

# Runde

1

Fr 20:30-21:45  
EFF/TRA

Rechte Hand

**Politik**  
Schlund  
Mögliche Leber: J/B  
Opolof Preinbart von  
Dachsen  
Familie Dachsen  
S19

Diplomatie  
140

**Bluthund**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: B  
Reudereich von  
Harwalden-Sturmtels  
Familie Harwalden  
S21

60 / 20; x2  
Kampfstärke 4.

2

Sa 10:30-11:15  
BOR

Enger Beraterkreis

**Politik**  
Schlund  
Mögliche Leber: J/B  
Kordian von  
Finstermann  
Familiensterngruppe  
und Finstermann  
S32

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

**Hauptleute**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Almar von Kreuzung  
Familien Kreuzung und  
Haldermann  
S40

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

3

Sa 11:30-12:15  
HES

Weiterer Beraterkreis

**Politik**  
Schlund  
Mögliche Leber: B  
Hainar von Dachsen  
Familie Dachsen  
S30

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

**Untere Ränge**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Ehoran  
Bürgerliche  
S35

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

4

Sa 13:30-14:05  
TSA

Weiterer Beraterkreis

**Politik**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Herrwalden-Sternfels  
Familie Herrwalden  
S33

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

**Untere Ränge**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Opelka  
Bürgerliche  
S34

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

5

Sa 14:15-14:50  
Anfang PHE

Weiterer Beraterkreis

**Enzuz**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Strom  
Familien Anzeuling und  
Strom  
S37

Einfluss x1  
Diplomatie  
35 (je 1x5, 1x10, 1x20)

**Kämpfer**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Hauptmann  
Bürgerliche  
S40

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

6

Sa 15:00-15:35  
Ende PHE

Hinterbank

**Enzuz**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Strom  
Familien Anzeuling und  
Strom  
S37

Einfluss x1  
Diplomatie  
35 (je 1x5, 1x10, 1x20)

**Kämpfer**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Hauptmann  
Bürgerliche  
S40

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

8

Sa 16:30-17:05  
Anfang PER

Hinterbank

**Enzuz**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Strom  
Familien Anzeuling und  
Strom  
S37

Einfluss x1  
Diplomatie  
35 (je 1x5, 1x10, 1x20)

**Kämpfer**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Hauptmann  
Bürgerliche  
S40

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

9

Sa 17:15-17:50  
Mitte PER

Hinterbank

**Enzuz**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Strom  
Familien Anzeuling und  
Strom  
S37

Einfluss x1  
Diplomatie  
35 (je 1x5, 1x10, 1x20)

**Kämpfer**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Hauptmann  
Bürgerliche  
S40

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

9

Sa 18:00-18:35  
Ende PER

Hinterbank

**Enzuz**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Strom  
Familien Anzeuling und  
Strom  
S37

Einfluss x1  
Diplomatie  
35 (je 1x5, 1x10, 1x20)

**Kämpfer**

**Militär**  
Schlund  
Mögliche Leber: E/J/B  
Hauptmann  
Bürgerliche  
S40

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



Runde: 7 Grafschaft: Schlund

**Belehnungen:**

Person	Lehen	Ausprägung	Besonderheiten

Intrigenkarten mit Ergebnissen anheften!

**Diplomatie:**

Hof	Dipl.-Punkte	Besonderheiten
Kaiserhof	<del>480</del> 480	+70 +70
Großfuchse	70	+35
Greifenfurt	<del>760</del> 760	+70 +35
Perricum	<del>350</del> 350	
Waldstein		==
Eslamsgrund		==

**Militär:**

Übergang	Stärke	Besonderheiten
V Bogenbr.	13	+3
VI Oberhart.	13	
VII Retogau	//	
IX Erlenst.	//	
X Eslamsgr.	8	+3

**Sonstiges Bemerkenswertes:**

545 Tod IX (Verräter) →  
 565 Tod VI

Verrat Familie Hartweil

Sindolf v. Hartwalder - Hartstein  
 v. ~~Rund~~ ab Runde 1 an Pos 1  
 Diplomatie



Runde: 7

Grafschaft: Schlund

### Hofereignis Großfuchse

75 Diplomatiepunkte



#### Turniersieger

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



HF-08

VI	Oberhart.	13
VII	Retogau	11
IX	Erlenst.	11
X	Eslamsgr.	8

Intrigenkarte Schlund

Schuldner in Bogenbrück

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



IS-93

Militär

Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B  
Tsalinde von Hartweil



Familie Hartweil



S45

Intrigenkarte Schlund

HBR Wandleth für ein Provinzkaff

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswertung
523	52	-

IS-23

Intrigenkarte Schlund

Entfernter Vetter in Eslamsgrund

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



IS-62

Intrigenkarte Schlund

Aranische Gaukler

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

S45 Grafenfurt



IS-66

Intrigenkarte Schlund

Hat seinen Müller an seiner statt an den Hof geschickt

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson



von	gegen	Auswertung
523	55	+

IS-32

Intrigenkarte Schlund

Orkenhasser

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

S19



IS-75

Intrigenkarte Schlund

Großer Gemächtbeutel

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

S23



IS-65

Intrigenkarte Schlund

Kanzleikontakte

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

S32



IS-69

NSC

Schlund

Mögliche Lehen: E/J/B  
Ogdolf



Bürgerliche



S65

Intrigenkarte Schlund

Spricht nicht den schlunder D

Wirf den Intrigenwürfel auf die person



von	gegen	Auswertung
525	518	+

IS-34