

# Runde

1  
Fr 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

Diplomatie

## Rechte Hand

## Enger Beraterkreis

## Weiterer Beraterkreis

## Hinterbank

Einfluss x4  
Diplomatie  
140

1-6

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

7-9

Einfluss x3  
Diplomatie  
70 (je 2x5, 2x10, 2x20)

16-17

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

18-19

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

20-21

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

22-23

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

24

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

25

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

26

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

27

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

28

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

29

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

30

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

Schaden

Militär

## Bluthund

## Hauptleute

## Untere Ränge

## Kämpfer

Einfluss  
60 / 20; x2  
Kampfstärke 4

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Runde: 2

Grafschaft: Hartstein

**Belehnungen:**

Person	Lehen	Ausprägung	Besonderheiten

**Intrigenkarten mit Ergebnissen anheften!**

**Diplomatie:**

Hof	Dipl.-Punkte	Besonderheiten
Kaiserhof	15	
Großfuchse	0	
Greifenfurt	0	
Perricum	225	
Waldstein	670	
Eslamsgrund	85	(durch IH-76)

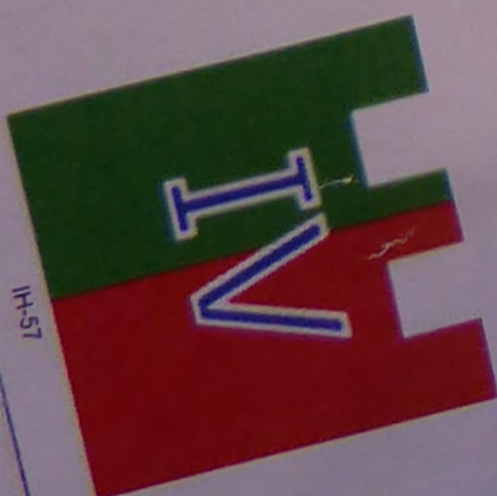
Hof	Dipl.-Punkte	Besonderheiten
Kaiserhof	15	
Großfuchse	0	
Greifenfurt	0	
Perricum	225	
Waldstein	670	
Eslamsgrund	85	(durch IH-76)

**Militär:**

Übergang	Stärke	Besonderheiten
I <del>VII</del> Bogenbr. Waldst.	+2	2
II VI Oberhart. Ralld.	3+2	5
IV <del>VIII</del> Retogau Rantm.	2+2 +3 +3	28 (+1458)
V IX Erlent. Topubr.	+2	2
VI X Eslamsgr. Oberhant.	7+2	9

Übergang	Stärke	Besonderheiten
I <del>VII</del> Bogenbr. Waldst.	+2	2
II VI Oberhart. Ralld.	3+2	5
IV <del>VIII</del> Retogau Rantm.	2+2 +3 +3	28 (+1458)
V IX Erlent. Topubr.	+2	2
VI X Eslamsgr. Oberhant.	7+2	9

**Sonstiges Bemerkenswertes:**



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

Schleichweg in die Raulsm.  
Intrigenkarte Hartstein

HX16

Runde: 2

Grafschaft: Hartstein

Intrigenkarte Hartstein

Schleichweg in die Raulsmark

H16

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



IH-57

Intrigenkarte Hartstein

Turnierfreund in der Raulsmark

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



IH-58

Intrigenkarte Hartstein

Schöne Greifenstatuette

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



IH-76

Intrigenkarte Hartstein

Hat bei der Ansprache des Grafen einen Scherz gemacht

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

211

-3



von	gegen	Auswirkung
H34	H52	

IH-19

Intrigenkarte Hartstein

Glaubt, dass es woanders bessere Ritter gibt

212

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

-2



von	gegen	Auswirkung
H38	H44	

IH-29

Intrigenkarte Hartstein

Schläft Praiostags lieber aus

213

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

-3



von	gegen	Auswirkung
H7	H31	

IH-18

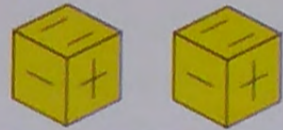
Intrigenkarte Hartstein

Unterstützer der Raubritter im Feidwald

214

Wirf zweimal den Intrigenwürfel auf die Zielperson

-1



von	gegen	Auswirkung
H1	H43	

IH-02

Intrigenkarte Hartstein

Ist nicht von hier

215

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

0



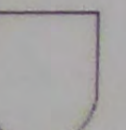
von	gegen	Auswirkung
H10	H45	

IH-33

NSC  
Hartstein  
Mögliche Lehen: E/J/B  
Emmeran



Bürgerliche



H56

Intrigenkarte Hartstein

Hält den Igelkönig für ein Kindermärchen

216

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

-1



von	gegen	Auswirkung
H44	H31	

IH-24

Intrigenkarte Hartstein

Hat Schulden bei den Schlundern

217

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

-2



von	gegen	Auswirkung
H44	H31	

IH-28

Intrigenkarte Hartstein

Hält die Reichsstadt Hartstein für ein Provinzkaff

218

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

-1



von	gegen	Auswirkung
H27	H51	

IH-23

Intrigenkarte Hartstein

Gefälschter Stammbaum

219

Wirf den Intrigenwürfel auf die Zielperson

0



von	gegen	Auswirkung
H32	H20	

IH-08