



In Gildas Taverne wird immer wieder berichtet, dass Helden ihre Kinder mit zu den Abenteuern nehmen. Vor allem einer berichtet regelmäßig von den Erfahrungen mit seiner "Prinzessin".

Die **Prinzessin von Andor** beginnt das Spiel auf dem Feld eines zufällig bestimmten Helden (z.B. über Heldenwappen bestimmt). **Steht** die Prinzessin, so kann sie wie Bauern **von Helden mitbewegt** werden. Helden, die auf dem Feld der Prinzessin stehen, können **keine Kreaturen bekämpfen**. Wenn ein Held auf dem Feld der Prinzessin seinen Tag beendet und sein Zeitstein im Überstunden-Bereich liegt, kann er die Prinzessin ins Bett bringen (d.h. ihre Figur hinlegen). Liegt die Prinzessin, so kann sie **nicht** mitbewegt werden. **Zu Beginn der Legende** wird ein zufälliger **Prinzessin-Effekt** ausgelöst und ein **zufälliger Held zum Beschützer** für diesen Tag bestimmt (z.B. über Heldenwappen).

Jeden Sonnenaufgang, direkt nach der Erzählerbewegung:

- Falls der **Beschützer** die Prinzessin am vorigen Tag ins Bett gebracht hat, erhält er nach Wahl das **Plättchen "Heißer Kaffee" oder "Eisschoko"**.
- Falls die Prinzessin in dieser Nacht **nicht** ins Bett gebracht wurde (d.h. sie steht noch), **verliert jeder Held 1 Stärkepunkt** (außer er besitzt nur noch einen).
- Falls die Prinzessin ins Bett gebracht wurde (d.h. sie liegt), wird sie aufgestellt.
- Es wird ein zufälliger **Prinzessin-Effekt** ausgelöst und ein **zufälliger Held zum Beschützer** für diesen Tag bestimmt (kann auch derselbe Held wie am Vortag sein).

Am Ende des Tages kommt das Kaffee- oder Schoko-Plättchen wieder aus dem Spiel.



Prinzessin-Effekte:

- ☐ *Die Prinzessin mag nicht mehr laufen.* Die Prinzessin kann an diesem Tag pro Aktion höchstens einen Schritt weit mitbewegt werden.
- ☐ *Die Prinzessin reißt sich los.* Sie läuft auf das benachbarte Feld mit der kleinsten Feldzahl.
- ☐ *Die Prinzessin hat Durst.* Falls mit der Prinzessin heute weder ein Brunnen geleert noch ein halber Trinkschlauch verbraucht wird (jeweils ohne Effekt), kann die Prinzessin an diesem Tag nicht zu Bett gebracht werden.
- ☐ *Die Prinzessin lacht.* Alle Helden, die jetzt auf dem Feld der Prinzessin stehen, erhalten 4 Willenspunkte.
- ☐ *Die Prinzessin ist müde.* Die Prinzessin kann heute auch außerhalb des Überstundenbereichs ins Bett gebracht werden. Der entsprechende Held muss dabei aber immer noch seinen Tag beenden.
- ☐ *Die Prinzessin steht früh auf.* Wählt einen Helden auf dem Feld der Prinzessin. Für ihn sind die Überstunden heute je 1 WP teurer. Dafür darf er jetzt sofort für 2 Stunden eine Aktion durchführen (ohne seinen Zeitstein bewegen zu müssen).

Heißer Kaffee: Zählt im Kampf als +1 Stärkepunkt. Kann umgedreht werden zu Kaltem Kaffee.

Kalter Kaffee: Für den Held, der das Plättchen trägt, sind Überstunden je 1 Willenspunkt billiger.

Eisschoko: Helden können auch Kreaturen auf dem Feld der Prinzessin bekämpfen, solange einer dieser Helden die Eisschoko trägt. Kann umgedreht werden zu Schokosauce.

Schokosauce: Kann verbraucht werden, damit jeder Held auf dem Feld 2 Willenspunkte erhält.

