

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Zwischen den Herausforderungen -

Nach einer oder mehreren zusammenhängenden Herausforderungen kehren die Heroen in die Stadt ein und erhalten ihre verlorenen Körperkraft- und Intelligenzpunkte zurück. Von ihrer Ankunft an der Stadtmauer bis zu ihrer erneuten Abreise sind folgende Stationen in vorgegebener Reihenfolge zu berücksichtigen.

1. AM STADTTOR

Müde und zerschunden am Stadttor angelangt, muss jeder Heroe 20 Golddublonen für den Unterhalt in der Herberge zahlen, sofern er soviel aufreiben kann oder will. Wer nicht zahlt, schläft unter freiem Himmel. Danach müssen die verbliebenen Gefolgsleute mit je 10 Golddublonen entlohnt werden, sofern sie an dem nächsten Abenteuer teilnehmen sollen.

2. IN DER STADT

Innerhalb der Stadtmauern können den Heroen die unterschiedlichsten Dinge widerfahren. Dazu muss der Spielleiter mit 2W10 (hintereinander) auf die Stadt-Tabelle würfeln. Der erste W10 gibt die Zehnerstelle an, der zweite W10 die Einerstelle.

Sollte lediglich ein Heroe von einem der folgenden Ereignisse betroffen sein, muss ein Würfel entscheiden, um wen es sich handelt. Sind Zahlungen zu leisten, die nicht entrichtet werden können, kann der Betroffene Ausrüstungsgegenstände zum halben Neupreis verkaufen.

Anschließend geht's auf den Basar. Hier stehen den Heroen alle folgenden Anlaufpunkte zur Verfügung:



Abb.: Die Stadtwache verteidigt das Stadttor vor marodierenden Nachtgoblins, die bei Anbruch der Dunkelheit aus ihren Löchern schlüpfen...

Ziel auf dem Basar	Möglichkeiten
Eine gesellige Bierkutsche, umringt von prahlenden Prachtkerlen!	Landsknechte anheuern!
Die funkensprühende Schmiedestelle eines hämmernden Hünen!	Ausrüstungsgegenstände reparieren gegen 50 Golddublonen!
Der schwere Planwagen eines fahrenden Händlers!	Ausrüstungsgegenstände erwerben!
Der knarrende Hexenkarren einer faltigen Alten!	Phiolen und max. 1 Trankzutat erwerben und aus gesammelten Zutatzen „Tränke brauen“ (optionale Regel) lassen! max. 1 Zutat = 75 Golddublonen 1x Brauen = 50 Golddublonen 1 Heiltrank = 250 Golddublonen
Das Zelt eines heisernen Greisen, den sie den "Heiler" nennen!	Krankheiten heilen lassen! 1x Heilen = 100 Golddublonen

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Zwischen den Herausforderungen -

STADT-TABELLE (Teil 1)	
Ergebnis	Beschreibung
	<i>Alte Bekanntschaft</i>
01	Auf dem Rummel begegnet einem der Heroen ein alter Freund aus gemeinsamen Soldatentagen. Am Ende eines großzügigen Abendessens in dessen gemütlicher Hütte, kramt dieser aus einer wurmzerfressenen Truhe plötzlich einen leicht tragbaren Rüstungsgegenstand heraus und legt ihn in die Hände des Heroen. (Schild, Helm oder Armschutz)
	<i>Ärger mit dem Gesetz</i>
02	Einer der Heroen gerät in betrunkenem Zustand in eine Rauferei, bepöbelt die Stadtwache bei deren Versuch die Zankhähne zu beschwichtigen und übergibt sich obendrein auf die Stiefel eines Wachhabenden. Unmittelbar zu entrichtende Ordnungsstrafe: 50 Golddublonen!
	<i>Belobigung</i>
03	Die Stadtväter überreichen jedem Heroen 100 Golddublonen, die als Dankeschön für ihren unerschrockenen Einsatz im Dienste des Königreichs gesammelt wurden.
	<i>Diebstahl</i>
04	Abgelenkt durch den städtischen Trubel, bemerkt einer der Heroen nicht wie ein linksischer Dieb sich ihm vorsichtig von hinten nähert. Erst in der Herberge stellt er den schmerzlichen Verlust von einer seiner Zauberspruchrollen bzw. Schriftrollen fest! Um welches Papier es sich handelt, entscheidet das Los!
	<i>Ehrebietung</i>
05	Zufällig speist ein von weit herkommender Scheich am Nebentisch eines der Heroen. Der Fremde ist derart angetan vom Heldentum des Heroen, dass er seinen Karawanenführer anweist ihm ein wertvolles Geschenk zu überreichen. Ehrfürchtig und voller Dank verbeugt sich der Held nachdem er sieht, dass es sich bei dem Präsent um ein Magisches Artefakt handelt!
	<i>Gebührender Empfang</i>
06	Keht ihr aus einer erfolgreichen Herausforderung zurück, erwartet euch eine jubelnde Menschenmenge. Fröhliche Kinder rennen mit ihren Holzschwertern um euch herum und eine schöne Maid schenkt euch ein beherztes Lächeln. Seid ihr aber wie feige Lumpen in die Stadt geflohen, erwartet euch ein Mob pöbelnder Menschen. Einige spucken euch an, andere bewerfen euch mit Gassenkot...
	<i>Fahrender Händler</i>
07	Beim Überqueren einer ungepflasterten Straße begegnet einem der Heroen ein fahrender Händler, dessen schwerer Planwagen in einem Schlammloch steckengeblieben ist. Kurzentschlossen bietet der Heroe dem Unglücklichen seine Hilfe an und nutzt die Gelegenheit, einen Teil seiner benötigten bereits vor Markteröffnung zu erwerben. Aus Dankbarkeit verkauft der Händler ihm einen Gegenstand zum halben Preis.
	<i>Großzügige Spende</i>
08	Hoffend, dass er niemals so enden würde, spendet einer der Heroen einem verkrüppelten Bettler stattliche 20 Golddublonen!
	<i>Glücksspiel 1</i>
09	Es ist kaum zu fassen, einer der Helden scheint heute seinen Glückstag zu haben! 200 Golddublonen beim Würfelspiel gewonnen!
	<i>Glücksspiel 2</i>
10	Es ist kaum zu fassen, einer der Helden scheint heute eine Pechsträhne zu haben! 50 Golddublonen beim Würfelspiel verloren!
	<i>Glücksspiel 3</i>
11	Es ist kaum zu fassen, einer der Helden scheint heute seinen Glückstag zu haben! 100 Golddublonen beim Würfelspiel gewonnen!
	<i>Mitternachtsvase</i>
12	Einem Heroen, der sich für das bequeme Bett in der Herberge entschied, drückt des Nachts seine mit Met gefüllte Blase. Auf der Suche nach dem Nachtopf, ertastet er unter dem rostigen Bettgestell einen von Kakerlaken zerfressenen Koffer. Was ist die Freude groß, als sein Inneres ein in Samt gewickeltes Artefakt offenbart...
	<i>Gandalf</i>
13	Der Zauberer Gandalf ist zur Zeit ebenfalls in der Stadt. Die magiebegabten unter den Heroen nutzten die Gunst der Stunde und vereinbaren ein Treffen mit dem großen Meister, um ihr Wissen zu erweitern. In der nächsten Herausforderung beginnen sie mit einem zusätzlichem Kartensatz an Zaubersprüchen, die sie jedoch nach einmaligem Gebrauch ablegen und für immer vergessen!

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Zwischen den Herausforderungen -

STADT-TABELLE (Teil 2)	
Ergebnis	Beschreibung
14	<i>Gefahrenzulage</i> Aufgrund der grausigen Tode, die einige der Gefolgsleute in der letzten Herausforderung erleiden mußten, verlangen die Verbliebenen sofort einen einmaligen Gefahrenaufschlag von je 20 Golddublonen. Gehen die Heroen nicht darauf ein, quittieren die Desillusionierten ihre Dienste.
15	<i>Hinterhalt</i> Nur dem beherzten Eingreifen einer Gruppe daherkommender Landsknechte ist es zu verdanken, dass der gut durchdachte Mordanschlag auf die Heroen fehlschlug! Bei einem anschließenden Bierchen entschließen sich W3 von ihnen, sich künftig in die Dienste der Heroen zu stellen. Dabei verzichten sie sogar auf ihre Anfangssteuer. Die Landsknechte müssen willkürlich ermittelt und auf die 4 Heroen verteilt werden!
16	<i>Kündigung</i> Ein Landsknecht entschließt sich von jetzt an der Feldarbeit zu widmen und quittiert seinen Dienst. Ein fröhliches Liedchen trällernd, zieht er von dannen...
17	<i>Jahrmarkt</i> Während des Jahrmarktbesuches belegt einer der Heroen den 2. Platz beim Messerwerfen. Er kann sich auf eine frisch angefertigte Waffe im Werte von max. 250 Golddublonen freuen! Um welche Waffe es sich handelt, entscheidet das Los!
18	<i>Zubrot</i> Ein Heroe, der sich für das bequeme Bett in der Herberge entschied, moniert sich über die Schlamperei des Herbergsvaters. Die bestellte Dirne entpuppte sich als kränkliche Küchenhilfe. Um den Ruf seines Hauses fürchtend, schenkt der Wirt seinem Gast zur Beschwichtigung eine leckere Reiseration, welche dem Heroen beim Verzehr 2 KKP wiedergewinnen lässt (Aufgrund der aufkommenden Faulheit nach dem Mahl bewegt sich der Heroe beim nächsten Zug nur mit einem Würfel fort).
19	<i>Kampftaktiken</i> Die Heroen werden in die Ratshalle gerufen und dort von einem königlichen General über grundlegende Kampftaktiken des Gegners aufgeklärt. Barbar und Zwerg beginnen die nächste Herausforderung mit je einer zusätzlichen Gefechtskarte für die der Böse keine Ausgleichskarten erhält. (Entscheidet der Spielleiter ohne Gefechtskarten zu spielen, dann erhalten die Kampfcharaktere einen einmaligen Wiederholungswurf im Angriff oder der Verteidigung, der mit allen zur Verfügung stehenden Kampfwürfeln ausgeführt wird.)
20	<i>Missgeschick</i> Einem mit hohem Tempo heranbrausenden Viergespann ausweichend, gerät einer der Heroen ins Straucheln und stürzt. Leider geht ihm dabei das Glasflakon eines wertvollen Trankes zu Bruch. Um welchen Trank es sich handelt, entscheidet das Los!
21	<i>Seltsame Begegnung</i> In einer Gasse begegnet einem der Helden ein merkwürdiger Kauz mit schwarzem Umhang, der ihm eine kleine Phiolen zusteckt. Der begünstigte Heroe darf eine Karte vom Tränke-Stapel ziehen!
22	<i>Raub</i> Eine nächtliche Einbruchserie hält die Stadtwache in Atem. Erschüttert stellen die vier Heroen fest, dass ihnen jeweils 200 GD aus ihrem Versteck in der Herberge gestohlen wurden. Und das auch noch, während sie daneben friedlich schliefen...
23	<i>Überraschender Fund</i> Beim Durchforsten alter Schriften in der klösterlichen Bibliothek, stößt einer der Heroen auf ein verstaubtes Pergament, das wohl vor langer Zeit hinter eines der Regale gerutscht sein muß. Seine Freude ist groß als er nach genauerem Betrachten entzückt feststellt, dass es sich dabei um eine Zauberspruchrolle handelt. Der Heroe darf die oberste Karte des Zaubersprüche-Stapels ziehen!
24	<i>Säbelrasseln</i> Nach den großen Verlusten, die dem Bösen in der letzten Herausforderung beigebracht wurden, leckt er sich nun die Wunden. Er schwört bittere Rache und wird das nächste Mal besser vorbereitet sein, d.h. er beginnt das nächste Spiel mit 3 zusätzlichen Gefechtskarten. (Entscheidet der Spielleiter ohne Gefechtskarten zu spielen, dann passiert hier gar nichts.)
25	<i>Schlägerei</i> Bei einer Massenschlägerei im Wirtshaus wird ein unbeteiligt herumstehender Heroe versehentlich von einem Stuhl am Kopf getroffen. Der jetzt zahnlose Verursacher überreicht ihm daraufhin einen Heiltrank als Entschuldigung, der bis zu 2 Körperkraftpunkte regenerieren kann.

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken,
 also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Zwischen den Herausforderungen -

STADT-TABELLE (Teil 3)	
Ergebnis	Beschreibung
	<i>Steuer</i>
26	Ein schlechtes Jahr erfordert die Abfuhr einer Sondersteuer. Die königlichen Goldeintreiber zwingen jeden, der mehr als 500 Goldmünzen besitzt, zu einer Abgabe von 20% (ggf. aufrunden) seines gesamten Goldes.
	<i>Tombola</i>
27	Der Kauf eines Tombola-Loses beschert einem der Heroen einen Gewinn von 50 Golddublonen!
	<i>Überfall</i>
28	Auf dem nächtlichen Rückweg von einer Gauklerversammlung, wird einer der Heroen brutal überfallen. Obwohl er sich mit allen Kräften wehrt, gelingt es den Gaunern doch ihm eine seiner kostbaren Waffen zu entwenden. Um welche Waffe es sich handelt, entscheidet das Los!
	<i>Unverhofftes Erbstück</i>
29	Ein altes Mütterchen erfährt von der Anwesenheit der Heroen in der Stadt und überreicht einem von ihnen die Ausrüstung ihres im Kampf gegen die Orks gefallenen Sohnes. Der Heroe darf zwei Ausrüstungskarten aus dem verdeckten Stapel ziehen, wobei keiner der Gegenstände einen Wert von 250 Golddublonen überschreiten darf.
	<i>Verrat</i>
30	Erzürnt über die niederschmetternden Verluste der vergangenen Wochen, mobilisiert der Böse zusätzliche Kräfte. Da er, durch einen Informanten den ungefähren nächsten Einsatzort der Heroen kennt, kann er in der kommenden Herausforderung auf W6 Monster zusätzlich zurückgreifen. Die Monster müssen zufällig ermittelt und im Schattenversteck platziert werden.
	<i>Vergeltung</i>
31	Orcs haben ein Nachbardorf niedergebrannt. W6 Überlebende kehren in die Stadt ein und wollen sich den Heroen in der nächsten Herausforderung unentgeltlich anschließen, um bittere Rache zu üben. Das Gefolge wird vom verdeckten Landsknecht-Kartenstapel gezogen und muß fair unter den Heroen aufgeteilt werden.
	<i>Verschleiß</i>
32	Einem Heroen ist ein kostbarer Verteidigungsgegenstand während des letzten Gefechtes stark in Mitleidenschaft gezogen worden. Entweder er läßt ihn beim Schmied zu dem halben Neupreis reparieren, oder muss künftig darauf verzichten. Um welchen Gegenstand es sich handelt, entscheidet das Los! (Schild, Helm, Kettenhemd, Harnisch, Armschutz oder Tarnkappe)
	<i>Wertschätzung</i>
33	Ein junger Landsknecht, begierig der heroischen Taten, unterwirft sich ehrfurchtsvoll einem Heroen, ohne für die nächste Herausforderung von diesem einen Penny abzuverlangen.
	<i>Habgier</i>
34	Ein habgieriger Senator erbittet sich von einem der Heroen ein großzügiges Geschenk in Form eines beliebigen Gegenstandes, mitgebracht aus dem letzten Abenteuer. Aufgrund der Tatsache, dass es sich bei dem Senator um den Oberbefehlshaber des örtlichen Kerkers handelt, entscheidet sich der Heroe, dieser Bitte nicht zu widersprechen. Besitzt der betroffene Heroe kein Souvenir, verschenkt er anstelle dessen 50 Golddublonen.
	<i>Wettgewinn</i>
35	Einer der Heroen hat beim Hahnenkampf auf den richtigen Gockel gesetzt. Erfreut über seinen Gewinn von 50 Golddublonen macht er sich auf den Heimweg.
	<i>Vollrausch</i>
36	Ein Heroe, der sich anstelle der Herberge für die Nacht am Lagerfeuer entschieden hat, leidet nun an den Konsequenzen des geselligen Abends und der unbequemen Schlafstätte! Müde und unkonzentriert beginnt er das nächste Abenteuer mit einem Intelligenzpunkt weniger!
	<i>Landstreicherei</i>
37-50	Alle Heroen, die keine Unterhaltskosten zahlen und deswegen nicht in der Herberge nächtigen, werden des Mundraubes und der Landstreicherei bezichtigt. Sie haben an den korrupten Sheriff abzugeben: Alle Phio- len, alle Schriftrollen und alle Trankzutaten (keine Zauberspruchrollen).

Layoutempfehlung: Drucken dieser Seite auf marmoriertem Papier, Drucken der Fotos auf Hochglanzpapier und anschließendes Aufkleben der Fotos auf dem marmorierten Ausdruck
 Druckempfehlung für Canon BJC-660: Hochauflösendes Papier, 360x360, Fotoqualität

Tip: Marmoriertes Papier läßt sich prima beidseitig bedrucken, also diese DIN A4-Seite umdrehen und mit nächstem Regelblatt gemäß Inhaltsangabe bedrucken...

- Zwischen den Herausforderungen -

STADT-TABELLE (Teil 4)	
Ergebnis	Beschreibung
51-70	<p style="text-align: center;"><i>Der ambulante Advokat für administrative Anerbschaftsangelegenheiten</i></p> <p>Vor der anstehenden Abreise kann jeder Heroe dem mit einer Droschke angereisten Advokaten einen Besuch abstatten und für 50 Golddublonen ein Testament aufsetzen lassen. Im Falle seines Ablebens, erhält die nachfolgende Figur des Spielers jedoch nur die Sachen, die in der Herberge zurückgelassen werden. Des Weiteren ist eine einmalige Erbschaftssteuer von 25% (ggf. auf runden) auf den Wert des Goldes zu entrichten!</p>
71-80	<p style="text-align: center;"><i>Braumeister-Schule</i></p> <p>Erwerbe den Braumeisterbrief (300 Golddublonen). Mit ihm bist du fortan in der Lage, jede gefundene Trankzutat als eine solche zu erkennen, ohne dazu eine Intelligenzprobe bestehen zu müssen. Hin und wieder kann dir das erlernte Wissen auch beim Tränke brauen nützen.</p>
81-100	<p style="text-align: center;"><i>Der wundersamer Wohnwagen einer wahrhaftigen Wahrsagerin</i></p> <p>Bei der Seherin können die Heroen einen Blick in die Zukunft wagen. Und zwar in Form von käuflichen Schicksalspunkten zu je 300 Golddublonen. Mit einem Schicksalspunkt kann der Held ein Würfelergebnis, das er im weiteren Spielverlauf selber im Kampf oder beim Fallenentschärfen oder sonstigem erzielt für nichtig erklären. Danach darf er einen erneuten Wurf starten</p>

3. KÖNIGLICHER HOF

Auf dem königlichen Hof werden die Heroen mit einer neuen heroischen Aufgabe vertraut. Haben die Heroen das vorherige Abenteuer nicht bestanden bzw. sind geflohen, dann liegt es im Ermessen des Königs, sie die letzte Herausforderung erneut antreten zu lassen. Grundsätzlich kann er den Heroen nach Belieben mehrere Landsknechte als Verstärkung beiseite stellen. Dies wird er dem Schwierigkeitsgrad der Herausforderung entsprechend abwägen.

Die Heroen, die aus einer erfolgreichen Kampagne zurückkehren, erregen die Aufmerksamkeit der Götter und können sich einen Schicksalspunkt auf ihrem Persönlichkeitspass gutschreiben. Mit einem Schicksalspunkt kann der Held ein Würfelergebnis, das er im weiteren Spielverlauf selber im Kampf oder beim Fallenentschärfen oder sonstigem erzielt, für nichtig erklären. Danach darf er einen erneuten Wurf starten.

4. IN DER HERBERGE

Die letzte Nacht vor dem neuen Abenteuer kann der Heroe sein übriges Gold und Teile seiner Ausrüstung in der Herberge belassen. Dies hat den Vorteil, dass seine Hinterlassenschaft bei aufgesetztem Testament an seinen Nachfolger weitergegeben werden kann, sollte er während der kommenden Herausforderung aus dem Leben scheiden. Wird kein Testament hinterlassen, verkauft der hinterhältige Herbergs- vater mögliche Überbleibsel zu seinem eigenen Gunsten und die nachfolgende Figur des betroffenen Mitspielers fängt wieder bei Null an.



Abb.: Ereignis 51-70
 Der Advokat verließt dem Helden den soeben aufgesetz- ten Text zur Abstimmung des Wortlautes:

"Ehrwürdiger Schwager! Wenn Du diese Zeilen liest, haben die Götter mich in ihre Arme genommen! Sei nicht verzagt, denn ich habe dir all mein Habe hinterlassen. Es liegt unter meinem Bett in der Herberge Agins Inn!"

Das Buch der Bücher

Das „Buch der Bücher“ ist die Antwort auf die unzulängliche Ausführung der europäischen original HeroQuest-Regeln, die mit der amerikanischen Veröffentlichung zwar präzisiert wurden, dem anspruchsvollen Spieler dennoch nicht gerecht werden. Das „Buch der Bücher“ wird fortlaufend erweitert bzw. verbessert, und zwar auf Basis der Ideen und Spielerfahrungen aller HeroQuest-Süchtigen, die sich in den einschlägigen HeroQuest-Foren zusammenfinden. Hier ist also auch Deine Kreativität gefragt!

Das Projekt „Validation“

Das „Buch der Bücher“ ist sozusagen ein in Gemeinschaft standardisiertes und optimiertes Regelwerk. Diese „Validation“ (ugs: etwas gültig machen) geschieht unter Berücksichtigung mehrheitlicher Meinungen und unterschiedlicher Regelvarianten, die stets in Bezug auf die Aspekte Spielbarkeit und Spaßgewinn miteinander abgewogen werden.

Das „Buch der Bücher“ ist eine lose Regelblatt-Sammlung, deren Regeln jeweils einzeln in sogenannten „Validations-Threads“ erarbeitet werden. Jede dieser Regeln ist optional, d.h. man kann einzelne spielen, man kann alle spielen, man braucht keine zu spielen...

Alle Regelentwürfe, die bisher erarbeitet wurden, findest Du auch als PDF-Versionen zum Download.

Jede Anregung zu einer „neuen Regel“ kann in einem Thread „Validationsvorschlag: -Name der Regel-“ gemeinsam diskutiert werden. Entwickelt sich der Vorschlag zu einem brauchbaren, ersten Regelentwurf, wird ein solcher von „Zombie“ zusammengefasst und mittels weiterer „Validations-Threads“ geordnet moderiert. Jeder Regelentwurf wird in einem einheitlichen Design layoutet und zum Download bereitgestellt.

Im Falle weiterer Änderungsvorschläge (u.a. nach Spielberichten) wird der weiter optimierte Entwicklungsstand fortlaufend in Entwürfen zusammengefasst, wobei die Letzten einen Einzug in das „Buch der Bücher“ finden. Am Ende eines Jahres werden die aktuellsten Regelentwürfe dann nochmals gemeinsam abgestimmt.

Wer die aufgenommenen Zusatzregeln auf konstruktive Weise kritisieren möchte, um eine weitere Optimierung zu erwirken, ist herzlich eingeladen die entsprechenden Threads dazu zu nutzen...

Gruß
Zombie