr bedenklich, wie sich das Spiel weiterentwickeln soll.

Wir haben einen Punkt erreicht, wo sich wenige sehr große Bündnisse gebildet haben, die untereinander vollständig in Allianzen verbündet sind. Es ist sinnlos geworden, eine Eroberungsaktion zu planen, da wir hier von einem Weltkrieg sprechen müssten.

Niemand ist bereit dieses Risiko zu eingehen.

So scheint sich die Welt Deutsch 1 unter einen Eismantel begeben zu haben, wo nur noch jeder träge vor sich hinvegetiert und freie Burgen sucht, denn was anderes ist ausgeschlossen...

Dies hat zur Folge, dass es ein Massensterben an aktiven Spielern gibt...die Langeweile grassiert Massiv...

...so, musste mal etwas Dampf ablassen...danke dafür :-)

-Anonym-

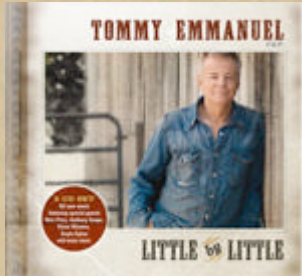
*Edler Ritter!*

*Viele denken ähnlich wie ihr! Wir planen, eine Tafelrunde mit Spielern aus D1 zu bilden, die gemeinsam über Alternativen nachdenken soll!*



# Musiktipps

## Tommy Emmanuel



Frühling schlechthin verkörpert Tommy Emmanuel vom Orden der Lautenschläger. Mit der Spielfreude eines Hofnarren durchquert er leichtfüßig die Genres um immer aufs neue seine Zuhörer zu überraschen!

[Tommy Emmanuel](#)

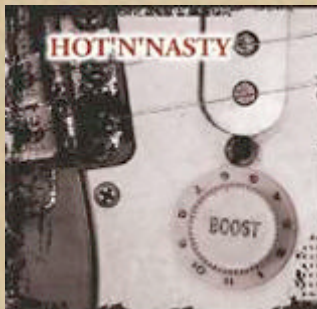
## Everlast



Hört mehr Everlast, den Weissen Ritter des Rap!

[Everlast a.k.a. Whitey Ford](#)

## HOT'N'NASTY/ Boost



Die Schwertbrüder des gerockten Blues sind angetreten, um den Triolenzüchtern des verweichlichten Rotweinjazz das Fürchten zu lehren: Schrei, Sänger, spiel mir ein Solo, Gitarman!

[Hot 'n' Nasty - Official Website](#)

## Silversun Pickups



Frisch geschmiedete Metallklänge dargeboten mit elektrisch betrieben Lauten und gut geölten Kehlen der Streiter des Ordens der Silbernen Sonne!

[Silversun Pickups](#)



# Impressum

IHR SEID KEIN GEWÖHNLICHER RITTER?

NACH DEM TÄGLICHEN BLUTBAD  
HABT IHR GERN EIN WENIG ZERSTREUUNG?

NACH DER EINSAMKEIT AUF DEM SCHLACHTFELD  
GELÜSTET ES EUCH NACH ANREGENDER LEKTÜRE?

STATT SCHLACHTENLÄRM UND DEM GESCHREI DER GEMETZELTEN  
LAUSCHT IHR LIEBER DEM KLANG DER LAUTE?

EUCH DÜRSTET NACH NEUIGKEITEN  
AUS DEN ANDEREN WELTEN:

LEST: **Ritter Heute**

ERHÄLTlich ALS PDF  
PER ABONNEMENT UND  
AUF DEM PROFIL DER MEROWINGER,  
AUF ALLEN DEUTSCHEN WELTEN UND HELVETICA,  
SOWIE IN DEN WEITEN DES MAGISCHEN NETZES:

[WWW.RITTERHEUTE.AUGTON.DE/](http://WWW.RITTERHEUTE.AUGTON.DE/)

„Ritter Heute“  
wird erdacht und auf Pergament gebracht  
im Orden der Merowinger,  
dem Bund der schönen Künste

Grafiken und Comics: Koril (Merowinger auf D4)  
Lektorat: Libelle (KR Legends auf D2)

Beiträge an: [zeitungritterheute@me.com](mailto:zeitungritterheute@me.com)

Eingesandte Beiträge haben kein Recht auf Veröffentlichung;  
ausgenommen sind Gegendarstellungen!

Verleger: Graf Augstein