

HEROES OF BARCADIA™



Helden und Heldinnen aus ganz Barcadia versammeln sich zum größten Trinkwettbewerb und greifen nach Ru(h)m! Doch die Trinklaune wird durch eine Horde von Monstern getrübt, die alles Trinkbare klaut und es in einem mysteriösen, weitläufigen Dungeon verteilt! Wird es dir gelingen, deine Gegner nüchtern auszumanövrieren und dir den Suffhort zu krallen? Oder ist Hopfen und Malz verloren?

• Spielziel •

In *Heroes of Barcadia* musst du vor allen anderen die drei Power-Ups sammeln und den Suffhort für dich beanspruchen, indem du den Braumeister des Suffhorts besiegst. Im Dungeon gibt es nur einen Suffhort und er könnte überall sein! Suche ihn und sammle dabei Belohnungen durch den Kampf gegen Monster und Bosse. Aber achte darauf, dass dein Lebenspunkte-Becher nicht leer wird, sonst fängst du wieder beim Eingang an!

• Spielmaterial •

- 6 Lebenspunkte-Becher (LP-Becher)



- 6 Würfel mit 20 Seiten (W20)

- 57 Räume



- 25 Power-Ups



- 75 Lootkarten



- 16 Fallen

- 6 Glanzmanöver-Karten



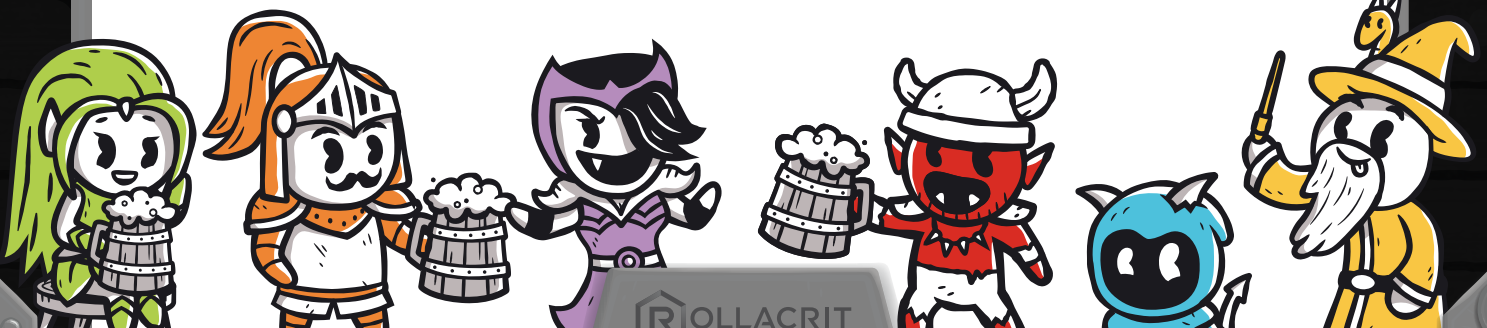
- 6 Spielhilfen



- 5 Blanko-Lootkarten

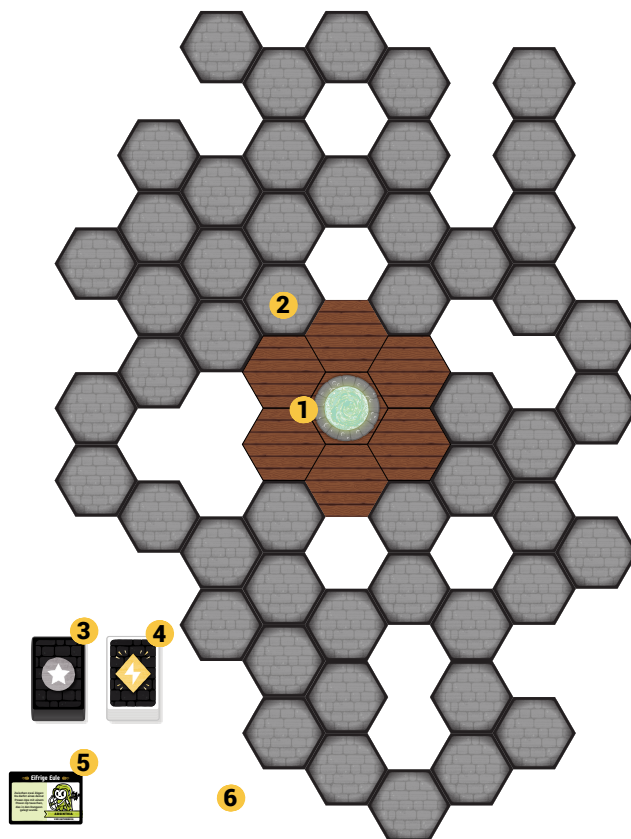


- 1 Raumbringer (Saugnapfswert)



• Spielvorbereitung •

- 1 Platziert den Eingang in die Mitte. Der Eingang besteht aus sieben Sechseck-Feldern mit (Holz-Hintergrund). Falls ihr das Spiel gerade erst kennenlernt, nutzt das rechts abgebildete Layout zur Orientierung.
- 2 Wählt jeweils einen LP-Becher und füllt ihn mit einem Getränk eurer Wahl bis zum „VOLL“-Füllstrich. Stellt eure Becher dann auf beliebige Felder des Eingangs. Nehmt euch jeweils die zu eurem Charakter gehörende Glanzmanöver-Karte und legt sie vor euch.
- 3 Mischt die übrigen 50 Räume* verdeckt (also mit dem Stein-Hintergrund nach oben). Stellt sicher, dass sich der „Suffhort“ im Stapel befindet.
**Spielt ihr zu zweit oder zu dritt? Dann solltet ihr 20 Räume der folgenden Raumarten nicht in den Stapel mischen: 2 × Magisches Portal, 4 × Schatz, 4 × Boss & 10 × Monster. Beachtet: Je weniger Personen mitspielen, desto wahrscheinlicher ist es, während der Partie Schaden zu nehmen.*
- 4 Verteilt die Räume gleichmäßig unter euch. Dann baut ihr gemeinsam den Dungeon, indem ihr die Räume verdeckt platziert. Jeder Raum muss an den Eingang oder an einen anderen Raum angrenzen. Ihr dürft in beliebige Richtungen bauen. Macht das so lange, bis ihr alle Räume platziert habt.
- 5 Mischt die Lootkarten und die Power-Ups zu separaten Stapeln. Legt beide Stapel verdeckt neben den Dungeon. Zieht je 3 Lootkarten. Ihr dürft euch eure eigenen Lootkarten jederzeit ansehen.
- 6 Würfelt jeweils einen 20-seitigen Würfel (W20). Wer die höchste Zahl wirft, beginnt. Würfelt bei Gleichstand einfach erneut.



Ein Beispiel für einen korrekt gebauten Dungeon nach Platzierung aller Räume

- 1 Eingang
- 2 Ein Raum
- 3 Lootkarten
- 4 Power-Ups
- 5 Glanzmanöver
- 6 Fallen

• Spielablauf •

- Du bewegst dich mit deinem LP-Becher durch den Dungeon.
- In jedem deiner Züge wählst du genau **EINE** der folgenden Aktionen:

1 Decke einen angrenzenden Raum auf und betritt ihn.

Decke einen Raum auf, der an den Raum mit deinem LP-Becher angrenzt. Angrenzend bedeutet, dass sich zwei Räume an einer Kante berühren. Ob du ihn sofort betreten kannst, kommt auf die Art des Raumes an (siehe Räume, S. 3–4).

2 Betritt 1–2 aufgedeckte Räume.

Betritt 1 angrenzenden aufgedeckten Raum. Du darfst dies in dieser Aktion ein Mal wiederholen.

3 Versuche, dir den Suffhort zu krallen.

Wenn du dich angrenzend zum aufgedeckten Suffhort befindest und du 3 Power-Ups hast, darfst du versuchen, ihn dir zu krallen, indem du gegen den Braumeister kämpfst. **Besiegst du ihn, gewinnst du die Partie!**

- Wenn du dich nicht weiter bewegen kannst, ist dein Zug beendet.
- Zwischen jedem Zug dürft ihr beliebige viele Lootkarten mit der Bezeichnung „Zwischen zwei Zügen spielen“ ausspielen.
- Sobald alle die Möglichkeit hatten, ihre Lootkarten auszuspielen, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

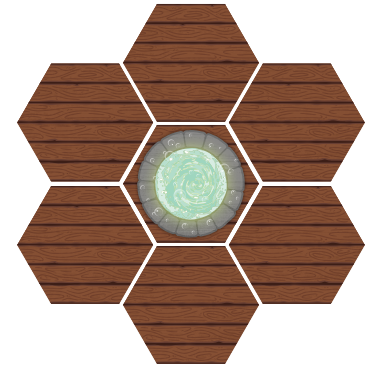
Die Räume

Es gibt unterschiedliche Raumarten. Auf einem Raum darf immer nur 1 LP-Becher stehen, außer es handelt sich um den Eingang (siehe unten).

DER Eingang

Alle starten die Partie auf dem Eingang. Der Eingang besteht aus sieben Sechseck-Feldern, aber gilt als ein Raum. Das bedeutet, wenn dein LP-Becher auf einem beliebigen Sechseck-Feld des Eingangs steht, dann kannst du dich von dort aus in jeden Raum bewegen, der an den Eingang angrenzt. Der Eingang kann nicht durch Effekte von Lootkarten oder Power-Ups bewegt werden.

- Auf dem Eingang dürfen jederzeit beliebig viele LP-Becher stehen.
- Auf den Eingang dürfen keine Fallen gelegt werden.
- Der Eingang ist ein Magisches Portal (siehe Magische Portale, S. 4).



DIE Monster

Deckst du ein Monster auf, musst du es bekämpfen. Wirf dafür einen W20. Du musst eine Zahl werfen, die gleich oder höher als das Level des Monsters ist, um es zu besiegen. Ist die Zahl niedriger, besiegst du das Monster nicht.

- **Falls du das Monster nicht besiegst**, legst du es verdeckt an denselben Ort zurück. Dein LP-Becher bleibt auf deinem aktuellen Raum stehen und du erhältst auch nicht die Belohnung. Trinke so viele LP aus deinem Becher, wie der Schluckwert (SCH) des Monsters angibt (bei 10 SCH bspw. einen ganzen Füllstrich).
- **Falls du das Monster besiegst**, bleibt es für den Rest der Partie aufgedeckt liegen. Bewege deinen LP-Becher in den Raum und nimm dir die Belohnung des besiegteten Monsters.



- 1 Level des Monsters
- 2 Schluckwert des Monsters
- 3 Name des Monsters
- 4 Belohnung für das Besiegen

Sobald ein Monster besiegt wurde, kann sein Raum von allen ohne einen weiteren Kampf betreten werden. Die Belohnung wird jedoch nur einmalig beim Besiegen des Monsters vergeben.

Monster-Teamkampf

Deckst du einen Monster-Teamkampf auf, musst du eine andere Person wählen (egal wo sie steht). Sie wird für diesen Kampf zu deinem ~~Saukumpen~~ Teammitglied. Werft beide je einen W20 und addiert die Ergebnisse. Ist die Summe gleich oder höher als das Level des Monsters, ist es besiegt. Ist sie niedriger, habt ihr das Monster nicht besiegt.

- **Falls ihr das Monster nicht besiegt**, trinkt ihr beide je so viele LP aus euren eigenen Bechern, wie der Schluckwert des Monsters angibt.
- **Falls ihr das Monster besiegt**, nehmt ihr euch beide die Belohnung des besiegteten Monsters. Bewege deinen LP-Becher in den Raum. Der Becher des Teammitglieds bleibt stehen.



Schätze

Deckst du einen Schatz auf, betrittst du den Raum. Nimm dir dann die angegebene Anzahl an Lootkarten bzw. Power-Ups.

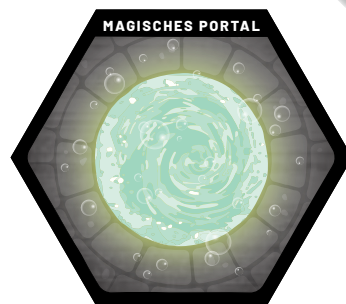
- Sobald ein Schatz aufgedeckt wurde, bleibt er für den Rest der Partie aufgedeckt.
- Die Belohnung für den Schatz gibt es nur einmalig. Wenn jemand später den Raum betritt, erhält die Person nichts.



Magische Portale

Deckst du ein Magisches Portal auf, betrittst du den Raum. Stehst du auf einem Magischen Portal, darfst du es in deinem Zug nutzen, um dich auf ein anderes aufgedecktes Magisches Portal zu stellen.

- Ein Magisches Portal zu nutzen, gilt nicht als Aktion.
- Sobald ein Magisches Portal aufgedeckt wurde, bleibt es für den Rest der Partie aufgedeckt.
- Du darfst pro Zug nur ein Magisches Portal nutzen.
- Der Eingang ist ein Magisches Portal.



Bosse

Deckst du einen Boss auf, musst du eine andere Person wählen. Sie schlüpft in die Rolle des Bosses. Du und der Boss werft jeweils einen W20. Wer die höhere Zahl geworfen hat, gewinnt den Kampf. Bei einem Unentschieden werft ihr eure Würfel noch mal.

- Einige Power-Ups verleihen dir in einem Bosskampf zusätzliche Angriffskraft. Diese Power-Ups gelten auch, wenn du in die Rolle des Bosses schlüpfst.
- **Falls du gegen den Boss verlierst, hast du ihn nicht besiegt.** Lege ihn verdeckt an denselben Ort zurück. Dein LP-Becher bleibt auf deinem aktuellen Raum stehen und du erhältst auch nicht die Belohnung. Trinke so viele LP aus deinem Becher, wie der Schluckwert des Bosses angibt.
- **Falls du gegen den Boss gewinnst, hast du ihn besiegt.** Er bleibt für den Rest der Partie aufgedeckt liegen. Bewege deinen LP-Becher in den Raum und nimm dir die Belohnung des besiegten Bosses. Wer die Rolle des Bosses übernommen hat, trinkt so viele LP aus dem eigenen Becher, wie der Schluckwert des Bosses angibt.



- 1 Schluckwert des Bosses
- 2 Name des Bosses
- 3 Belohnung, für das Besiegen

Sobald ein Boss besiegt wurde, kann sein Raum von allen ohne einen weiteren Kampf betreten werden. Die Belohnung wird jedoch nur einmalig beim Besiegen des Monsters vergeben.

Der Suffhort

Deckst du den Suffhort auf, musst du versuchen, ihn dir zu krallen, indem du gegen den Braumeister kämpfst – vorausgesetzt, du hast mindestens 3 Power-Ups. Sonst ist dein Zug sofort beendet. Falls du aber 3 Power-Ups hast, wirfst du einen W20. Du musst eine Zahl werfen, die gleich oder höher als sein Level ist, um den Braumeister zu besiegen. Ist die Zahl niedriger, hast du ihn nicht besiegt.

- Sobald der Suffhort aufgedeckt wurde, bleibt er für den Rest der Partie aufgedeckt. Er kann nur betreten werden, wenn der Braumeister besiegt wird.
 - Power-Ups, Lootkarten und Glanzmanöver-Karten darfst du nicht gegen den Braumeister einsetzen. Du musst also mindestens eine 15 würfeln, um ihn zu besiegen!
- **Falls du den Braumeister nicht besiegst,** bleibt dein LP-Becher auf deinem aktuellen Raum stehen. Trinke so viele LP aus deinem Becher, wie der Schluckwert des Braumeisters angibt.
- **Falls du den Braumeister besiegst,** bewegst du deinen LP-Becher in den Raum und gewinnst die Partie! Prost!



- 1 Level des Braumeisters
- 2 Schluckwert des Braumeisters

Lootkarten

Lootkarten haben Effekte, die dir im Dungeon helfen oder die andere Helden behindern können. Du erhältst sie, indem du Monster oder Bosse besiegst oder im Dungeon Schatzräume aufdeckst. Lootkarten behältst du **geheim** auf deiner Hand, bis du sie ausspielst.

- Lootkarten müssen in **bestimmten Zeitfenstern gespielt werden**: z. B. „Zwischen zwei Zügen spielen“ oder „In deinem Zug spielen“. Du findest das Zeitfenster unter dem Kartentitel.
- Es gibt kein Limit, wie viele Karten du ausspielen darfst.
- Es gibt kein Handkartenlimit.
- Lootkarten werden abgeworfen, sobald ihr Effekt genutzt wurde.
- Ist der Lootkartenstapel leer, mischt den Abwurfstapel zu einem neuen Stapel.
- Es gibt 5 Blanko-Lootkarten. Auf diese könnt ihr eure eigenen Effekte schreiben!



- 1 Name der Karte
- 2 Zeitfenster
- 3 Karteneffekt



Power-Ups

Du erhältst Power-Ups, indem du Monster oder Bosse besiegst oder im Dungeon Schatzräume aufdeckst. Wenn du ein Power-Up erhältst, legst du es offen vor dich. Das Power-Up gewährt dir eine permanente Fähigkeit, die du beliebig oft einsetzen kannst, solange die Karte vor dir liegt. **Sammle 3 Power-Ups, um gegen den Braumeister kämpfen zu können und die Partie zu gewinnen!**

Du darfst nie mehr als 3 Power-Ups gleichzeitig haben. Erhältst du ein viertes Power-Up, musst du ein beliebiges abwerfen. Lege es dafür in einen verdeckten oder aufgedeckten Raum ohne LP-Becher (außer auf den Eingang oder den Suffhort, falls dieser bereits aufgedeckt ist). Wer als nächstes diesen Raum betritt, erhält das Power-Up.



Glanzmanöver

Du beginnst die Partie mit der Glanzmanöver-Karte, die zu deinem Charakter gehört. Diese Karte gewährt dir eine Spezialfähigkeit, die du beliebig oft einsetzen kannst (außer, es ist anderes angegeben). Du behältst das Glanzmanöver für die gesamte Partie. Er kann nicht gestohlen werden, verloren gehen oder in den Dungeon gelegt werden.



Fallen

Die Falle-Lootkarte kann auf einen beliebigen Raum ohne LP-Becher gelegt werden (auch auf den Suffhort und auf verdeckte Räume). In einem Raum dürfen bis zu 3 Fallen liegen. Möchtest du einen Raum mit mindestens einer Falle darauf aufdecken/betreten, musst du zunächst einen W20 werfen, um sie zu entschärfen. Ist die Zahl **10 oder höher**, darfst du eine Falle ablegen. Wiederhole dies für jede weitere Falle im Raum.

➤ Falls es dir gelingt, die Falle zu entschärfen, wird sie entfernt und du darfst den Raum aufdecken und/oder betreten.

➤ Falls es dir **nicht** gelingt, die Falle zu entschärfen, musst du 10 LP aus deinem Becher trinken. Die Falle wird entfernt und du darfst den Raum aufdecken und/oder betreten.



Duelle

Möchtest du deinen LP-Becher in einen angrenzenden Raum mit LP-Becher darauf bewegen, musst du dich mit der Person duellieren, welcher der Becher gehört. Du darfst ein Duell nur zu Beginn deines Zugs einleiten, **bevor du eine Aktion machst**.

Befolge bei einem Duell folgende Schritte:

- 1 Werft beide einen W20. Die höhere Zahl gewinnt. Bei einem Unentschieden werft ihr eure Würfel noch mal.
 - 2 Wer verliert, muss 10 LP aus seinem Becher trinken.
 - 3 Gewinnt die Person, die das Duell eingeleitet hat, tauscht sie den Platz ihres Bechers mit dem der anderen Person und der Zug geht weiter. Verliert die Person, die das Duell eingeleitet hat, bleiben beide auf ihrem Raum stehen und der Zug geht weiter.
- Ein Duell zählt nicht als Aktion.
 - Du darfst dich nur einmal im Zug duellieren.
 - Steht ein LP-Becher auf einem Magischen Portal, auf das du dich teleportieren willst, darfst du dich durch das Magische Portal duellieren.



Schaden und Filmriss

Wenn du LP verlierst, musst du entsprechend viel aus deinem LP-Becher trinken. Anhand der Füllstriche auf dem Becher erkennst du, wie viel du trinken musst. **Ist dein Becher leer, hast du einen Filmriss.** Befolge bei einem Filmriss folgende Schritte:

- 1 Lege eines deiner Power-Ups in deinen aktuellen Raum. Wer als nächstes diesen Raum betritt, erhält das Power-Up. Hast du keine Power-Ups, musst du kein Power-Up in deinen aktuellen Raum legen. Hast du einen Filmriss, während du auf dem Eingang bist, lege das Power-Up unter den Stapel zurück.
- 2 Wähle eine Lootkarte, die du behältst, und lege alle anderen ab.
- 3 Stelle deinen LP-Becher zurück auf den Eingang. Fülle deinen Becher bis zum „VOLL“-Füllstrich. Dein Zug ist jetzt vorbei. In deinem nächsten Zug darfst du wieder ganz normal weiterspielen.



Für Profis

Mit den folgenden Regeln könnt ihr das Spiel etwas anpassen, wenn ihr eine neue Herausforderung sucht:

- **Verrückter Eingang:** Gestaltet den Eingang etwas abwechslungsreicher (siehe Beispiel rechts). Ihr müsst dabei nur beachten, dass die Räume verbunden bleiben. Der Eingang funktioniert weiterhin nach den üblichen Regeln.
- **Kritischer Fehlschlag / Kritischer Treffer:** Immer wenn du eine 1 wirfst, musst du eine beliebige deiner Lootkarten an eine andere Person deiner Wahl geben. Immer wenn du eine 20 wirfst, darfst du 1 Lootkarte ziehen.
- **Power-Fallen:** Du darfst Fallen auf ein Power-Up einer anderen Person legen. Solange eine Falle auf einem Power-Up liegt, darf dieses nicht eingesetzt werden. Auf einem Power-Up darf immer nur eine Falle gleichzeitig liegen. Liegt eine Falle auf einem deiner Power-Ups, kannst du sie entfernen, indem du einen W20 wirfst. Wirfst du mindestens eine 10, entfernst du sie. Ist die Zahl niedriger als 10, bleibt die Falle liegen und du darfst es im nächsten Zug erneut versuchen. Wird ein Power-Up mit Falle gestohlen oder in den Dungeon gelegt, wird die Falle entfernt.
- **Power-Up-Party-Modus:** In diesem Modus gewinnst du, wenn du am meisten Power-Ups hast, wenn der letzte Raum des Dungeons aufgedeckt wurde. In diesem Modus darfst du beliebig viele Power-Ups haben. Besiegst du in diesem Modus den Braumeister, gewinnst du dadurch nicht die Partie, sondern erhältst stattdessen 2 Power-Ups. Sobald alle Räume aufgedeckt und alle Monster und Bosse im Dungeon besiegt wurden, ist die Partie vorbei. Wer dann die meisten Power-Ups hat, gewinnt.



Häufige Fragen

Darf ich eine Lootkarte noch im selben Zug einsetzen, in dem ich sie erhalte? Ja, darfst du! Ein Beispiel: Du bist am Zug und nutzt deine Aktion, um einen Raum aufzudecken. Es ist ein Monster und du besiegst es. Dadurch erhältst du eine Spri(n)t-Lootkarte. Diese Lootkarte darfst du noch im selben Zug einsetzen (oder auch später), um eine weitere Aktion zu machen.

Werden bei der Rumtauschen-Lootkarte auch Fallen und Power-Ups mitbewegt? Ja, wenn du Rumtauschen einsetzt, werden alle Fallen und Power-Ups in den Räumen mitbewegt.

Darf ich ein Duell starten, nachdem ich ein Portal genutzt habe? Ja, du darfst ein Duell starten. Du musst es allerdings tun, bevor du eine Aktion gemacht hast. Ein Portal zu nutzen, ist allerdings keine Aktion.

Darf ich mich durch den Suffhort hindurchbewegen? Nein, du darfst den Suffhort nur betreten, wenn du den Braumeister besiegt hast. Such dir also lieber erst mal einen anderen Weg.

Gelten die Effekte von eingesetzten Einschenken- und Boost-Lootkarten weiterhin, wenn ich eine Neuwurf-Lootkarte spiele? Nein, spielst du eine Neuwurf-Lootkarte, nachdem du einen Kampf verloren hast, beseitigt das alle Effekte des vorherigen Kampfs. Ein Beispiel: Du hast ein Monster aufgedeckt und jemand spielt eine Mega-Boost-Karte, wodurch das Monster +4 Level erhält. Du wirfst deinen Würfel und verlierst den Kampf, aber du spielst eine Neuwurf-Karte, um den Kampf erneut zu probieren. Bei diesem zweiten Versuch gilt der Effekt der Mega-Boost-Karte nicht mehr, also ist das Level des Monsters wieder normal.

Haben die unterschiedlichen Farben der Karten einen Einfluss auf das Spiel? Nicht direkt, sie dienen aber als Hinweis darauf, was du mit ihnen machen kannst:

- **GRÜN:** Hiermit kannst du dich besser durch den Dungeon bewegen.
- **BLAU:** Hiermit kannst du neu werfen und dich heilen.
- **ROT:** Hiermit kannst du die Anderen ärgern.
- **ORANGE:** Hiermit kannst du mit den Räumen interagieren.
- **LILA:** Hiermit kannst du Monster beeinflussen.



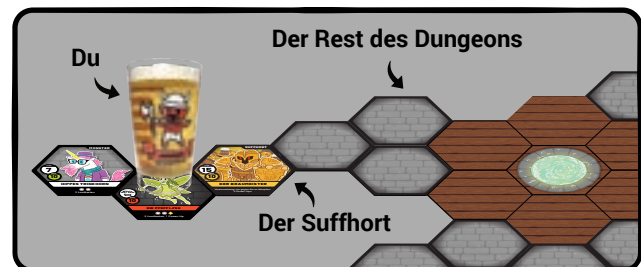
Darf ich eine Brandlöscher-Lootkarte benutzen, statt zu trinken? Nein, du darfst das Trinken nicht umgehen, nur weil du dich danach heilen kannst. Ein Beispiel: Du hast den Kampf gegen ein Monster verloren und musst 10 LP trinken, hast aber eine Brandlöscher-Lootkarte auf der Hand und kannst dich zwischen den Zügen um 10 LP heilen. Du musst zunächst 10 LP trinken und darfst dich mit dem Brandlöscher erst nach dem Zug um 10 LP heilen.

Mir ist das Entschärfen einer Falle nicht gelungen. Ist mein Zug jetzt vorbei? Nein, der Versuch, eine Falle zu entschärfen, gilt nicht als Aktion. Gelingt dir der Versuch nicht, kannst du also danach trotzdem noch den Raum aufdecken/betreten.

Was soll ich machen, wenn ich durch den Suffhort vom Rest des Dungeons abgeschnitten bin? Es ist möglich, dass du durch den Suffhort vom Rest des Dungeons abgeschnitten wirst, wenn du weniger als drei Power-Ups hast und der aufgedeckte Suffhort dir den Weg versperrt. Falls du ...

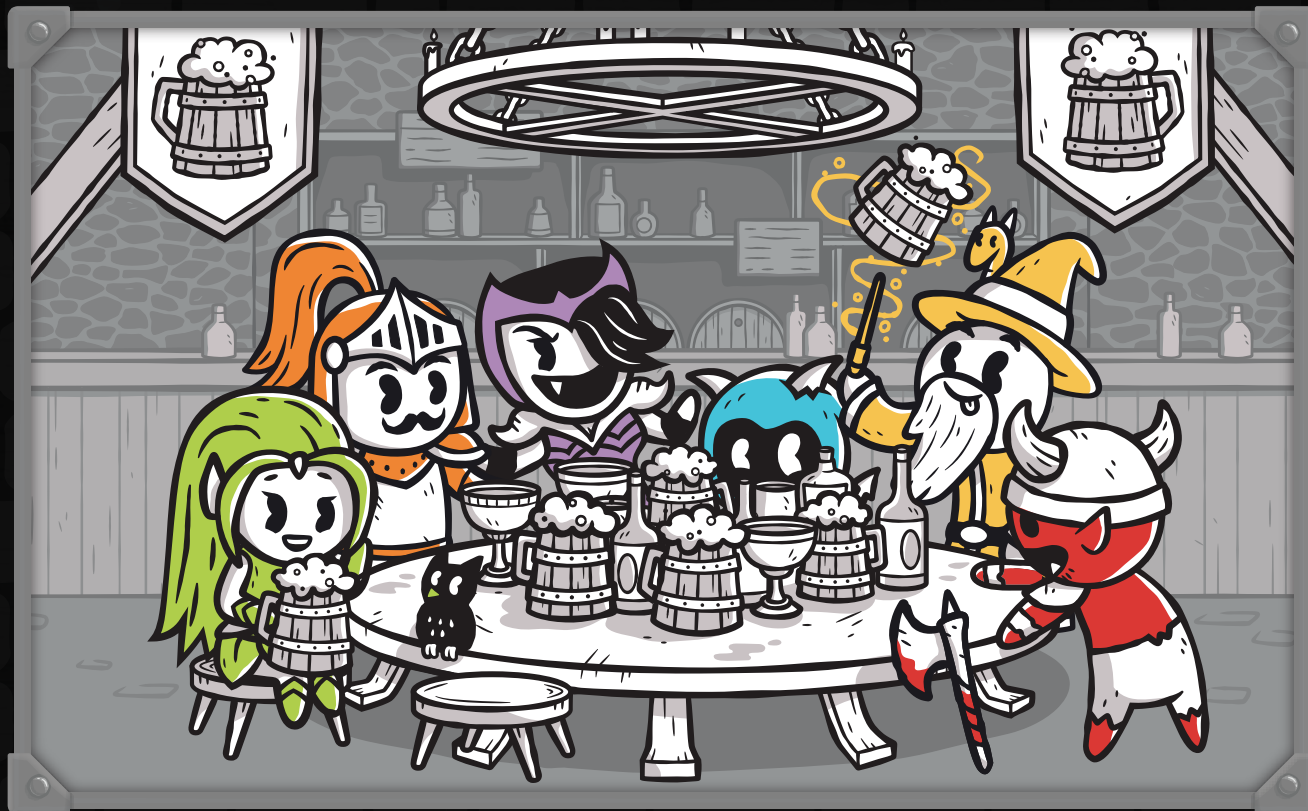
- kein magisches Portal nutzen kannst,
- keine Räume mehr aufdecken kannst und
- keine Lootkarten oder Power-Ups hast, mit denen du dich aus der Sackgasse bewegen kannst,

dann und **nur dann**, darfst du deinen Zug nutzen, um dich zurück zum Eingang zu teleportieren.



Wofür ist der Raumbringer? Mit diesem Saugnapfswert könnt ihr die Räume einfacher vom Tisch heben. Ihr könnt es außerdem weiterreichen, um anzuzeigen, wer gerade am Zug ist.





Game Design und Illustrationen von Maddy O'Neil

Ein besonderer Dank gilt allen, die das Spiel getestet haben und die bei der Umsetzung dieses Spiels geholfen haben:

Megan Blair, Erin Zipperle, Conrad Pflumm, Rachael Fulginiti, Brian Schmit, Erica Jones, Zack Trolie, Lisa Bell, Colby Fayock, Michael Baker, Jamie Grove, Esmee Kuenen, Jonathan Askew, Erica de la Vega, David Hemenway, Kathryn Pagoni, Matt Hurst, Laura Mahoney, Max Grove, Helen Maringer, Phil Hatch, Cedric Delobelle, Jordan Scott, Wes Talbott, Lillie Talbott, Austin Carlson, Crystal Fontan, Adam Corbally, Alice Millard, Ioana Popescu, Cindy O'Neil, Matt Steinberger, James Stephenson, Tom Parry, Matt Parsons, Chris McVeigh, Mathew Boyle, Mathew Kipling, Callan Kemp, Cody Cearley, Nan Juthamard, Diego Sancho, Wouter van Vugt, Cecilie Witt Jensen, Kenza Faten, Pame Zelaya, Dan Velarde, Tobey Brown, Adrian Florea, Kike Belmonte, Alice Geiger, Ollie Gregory, Ricardo Silva, Pablo Gonzalez, Milan Reindl, Chris Johansen, Anders Pedersen, Ashwin Visser, Angel Grau

und allen unseren heldenhaften Kickstarter-Unterstützern!



Seid im Dungeon verantwortungsvoll



Heroes of Barcadia enthält zwar viele Referenzen an Alkoholkonsum, macht aber mit nicht-alkoholischen Getränken mindestens genauso viel Spaß. Wir stellen uns gegen exzessiven Konsum, Autofahren unter Alkoholeinfluss und Alkoholkonsum durch Minderjährige. Heroes of Barcadia ist gedacht als lustiges, ungezwungenes und leichtherziges Erlebnis, also behaltet das beim Betreten des Dungeons im Hinterkopf. Bleibt achtsam und akzeptiert, wenn ein Held keinen Alkohol trinken möchte – um seine LP nachzuhalten, können auch nichtalkoholische Getränke verwendet werden. Wir empfehlen, dass ihr euch bereits im Vorfeld Gedanken um eure Sicherheit und euren Heimweg macht.

ROLLACRIT.COM