

Runde

- 1
- 2
- 3
- 4
- 6
- 7

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 14:15-14:50 Anfang PHE
Sa 15:00-15:35 Ende PHE
Sa 16:30-17:05 Anfang PER
Sa 18:00 Ende PER

Rechte Hand

Diplomatie

140

Einfluss x4

140
Magische Lehren E1/B
Schuldb
Hinterbank
Hinterbank

105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)

Einfluss x3

105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)
Magische Lehren E1/B
Schuldb
Hinterbank
Hinterbank

70 (je 2x5, 2x10, 2x20)

Einfluss x2

70 (je 2x5, 2x10, 2x20)
Magische Lehren E1/B
Schuldb
Hinterbank
Hinterbank

35 (je 1x5, 1x10, 1x20)

Diplomatie

35 (je 1x5, 1x10, 1x20)
Magische Lehren E1/B
Schuldb
Hinterbank
Hinterbank

Schaden

1-6

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 1

Kampfer

30

Bündel

7-9

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Militär

10-12

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

13-15

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

16-17

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

18-19

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

20-21

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

22-23

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

24

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

25

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

26

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

27

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

28

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

29

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Schaden

30

Einfluss

60 / 20; x2

Kampfstärke 4

45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 3

30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfstärke 2

15 Sieg / 5 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Kampfer

30

Runde: 5 Grafschaft: Schlund

Belehnungen:

Person	Lehen	Ausprägung	Besonderheiten
S38	VS14	Junker	
S54	VS12	Junker	

Intrigenkarten mit Ergebnissen anheften!

Diplomatie:

Hof	Dipl.-Punkte	Besonderheiten
Kaiserhof	25	
Großfuchse	305	
Greifenfurt	/	
Perricum	230	
Waldstein	/	
Eslamsgrund	/	

Militär:

Übergang	Stärke	Besonderheiten
V Bogenbr.	21	+2 1550 +2 Hp 06
VI Oberhart.	6	
VII Retogau	/	
IX Erlenst.	/	
X Eslamsgr.	5	

Sonstiges Bemerkenswertes:

S61 auf VI Tod
S21 auf X Tod → regiert 1547
S46 durch Intrige Hartstein Tod
§

Goldens
Freie
108

Runde: 5

Grafschaft: Schlund

Belehn

Ersatz
Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B

**Ludogon von
Eicheneck**



Familie Dachsen



S54

Vakante Lehen Schlund

**Eggta
150 Einwohner**

Familie Eggta wird ausgelöscht

854

- Landvogt/Landvögtin von Eggta (10 Einflusspunkte)
- Junker(in) von Eggta (15 Einflusspunkte)

Erscheint vor Runde 5

VS12

Politik

Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B

**Ifirnadora von
Krauzung**



Familien Krauzung und
Haldensbrück



S38

Vakante Lehen Schlund

**Untergreupel
450 Einwohner**

Familie Eggta wird ausgelöscht

- Landvogt/Landvögtin von Untergreupel (30 Einflusspunkte)
- Junker(in) von Untergreupel (45 Einflusspunkte)

Erscheint vor Runde 5

VS14

838

Greifenf

Militär
Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B

**Olberich, Sohn der
Orescha**



Familie Hartweil



S46

Intrigenkarte Schlund

Golgaris freier Tag

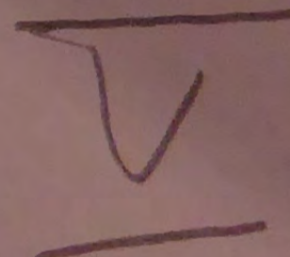
Auspielen, wenn eine Person in einer Schlacht totgewürfelt wird, diese wird dann nur hinten eingereicht



IS-47

Hofereignis Perricum

100 Diplomatiepunkte



Rondra-Geweihter mit Kampfsegen
Kampfkraft einer Schlacht +2



HP-06

NSC

Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B

Yasinthe



Bürgerliche



S61

Intrigenkarte Schlund

**Bannerstange Darians von Netters-
quell**

Vor einer Schlacht ausspielen, um die Kampfstärke um 2 zu erhöhen

