

# Runde

1

Ft 20:30-21:45  
EFF/TRA

Sa 10:30-11:15  
BOR

Sa 11:30-12:15  
HES

Sa 13:30-14:05  
TSA

Sa 15:00-15:35  
Anfang PHE  
Ende PHE

Sa 16:30-17:05  
Anfang PER  
Ende PER

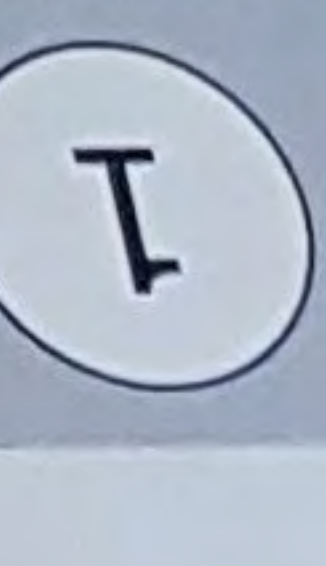
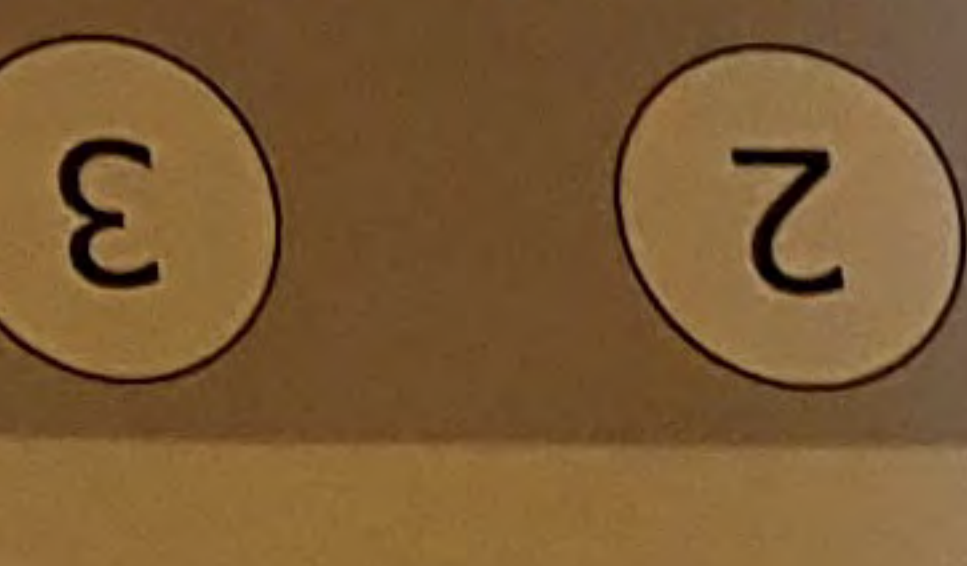
Sa 17:15-18:00  
Mitte PER  
Ende PER

7

6

3

2



BLEITZ

## Rechte Hand

Enger Beraterkreis

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

Einfluss x4  
Diplomatie  
140  
Schaden 1-6

## Diplomatie

Weiterer Beraterkreis

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)  
Schaden 7-9

## Militär

Burhund

Kampfstärke 4  
60 / 20; x2

Kampfstärke 3  
45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2  
30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 1  
15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 0

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6

Schaden 1-6



Runde: 4

Grafschaft: Schlund

**Belehnungen:**

Person	Lehen	Ausprägung	Besonderheit
<del>VS09</del> S13	VS09	Baron	
S14	VS11	Edler	

Intrigenkarte Schlund

Unritterliches Verhalten beim Turnier

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S14	S2	—

IS-08

**Intrigenkarten mit Ergebnissen anheften!**

**Diplomatie:**

Hof	Dipl.-Punkte	Besonderheiten
Kaiserhof	25	
Großfuchse	X	
Greifenfurt	275	+70
Perricum	425	+35 1564
Waldstein	///	
Eslamsgrund	///	

**Militär:**

Übergang	Stärke	Besonderheiten
V Bogenbr.	12	+3
VI Oberhart.	11	
VII Retogau	X	
IX Erlenst.	X	
X Eslamsgr.	8	

**Sonstiges Bemerkenswertes:**

R3 S60 Gestorben IV

Intrigenkarte Schlund

Jagdhütte in Bogenbrück

Vor einer Schlacht an der entsprechenden Route ausspielen, um die Kampfstärke um 3 zu erhöhen



IS-54

NSC

Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B  
Duridanya



Bürgerliche



S60

Vakante Lehen Schlund

Hakab  
310 Einwohner

Fällt in einer Schlacht

S53

- Landvogt/Landvögtin von Hakab (20 Einflusspunkte)
- Edle(r) von Hakab (31 Einflusspunkte)

Erscheint vor Runde 4

VS10

Runde: 4

Grafschaft: Schlund

Ersatz  
Schlund

Mögliche Lehen: E/J  
Retodane von Dach



Familie Dachs



S53

Vakante Lehen Schlund

Hakab  
310 Einwohner

Fällt in einer Schlacht

S53

- Landvogt/Landvögtin von Hakab (20 Einflusspunkte)
- Edle(r) von Hakab (31 Einflusspunkte)

Erscheint vor Runde 4

VS10

Politik  
Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B

Helon von Hinn



Familien Amselhag und Hinn



S13

Vakante Lehen Schlund

Nettersquell  
5000 Einwohner

Rondradan ist seit Beginn der Fehde verschwunden (Artikel)

S13

- Landvogt/Landvögtin von Nettersquell (333 Einflusspunkte)
- Baron(in) von Nettersquell (500 Einflusspunkte)

Erscheint vor Runde 4

VS09

NSC  
Schlund

Mögliche Lehen: E/J

Duridanya



Bürgerliche



S60

Hofereignis Perricum

50 Diplomatiepunkte

+24



Südmeer-Investition

Zockerkarte: W30, gerade Zahlen +Einfluss, ungerade Zahlen -Einfluss für alle am Hof (sofort)



HP-08

Intrigenkarte Schlund

Hundekenner

Vor einer diplomatischen Mission in Greifenfurt ausspielen, um 70 Diplomatiepunkte zu addieren (nicht abzweigbar).



IS-74

Intrigenkarte Schlund

Jagdhütte in Bogenbrück

Vor einer Schlacht an der entsprechenden Route ausspielen, um die Kampfstärke um 3 zu erhöhen

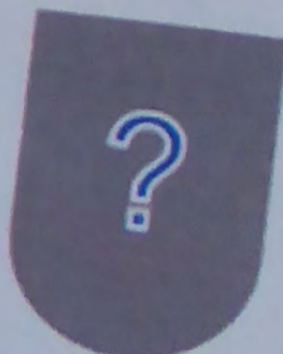


IS-54

Intrigenkarte Schlund

Herausragender Jagdmeister

Vor einer diplomatischen Mission ausspielen, um 35 Diplomatiepunkte zu addieren (nicht abzweigbar).



IS-64

Runde: 4

Grafschaft: Schlund

Intrigenkarte Schlund

**Unritterliches Verhalten beim Turnier**

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S14	S2	-

IS-08

Intrigenkarte Schlund

**Hat Schulden bei den Reichsfürstern**

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S38	S32	-

IS-26

Intrigenkarte Schlund

**Gefälschter Stammbaum**

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S14	S2	-

IS-06

Intrigenkarte Schlund

**Hält die Natter für ein Kindermärchen**

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S26	S32	-

IS-24

Intrigenkarte Schlund

**Trinkt lieber Uslenrieder**

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S29	S40	-

IS-15

Intrigenkarte Schlund

**Verwandter war Haffax-Anhänger**

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S32	S44	+

IS-11

Intrigenkarte Schlund

**Verwandter war Yppolitaner**

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
S50	S2	-

IS-09