

Runde

1

Ft 20:30-21:45  
EFF/TRA

2

Sa 10:30-11:15  
BOR

3

Sa 11:30-12:15  
HES

4

Sa 13:30-14:05  
TSA

5

Sa 14:15-14:50  
Anfang PHE

6

Sa 15:00-15:35  
Ende PHE

7

Sa 16:30-17:05  
Anfang PER

8

Sa 17:15-17:50  
Mitte PER

9

Sa 18:00-18:35  
Ende PER

Rechte Hand

Einfluss x4  
Diplomate  
140

Einfluss x3  
Diplomate  
105 (je 1x5, 1x10, 2x20, 1x50)

Einfluss x2  
Diplomate  
70 (je 2x5, 2x10, 2x20)

Unter Ränge

Einfluss  
30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Einfluss  
45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Einfluss  
60 / 20 x2  
Kampfstärke 4

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Militär

Blutbund  
1-6

Einfluss  
60 / 20 x2  
Kampfstärke 4

Einfluss  
45 Sieg / 15 Niederlage+Pat; bei Tod x2

Einfluss  
30 Sieg / 10 Niederlage+Pat; bei Tod x2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Runde:

2

Grafschaft:

Schlund

### Belehnungen:

Person

Lehen

Ausprägung

Besonderheiten

~~Selinde v. Harten-Hartstein~~ ~~Barone Hartstein~~  
S34 Vorgara v. Finsler-Sohn Wiesburg  
S57 Vitulus Junker v. Retoshügel

### Intrigenkarten mit Ergebnissen anheften!

### Diplomatie:

Hof

Dipl.-Punkte

Besonderheiten

Kaiserhof	130	
Großfuchse	230	+70 +70
Greifenfurt	0	
Perricum	110	
Waldstein	360	
Eslamsgrund	0	

### Militär:

Übergang

Stärke

Besonderheiten

V Bogenbr.	4	
VI Oberhart.	4	
VII Retogau	0	
IX Erlenst.	0	
X Eslamsgr.	21	+3

### Sonstiges Bedenkenswertes:

Vakante Lehen Schlund

**Wiesburg**  
340 Einwohner

Durch das Ereignis in Höllenwall  
vakant geworden

☐ Landvogt/Landvögtin von  
Wiesburg  
(22 Einflusspunkte)

☒ Junker(in) von Wiesburg  
(34 Einflusspunkte)

S34

Erscheint vor Runde 1

VS01



Runde:

2

Grafschaft:

Schlund

Vakante Lehen Schlund

**Retoshügel**  
290 Einwohner

Familie Retoshügel hält zu  
Hartsteen (Artikel)

- ☐ Landvogt/Landvögtin von  
Retoshügel  
(19 Einflusspunkte)
- ☒ Junker(in) von Retoshügel  
(29 Einflusspunkte)

Erscheint vor Runde 2

Vakante Lehen Schlund

**Wiesburg**  
340 Einwohner

Durch das Ereignis in Höllenwall  
vakant geworden

- ☐ Landvogt/Landvögtin von  
Wiesburg  
(22 Einflusspunkte)
- ☒ Junker(in) von Wiesburg  
(34 Einflusspunkte)

Erscheint vor Runde 1

Intrigenkarte Schlund

Glaubt, dass es woanders besse-  
ren Marmor gibt

Wirf den Intrigenwürfel auf die Ziel-  
person



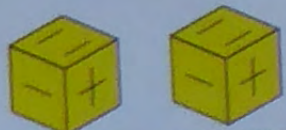
von	gegen	Auswirkung
514	537	<del>537</del>

IS-29

Intrigenkarte Schlund

Zweifel an Godix' Macht

Wirf zweimal den Intrigenwürfel auf  
die Zielperson



von	gegen	Auswirkung
514	537	537

IS-04

Intrigenkarte Schlund

Trinkt lieber Angbarer

Wirf den Intrigenwürfel auf die Ziel-  
person



von	gegen	Auswirkung
521	551	—

IS-14

Intrigenkarte Schlund

Traut keinem über Fünfzig

Wirf den Intrigenwürfel auf die Ziel-  
person



von	gegen	Auswirkung
533	527	<del>527</del>

IS-36

Intrigenkarte Schlund

War bei der Schlacht an der Gauls-  
furt krank

Wirf den Intrigenwürfel auf die Ziel-  
person



von	gegen	Auswirkung
545	521	+

IS-30

Intrigenkarte Schlund

Affäre mit einer Reichsforsterin

Wirf den Intrigenwürfel auf die Ziel-  
person



von	gegen	Auswirkung
548	49	+

IS-21

Intrigenkarte Schlund

Ist bei der Rede des Grafen einge-  
schlafen

Wirf den Intrigenwürfel auf die Ziel-  
person



von	gegen	Auswirkung
56	52	nichts

IS-19

Intrigenkarte Schlund

Eslamsgrunder Fuhrleute

Vor einer Schlacht an der entspre-  
chenden Route ausspielen, um die  
Kampfstärke um 3 zu erhöhen

533

Intrigenkarte Schlund

Schöner Jagdfalke

Vor einer diplomatischen Mission zu  
den Großfürsten ausspielen, um 70  
Diplomatiepunkte zu addieren (nicht  
abzweifelbar).

526

Intrigenkarte Schlund

Trinkfest

Vor einer diplomatischen Mission zu  
den Großfürsten ausspielen, um 70  
Diplomatiepunkte zu addieren (nicht  
abzweifelbar).

550

Intrigenkarte Schlund

Halte mal Ärger mit der Inquisition

Wirf den Intrigenwürfel auf die Ziel-  
person



von	gegen	Auswirkung
546	533	—

IS-38