

Errata - Liste zu den deutschen Karten des MECCG (Version 5.1)

Diese neue Errata-Liste enthält alle Errata und Klarstellungen für deutsche MECCG-Karten, wie sie sich durch Fehler in der Übersetzung ergeben haben. Auch die im Collected Rulings File des Council of Elrond enthaltenen Errata und Klarstellungen der englischen Karten sind berücksichtigt. Errata für die White Hand und Balrog-Edition finden sich zusätzlich im Anhang.

- zusammengestellt von Christoph Schürmann (07. Mai 2007)

Errata und Klarstellungen ergeben sich aufgrund falsch übersetzter Kartentexte (Ü) oder aufgrund von in den offiziellen Collected Rulings File enthaltenen Korrekturen, wie sie in den Rubriken Card Errata and Rulings (CER), Rulings by Turn (RbT), Rules Digests (RD), Turn Sequence Rulings (TSR) oder Tournament Rulings (TR) zu finden sind. Außerdem sind Änderungen, die seit Einführung der Balrog-Edition (B) ergeben haben, und solche, die durch Queen-Games (Q) eingeführt wurden, markiert.

Kartentitel	Ed.	Art	Erratum / Klarstellung	Quelle
Der Abendstern	TW	E	Wenn die Tore des Morgens im Spiel sind, gilt der zweite Effekt zusätzlich.	Ü
		K	Wirkt sich nicht auf Gefahrenkarten aus.	CER
		K	Kann auch gespielt werden, wenn sich keine Wildnis auf der Reiseroute befindet.	CER
Agburanar daheim	TD	E	Ersetze "einzigartigen Drachen" durch "Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen".	Ü
Aiglos	DM	K	Im Kampf zwischen Gemeinschaften wird der Bonus durch Tore der Nacht nicht angewandt.	CER
Alatar	TW	E	Ersetze "Dabei wird er getappt und muß direkt nach dem Angriff gegen Versuchung würfeln" durch „Er muß sofort nach dem Angriff einen Wurf gegen Versuchung durchführen und wird, falls er nicht schon getappt ist, getappt.“	CER
		K	Alatar kann auch teleportieren, um einen Hieb auf sich zu nehmen, wenn er getappt oder verletzt ist.	
		K	Wenn Alatar teleportiert, muß sein Hieb vor der Zuweisung der anderen Hiebe zugewiesen werden.	CER
		K	Verbündete, die Alatar kontrolliert, werden abgeworfen, wenn er sich teleportiert.	CER
		K	Alatar kann einen Gegner zwingen, 0 Karten zu ziehen, wenn sich seine Gemeinschaft bewegt.	CER
		K	Wenn sich Alatar teleportiert, muss er sich einem Hieb stellen.	CER
Alle Glocken läuten	AS	K	Nur in der Ortsphase des Gegners spielbar.	
Die Alte Drossel	TW	E	Kann für einen Angriff nicht verdoppelt werden.	CER
		K	Kann nicht gegen einen Angriff durch einen Agenten gespielt werden.	CER
		K	Kann nicht im Kampf zwischen Gemeinschaften gespielt werden.	RD 50
Alte Freundschaft	TW	E	+5 auf Einflußwürfe nur gegen Charaktere (und nicht z. B. Heere) des Gegners.	Ü
		K	Der Bonus auf Direkten Einfluß gilt nur für Diplomaten; der Bonus auf einen Wurf gegen Versuchung kann für einen beliebigen Charakter in der Gemeinschaft des Diplomaten genutzt werden.	CER
Alter Eisenschild	AS	E	Ergänze: "Schild."	CER

Alte schwarze Axt Alte Straße	AS	E	Ergänze: "Waffe."	Ü
	TW	E	Darf nur an ungetappten Orten gespielt werden.	
		E	Spielbar nur in der Ortsphase.	RD74
		E	Wenn ein Herr erfolgreich ins Spiel gebracht wurde, wird der Ort der Gemeinschaft getappt.	CER
	K	Nur der Direkte Einfluß des Charakters darf nicht genutzt werden, sonstige Modifikationen schon.		
	K	Gegnerische Heere können mit dieser Karte beeinflusst werden, wenn der Spieler das entsprechende Heer auch selbst auf der Hand hat.	CER	
Der Alte Wald	TW	E	Ersetze "Heilungskarten" durch "Heilende Effekte".	CER
Der Alte Weidenmann	TW	E	Ergänze: "Erwachter Baum."	CER
		K	Spielbar in folgenden Regionen: Fangorn, Waldreich, Westlicher Dusterwald, Herz des Dusterwaldes, Südlicher Dusterwald.	Ü
Anarin	DM	K	Der Zusatz "Außerdem ..." gilt nur, wenn Anarin als Agent gespielt wird.	
Andúril	TW	E	Das Kampfgeschick wird bis maximal 11 erhöht.	Ü
Angmar erhebt sich	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER
Der Arkenstein	LE	E	Gefolgsmänner werden nicht abgeworfen.	CER
Athelas	TW	K	Wird nach Gebrauch abgeworfen.	Ü
Attentäter	TW	E	Gibt 2 (nicht 1) Siegpunkte.	CER
		K	Die Hiebe eines Attentäters können niemals verschiedenen Charakteren zugeordnet werden.	CER
		K	Erhalten Angriffe des Attentäters zusätzliche Hiebe, werden sie als -1 Modifikationen auf das Kampfgeschick des angegriffenen Charakters behandelt.	CER
		K	Einzelne Angriffe können auch dann noch vereitelt werden, wenn sich ein Charakter bereits einem Angriff gestellt hat.	CER
Auf Befehl des Ringgeistes	LE	E	Ersetze "+4 auf Direkten Einfluß" durch "+4 auf Direkten Einfluß nur gegen Charaktere in seiner Gemeinschaft".	Ü
Auflösung des Heeres	TW, LE	E	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
Aufwiegeln der Bewohner	TD	K	Gibt es an einem Ort mehrere Automatische Angriffe, entscheidet der Spieler dieser Karte, welcher verdoppelt wird.	
		K	Der verdoppelte Angriff findet direkt nach dem gewählten Angriff statt.	
		K	Wird ein Automatischer Angriff, der durch eine andere Karte entsteht, die auf den Ort gespielt wurde, kopiert, werden nicht dessen besondere Effekte kopiert. Wird eine solche Karte abgeworfen, wird auch diese Karte abgeworfen.	CER
Aufwiegeln der Finsterlinge	TD	K	Gibt es an einem Ort mehrere Automatische Angriffe, entscheidet der Spieler dieser Karte, welcher verdoppelt wird.	
		K	Der verdoppelte Angriff findet direkt nach dem gewählten Angriff statt.	
		K	Wird ein Automatischer Angriff, der durch eine andere Karte entsteht, die auf den Ort gespielt wurde, kopiert, werden nicht dessen besondere Effekte kopiert. Wird eine solche Karte abgeworfen, wird auch diese Karte abgeworfen.	CER
Das Auge Saurons	TW	E	Wenn die Tore der Nacht im Spiel sind, ist die Modifikation insgesamt +3 (und nicht 3+1 = 4).	Ü
Aug' in Aug' mit der Gefahr	DM	K	Fluch des Ithil-Steins hat keinen Effekt auf diese Karte.	CER

Aus den Gräften von Angband	TD	E Ersetze "wenn die Tore der Nacht ... auf die Hand nehmen" durch "sind die Tore der Nacht im Spiel, kann jeder Spieler einen einzigartigen Drachen und/oder nicht einzigartigen Drachen (beliebige Erscheinungsform) von seinem Abwurfstapel auf die Hand nehmen".	Ü
		K Dies gilt auch für Drachenheere.	RD39
Ausweichen Baduila	TW	E Die Konstitution des Charakters verringert sich um 1.	CER
	DM	E Ersetze "Wenn Baduila ... abgeworfen wird" durch "Wenn der Spieler dieser Karte ... entscheidet, Baduila abzuwerfen".	CER
Bairanax daheim	TD	K Ersetze "in diesem Zug bereits einmal" durch "in einem Zug einmal oder mehrfach". Mehrfache Tierangriffe führen also nicht zu einer mehrfachen Erhöhung der Gefahrenbeschränkung, diese wird nur einmal erhöht.	
Balchoth	LE	E Die Standardmodifikation gegen die Männer von Dorwinion beträgt -2.	Ü
Der Balrog	AS	E Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
Balrog von Moria	TW	E Ergänze: "Spawn." K Der Zusatz "Ist Galadriel ..." gilt nur, wenn Galadriel nicht in Lorien, aber im Spiel ist (nicht eliminiert). K Man erhält keine Siegpunkte für das Besiegen des Balrog von Moria, wenn man ihn selbst ausgespielt hat. K Der zusätzliche automatische Angriff in Moria besitzt Kampfgeschick 20 (18+2).	B CER RD44
Bauer Maggot	AS	K Kann auch gegen Automatische Angriffe benutzt werden. K Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	
Baumbart	TW	E Ersetze "an seinem Heimatort" durch "an einem Ort". K Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben, wenn der Angriff an einem Ort stattfindet (durch Kreaturen oder Automatische Angriffe).	Ü CER
Befehle aus Lugburz	AS	E Ersetze: "Alle Untergebenen des Trollanführers ..." durch "Alle Gefolgsleute von Trollanführern in dieser Gemeinschaft erhalten +1 auf Versuchungswürfe".	Ü
Befreiung	TW	E Gibt 2 (und nicht 3) Siegpunkte. Die Siegpunkte erhält der Spieler erst, wenn die Karte hinterlegt ist.	CER
Beißer und Schläger	AS	K Erhöht den Waffenbonus (bis maximal zum auf den Waffen als Maximum angegebenen Wert).	CER
Belagerung	TW	E Ersetze "Zu Beginn ihrer Organisationsphase" durch "Zu Beginn ihrer Ortsphase". K Spielbar an Grenzorten (das Symbol auf der Karte ist falsch). K Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden. K Wird abgeworfen, wenn der Ort, auf den sie gespielt wurde, abgeworfen wird. K Bewegt sich eine Gemeinschaft zu einem Ort mit Belagerung, kann sie den Effekt dieser Karte umgehen, wenn sie in derselben Runde zu einem weiteren Ort reist. K Der Angriff erfolgt auch, wenn die Gemeinschaft den Ort nicht betritt.	Ü CER CER CER
		K Der Angriff ist kein Automatischer Angriff und ist dem Ort nicht (weder bzgl. Typ noch Name) zugeordnet.	RD
Benutze deine Beine	AS	K Die Hiebe der gesamten Gemeinschaft zählen für die Gefangennahme des Hobbits. K Die mit dieser Karte zur Seite (<i>off to the side</i>) gelegten Charaktere gelten nicht als Gefangene bei der Ermittlung der Siegpunkte.	CER CER

Der Betrug des Ringes	TW	K	Mit "Träger des Ringes" ist der Träger eines beliebigen Ringes gemeint. Wenn ein Träger mehrere Ringe besitzt, bestimmt der Gefahrenkartenspieler, auf welchen Ring die Karte zielt.	CER
Bill, das Pony	TW	E	Neuer Kartentitel: "Lutz, das Pony".	Q
		E	Die Konstitution des Verbündeten beträgt 10 (nicht 6).	CER
		K	Ersetze "normaler Ort" durch "Ort, der kein Zufluchtsort ist".	Ü
		K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
		K	Für Gefallene Zauberer-Spieler ist der nächste Zufluchtsort derjenige, der auf der <i>Helden</i> version der Ortskarte angegeben ist.	CER
Bindender Ring	LE	K	Kann nicht gespielt werden, um einem Gefallener Zauberer-Spieler zu erlauben, einen Charakter mit einer Geisteskraft von mehr als 6 zu spielen.	CER
Das Bleiche Schwert	TW	K	Der entsprechende Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach dem Hieb.	CER
		K	Kann nur mit einem (eigenen) Nazgûl gespielt werden.	CER
Blitzschneller Angriff	TD	K	Der zusätzliche Hieb wird in einer eigenen Hiebsequenz abgehandelt.	CER
Blütenkrone	DM	K	Kann auch ohne Karte gespielt werden.	
Borkenhaut	TW	E	Ersetze "an seinem Heimatort" durch "an einem Ort".	Ü
		E	Auf ihn können keine ortsbezogenen Gefahrenkarten gespielt werden.	Ü
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben, wenn der Angriff an einem Ort stattfindet (durch Kreaturen oder Automatische Angriffe).	CER
Böse Worte	LE	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die nicht am Zug ist.	CER
		K	Wird die Karte dazu benutzt, eine Versuchungskarte auf dem Charakter zu entfernen, der Böse Worte einsetzt, wird erst die Versuchungskarte entfernt, und dann gegen Versuchung gewürfelt.	
Bote aus Mordor	LE	E	Karten, die mit dieser Karte hinterlegt werden, müssen an jedem Dunklen Zufluchtsort und nicht an einem bestimmten (z. B. Barad-dûr). hinterlegbar sein.	CER
Bote des Dunklen Herrschers	LE	E	<i>Muß</i> in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
Boten des Zweifels und der Gefahr	LE	K	Hat keinen Effekt auf Zauberer.	RD72
Botschaft tapferer Helden	LE	K	Kopiert nur Angriffe, aber nicht Effekte, die es erlauben, Kreaturen als Automatische Angriffe zu spielen.	CER
		K	Die kopierten Angriffe sind keinem Ort oder Ortstyp zugeordnet.	
Brücke	TW	K	Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Handkarten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) aufgefüllt.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
Buch von Mazarbûl	TW	E	Um die Handkartenanzahl zu erhöhen, muß das Buch getappt werden (nicht der Träger).	CER
Bûthrakaur der Grüne	DM	E	Es können beliebig viele Orks oder Trolle nach ihm gespielt werden. Diese müssen sich nicht auf Schattenhorte zuordnen lassen und werden auch keinem Ort oder Ortstyp zugeordnet.	RD43
Carambor	LE	K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	

Círdan	TW	K	Kann nur Angriffe von Kreaturen vereiteln, die dem Regionstyp (Meeresküste) und nicht einer bestimmten Region zugeordnet werden.	CER
		K	Der Spieler <i>muss</i> eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Círdan an den Grauen Anfurten befindet.	RD50
Dain II Diebstahl	TW	E	Heimatort: Zwergenfeste in den Eisenbergen.	Ü
	TD	K	Ersetze "dem automatischen Angriff" durch "den automatischen Angriffen".	Ü
		K	Der Charakter, dem der Diebstahlversuch mißlingt, muß sich den automatischen Angriffen stellen, als wenn er der einzige Charakter der Gemeinschaft wäre. Kein anderer Charakter der Gemeinschaft kann ihn dabei unterstützen (z. B. durch Tappen oder Zaubersprüche).	RbT
		K	Der Gegner darf, nachdem Diebstahl gespielt wurde, mit einer auf die Lauer gelegten Kreatur oder einem Agenten angreifen. Diese Angriffe gelten dann für die gesamte Gemeinschaft und werden abgewickelt, nachdem Diebstahl abgeschlossen ist.	RbT
		K	Falls der Diebstahlversuch scheitert, kann kein Gegenstand gespielt werden.	CER
		K	Wurde ein Gegenstand erfolgreich ausgespielt, kann noch ein anderer Charakter der Gemeinschaft getappt werden, um einen Geringeren Gegenstand auszuspielen.	RbT
"Doppelköpfiger" Troll Doppelte Wachsamkeit Drachenblut	LE	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
	DM	K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
		K	Der Angriff ist kein Automatischer Angriff.	RD
	TD	K	Wird aufgrund dieser Karte ein Konstitutionswurf durchgeführt, der den Konstitutionswert (inkl. Modifikationen) des betreffenden Charakters nicht übertrifft, wird dieser nicht verwundet.	CER
		K	Ist ein Hieb des Drachen erfolglos (ineffectual), wird kein Konstitutionswurf durchgeführt.	RD51
Drachenhunger		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD55
	TD	E	Füge dem letzten Satz hinzu: "... und der Gegner muß seine Karten offen vorweisen".	CER
		K	Kann unabhängig von der verbliebenen Gefahrenkartenbeschränkung gespielt werden.	CER
		K	Kann gegen einen Automatischen Angriff gespielt werden.	CER
		K	Der Gegner muß eine Kreatur abwerfen, sofern er über eine verfügt.	CER
Drohungen	LE	K	Das Kampfgeschick wird zu dem Zeitpunkt ermittelt, zu dem diese Karte gespielt wird.	CER
Drachenedem	TD	E	Ersetze "+1 für eine Rüstung" durch "+1 für einen Schild".	Ü
Durins Fluch	LE	E	Die Modifikation für Konstitutionswürfe beträgt +1 (nicht +2).	Ü
Du bist also zurück	LE	K	Wenn sich zwei Gemeinschaften mit je einer "Du bist also zurück" vereinigen, entscheidet der Gefahrenspieler, welche dieser beiden Karten abgeworfen wird.	CER
		K	Ein Charakter gilt als allein, wenn sich in seiner Gemeinschaft außer ihm nur Verbündete befinden.	CER
Düsternis	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Dwar entfesselt	LE	K	Dwar muß sich in einem Bewegungsmodus befinden, um diese Karte nutzen zu können.	CER
Dwar von Waw	TW	K	Die Modifikation für Wölfe, Spinnen und Tiere gilt bis zum Ende des Zuges.	
Earcaraxe daheim Die Ehrwürdigen Hügel	TD	E	Der Angreifer bestimmt die Opfer.	Ü
	LE	K	Da der Ort nie getappt wird, kann auch kein zusätzlicher Geringerer Gegenstand gespielt werden.	CER

Der Eine Ring	TW, LE	K	Mit "ursprüngliches Kampfgeschick" ist das Kampfgeschick auf der Charakterkarte gemeint (also ohne Boni durch z. B. Waffen).	CER
		K	Der Ring kann mehrmals in einer Runde benutzt werden, um Hiebe zu vereiteln, wofür jeweils ein Versuchungswurf durchgeführt werden muß.	CER
	K	Kann nicht gespielt werden, wenn beim Hinterlegen eines Goldrings ein Test durchgeführt wird, der den getesteten Ring als den Einen Ring ausweist.	CER	
	K	Insgesamt 7 (6+1) Versuchungspunkte für den Träger.		
	K	Wenn der Träger ein Ringgeist ist, verursacht der Eine Ring keinen zusätzliche Versuchungspunkt für die übrigen Charaktere der Gemeinschaft.	CER	
	K	Spielt ein Schergenspieler die Heldenversion, so gelten die besonderen Eigenschaften und der zusätzliche Versuchungspunkt nicht.		
	Ein Freund oder Drei	TW	E	Jeder (und nicht jeder weitere) Charakter der Gemeinschaft gibt einen Bonus von +1.
K			Kann auch für Beeinflussungswürfe gegen Heere benutzt werden.	
Ein großer Kämpfe	TD	K	Die Kampfgeschick/Konstitutionsmodifikationen für die Hiebe sind -0/-0 für den ersten, -1/-1 für den zweiten, -2/-2 für den dritten Hieb usw.	
Ein letztes Lebewohl	DM	E	Wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht wird.	Ü
		E	Bei der Bestimmung des nächsten Zufluchtsorts werden nur Ortskarten mit derselben Ausrichtung des Verbündeten berücksichtigt.	CER
Ein Netz von Intrigen und Verrat	LE	K	Hat keinen Effekt auf den Balrog (Verbündeter).	CER
		K	Die Änderungen des direkten Einflusses von Ringgeistern, die sich aufgrund von Bewegungsmodus-Karten ergeben, sind nicht betroffen.	
			Die Modifikationen von Karten wie Törichte Worte, Ich werde Dich melden o.ä. werden aufgehoben. Die Modifikation durch Stunde der Not für die Anzahl der Regionen wird auf 0 reduziert.	RD68 RD103
Eiserne Straße	LE	K	Das Austauschen der Ortskarte gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
Eisige Berührung	TD	E	Der Wert, der erreicht werden muß, um die Karte abzuwerfen, beträgt 7.	Ü
		K	Befinden sich die Karte zweimal im Spiel, werden beide gleichzeitig ausgelöst. Die zweite wird dann abgeworfen, ohne daß sie einen Effekt hat.	CER
Eisiger Schatten	DM	K	Der Bonus gilt nicht für die Karte selbst, jedoch für jeden weiteren Eisigen Schatten, der in der Runde gespielt wird.	CER
Elbenbrosche	DM	E	Art: Besonderer Gegenstand.	Ü
		K	Ersetze "Karte" durch "Effekt einer Unterstützungs- oder Gefahrenkarte".	Ü
		K	Der Gegenstand, statt dem die Elbenbrosche abgeworfen wird, muß sich im Spiel befinden.	CER
		K	Kann nach der Prüfung eines Goldenen Ringes statt des Ringes abgeworfen werden. Kann durch die Prüfung ein Besonderer Ring ausgespielt werden, so erhält ihn der Träger des Goldenen Ringes, auf den der Test gespielt wurde.	CER
Elbenlied	TW	K	Nur Versuchungskarten können entfernt werden.	Ü
		K	Verhindert Beeinflussungsversuche des Gegners gegen Charaktere.	CER
		K	Wird ein Charakter dadurch nicht abgeworfen, werden auch seine Gegenstände nicht abgeworfen.	CER

Elbenmantel	TW	K	Kann auch einen Hieb einer Kreatur vereiteln, die mehr als einer Wildnisregion zugeordnet wird.	CER
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
Elbenpfad	TD	E	Ersetze "Gefahrenkarten" durch "Kreaturen".	Ü
Elrond	TW	K	Der Spieler <i>muss</i> eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Elrond in Bruchtal befindet.	RD50
Endloses Flüstern	DM	K	Jeder Effekt, der den Charakter in einen ungetappten Zustand brächte, tritt nicht ein. Effekte, die den Charakter vom verletzten direkt in den ungetappten Zustand brächten, bringen ihn stattdessen in den getappten Zustand.	
Ent auf der Suche nach Entfrauen	LE	E	Ersetze "Sind die Tore der Nacht ..." durch "Kann in Schattenlanden gespielt werden, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind".	Ü
Entführer	TW	K	Ist ein Hieb erfolgreich, wird der betroffenen Charakter sofort mit allen auf ihm liegenden Karten (ohne Gefolgsleute) abgeworfen. Es wird kein Konstitutionswurf durchgeführt.	
		K	Dieser Effekt wirkt auch nicht gegen Ringgeister.	CER
Entgegen aller Hoffnung	AS	K	Ist eine Kreatur damit "reanimiert" worden, dürfen auch alle Erscheinungsformen des Charakters wieder gespielt werden.	CER
		K	Kann auch auf eine Kreatur gespielt werden, die als Trophäe im Spiel ist.	CER
Entkommen	TW	K	Kann nicht auf einen bereits verwundeten Charakter gespielt werden. Ein unverwundeter Charakter wird verwundet	CER
Enttrunk	TW	E	Ersetze "Kann nur als geringerer Gegenstand ..." durch "Kann nur zusätzlich zu einem in dieser Runde erfolgreich in Quellhall gespielten Heer oder Verbündeten gespielt werden".	CER
		K	Ein Geringerer Gegenstand kann in Quellhall außerdem noch, zusätzlich zu einer Unterstützungskarte, die den Ort getappt hat, gespielt werden.	RD50
Erbe der Tuks	TW	K	Der betroffene Charakter wird mit allen auf ihm liegenden Karten (außer Gefolgsleuten) bis auf einen Gegenstand abgeworfen.	
		K	Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.	
Erfahrung aus alter Zeit	TD	K	Das Tappen des Elben erfolgt wahlweise und nicht zwangsläufig.	Ü
Erfolgreiche Suche	DM	E	Ersetze "Kundschafter" durch "Waldläufer".	Ü
Erschlagenes Reittier	AS	K	Kann durch Zurück nach Mordor nicht vereitelt werden.	
		E	Ersetze "... fehlschlägt" durch "... gegen eine eigene Gemeinschaft fehlschlägt".	Ü
Erwachen der Erdfeuer	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Erweckt aus tiefem Schlaf	AS	E	Ersetze "Wird sie benutzt, kann ein weiterer Drache zurückgehalten werden" durch "Diese Karte wird abgeworfen, nachdem ein zurückgehaltener Drache angegriffen hat".	CER
		K	Ein zurückgehaltener Drache kann nicht abgeworfen werden, um die Forderung von Streit der Drachen zu erfüllen.	CER
		K	Das Zurückhalten, d. h. das Ausspielen der Kreatur auf diese Karte zählt nicht zur Gefahrenbeschränkung.	CER
		K	Greift ein zurückgehaltener Drache an und wird daraufhin Wundersame Geschichten gegen die Karte gespielt, wird diese abgeworfen und der Drache greift ohne den Bonus an.	RD45
		K	Wird der Drachenangriff vereitelt, wird diese Karte nicht abgeworfen.	RD45
Es gibt kein Entkommen	TD	E	Ersetze den ersten Satz der Karte durch "Spielbar auf ein einzigartiges Heer, das sich bereits im Spiel befindet".	CER
Feinde werden fallen	DM	K	Nur spielbar auf Drachen, die als Gefahrenkarte gespielt werden (keine Automatischen Angriffe).	Ü

		K	Besiegt der Charakter, auf den diese Karte gespielt wird, den Hieb nicht, bleibt die Karte auf dem Charakter liegen und gibt 1 (bzw. 2) Versuchungspunkt. Wird der Charakter eliminiert, bleibt diese Karte bei der Gemeinschaft liegen (und wird zu keinem Charakter gelegt).	Ü	
		K	Eine Kreatur, die zu dieser Karte gelegt wird, wird als zur Seite gelegt (<i>off to the side</i>) betrachtet.	Ü	
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte keine Kreatur mehr befindet.	RD55	
Festung erneuert und repariert	AS	K	Kann in der Ortsphase vor den Automatischen Angriffen gespielt werden.	RD75	
Feuerpeitsche	AS	K	Das Kampfgeschickminimum von 6 wird nur beim Ausspielen bzw. der Übergabe der Feuerpeitsche berücksichtigt. Alle Modifikationen für das Kampfgeschick des Charakters zu diesem Zeitpunkt werden berücksichtigt.	CER	
Fiebernde Unruhe	TD	E	Der Angriff des Drachen wird örtlich nicht zugeordnet.	CER	
Finderglück	TW	E	Ersetze "Alle aufgedeckten Karten ... abgeworfen" durch "Alle aufgedeckten Karten außer dem Gegenstand werden wieder in den Spielstapel gemischt".	CER	
		E	Wird der Kundschafter durch den Hieb verletzt, wird der Gegenstand abgeworfen.	CER	
		K	Wird ein einzigartiger Gegenstand aufgedeckt, der sich schon im Spiel befindet, darf er nicht ausgespielt werden und es müssen weitere Karten aufgedeckt werden.		
		K	Das Ausspielen des Gegenstandes tappt den Ort nicht. Daher darf nach dem Ausspielen eines Gegenstandes auch kein zusätzlicher geringerer Gegenstand gespielt werden.	CER	
		K	Kann an getappten und ungetappten Orten gespielt werden.	RD58	
		K	Der Hieb wird nicht zugewiesen (der Charakter wird einfach angegriffen und niemand teilt den Hieb zu). Ein Treuer Hund kann daher den Hieb nicht übernehmen.	CER	
		K	Der Gegenstand darf vom Typ Drachenschatz sein.	RD116	
		K	Kann auf einen Charakter eines Gefallener Zauberer-Spielers an der Schergenorten gespielt werden.	RD43	
Firiel	DM	E	Der Bonus von +2 gilt gegen Dunedain und beliebige Heere in den genannten Regionen.	Ü	
Flammen des Zorns	TD	K	Nur der Spieler, der einen Gegenstand ausspielt, muß einen weiteren Gegenstand von seiner Hand aus dem Spiel nehmen.		
		K	Wird abgeworfen, wenn ein beliebiger Spielstapel aufgebraucht wird.	Ü	
Fliegen und Spinnen	DM	K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD57	
Flinkbaum	TW	E	Ersetze "an seinem Heimatort" durch "an einem Ort".	Ü	
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben, wenn der Angriff an einem Ort stattfindet (durch Kreaturen oder Automatische Angriffe).	CER	
Fluch des Ithil-Steins	TW	K	Diese Karte verhindert nur Effekte, die nicht zum normalen Spielverlauf (wie er durch die Regeln beschrieben ist) gehören.	CER	
		K	Wenn eine Karte mehrere Effekte hat, wird nur das Durchsuchen des Spiel- und Abwurfstapels verhindert.	CER	
		K	Die Fähigkeit von Pallando, die obere Karte des Abwurfstapels einzusehen, wird verhindert.	RD12	
Fluß	TW, LE	E	Spielbar auf einen Ort, zu dem sich eine Gemeinschaft bewegt. Die Gemeinschaft kann in der Ortsphase nichts unternehmen, wenn sie nicht (zu einem beliebigen Zeitpunkt vorher) einen Waldläufer tappt.	CER	
		TW	E	Streiche "Die Karte wird am Ende des Zuges abgeworfen".	Ü
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.		

		K	Um den Effekt aufzuheben kann auch ein Waldläufer aus einer anderen Gemeinschaft, die sich zum selben Ort bewegt, getappt werden.	
Friedliches Land	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Kann nicht gespielt werden, um den Ortstyp eines Unterirdischen Ortes zu verändern.	B
		K	Nur der Typ eines einzigen Schattenlandes oder -ortes kann verändert werden.	
Fünfzehn Vögel in Fünf Föhren	DM	E	Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.	Ü
Furcht vor Spionen	AS	K	Es muß sich um einen eigenen Kundschafter oder Waldläufer handeln.	Ü
Galadriel	TW	E	Der Spieler <i>muß</i> eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Galadriel in Lorien befindet.	RD50
Galadriels Phiolen	DM	E	Das Sternenglas wird nicht abgeworfen, sondern aus dem Spiel entfernt.	Ü
		K	Der Bonus auf den Versuchungswurf kann nur für den Träger von Galadriels Phiolen genutzt werden.	
		K	Die Karte muß nicht in der Ortsphase gespielt werden. Beim Ausspielen werden weder der Träger noch der Ort getappt.	RD52
Galadriels Spiegel	TW	K	Kann nur gespielt werden, wenn sich mindestens ein Charakter in Lorien befindet.	Ü
Gandalf	TW	K	Der Ring, den Gandalf testet, muß sich mit ihm in derselben Gemeinschaft befinden.	CER
Gandalf der Weiße Reiter	AS	E	Streiche "Der Angreifer bestimmt die Opfer".	Ü
Gebrochenes Tor	AS	E	Ersetze "Versuchungswurf mit -3" durch "Versuchungswurf mit 4".	Ü
Die Gefahr kehrt zurück	TD	K	Verhindert nicht, daß mit dem Ausspielen von Toren des Morgens Gefahrenkarten abgeworfen werden.	CER
Geflügelter Unhold	TW	K	Ein Nazgûl muß als erstes Glied einer Kette von Ereignissen gespielt werden, gefolgt vom Geflügelten Unhold. Folgt bei der Auflösung der Kette von Ereignissen nicht direkt ein Nazgûl auf den Geflügelten Unhold, wird dieser zurück auf die Hand genommen.	CER
		K	Kann auch (alternativ) auf einen Angriff durch Nazgûl gespielt werden (was jedoch nicht die Spielbarkeit des Angriffs beeinflusst).	CER
		K	Kann für einen Nazgûl nicht verdoppelt werden.	Ü
Gegen jede Vernunft	DM	E	Neuer Kartentext: "Spielbar auf einen ungetappten Agenten. Der Agent wird getappt und kann dann einen Einflußwurf mit +4 gegen einen Charakter, Verbündeten oder Heer durchführen. Der Bonus beträgt +8, wenn sich der Charakter, Verbündete oder Heer am selben Ort spielbar ist wie der Agent. Alternativ dazu kann diese Karte gespielt werden, um den Einflußversuch eines Agenten mit +4 zu modifizieren."	Ü
Geheime Pfade	TD	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Kann auch benutzt werden, um eine Gefahr zu vereiteln, indem das Gefahrenlimit so weit herabgesetzt wird, daß die Gefahrenkarte nicht mehr spielbar ist. Handelt es sich bei dieser um eine auf die Lauer gelegte Karte, muß sie zurück auf die Hand genommen werden.	CER
Geheimer Durchgang	TW	K	Ändert sich das Ortssymbol, geht der Effekt dieser Karte verloren.	CER

Geheimnisse der Tiefe	DM	E	Wird die Karte als Unterstützung gespielt, tauschen die Spieler die Rollen. Der Spieler der Karte muß noch mindestens 10 Karten in seinem Spielstapel haben und führt die Aktionen durch, die sonst sein Gegner durchgeführt hätte.	
		K	Ist der Gegenstand, der mit dieser Karte zur Seite (<i>off to the side</i>) gelegt wird, einzigartig, kann dieser nur wie auf der Karte beschrieben an einem unterirdischen Ort (von einem beliebigen Spieler) gespielt werden.	
		K	Der Gegenstand kann nur an denjenigen unterirdischen Orten gespielt werden, an denen er regulär spielbar ist.	CER
		K	Befindet sich Fluch des Ithil-Steins im Spiel, darf kein Spielstapel (eines Helden- oder Gefallener Zauberer-Spielers) durchsucht werden.	RD36
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte kein Gegenstand mehr befindet.	RD55
		K	Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.	
Geheimtür	TW	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die sich nicht bewegt.	CER
Der Geisterfürst	DM	E	Ersetze "Nazgûl, die mit dieser Karte ausgespielt werden" durch "Nazgûl, die in diesem Zug gespielt werden".	Ü
Gelächter des Zauberers	TW	E	Kann nur in der Ortsphase des Gegners gespielt werden.	CER
Gerüchte über den Einen	LE	K	Bringt keinen zusätzlichen Siegpunkt für Ringe des Geistes, wohl aber einen zusätzlichen Versuchungspunkt.	RD110
Gerüchte von Reichtum	TD	E	Ersetze "Eine beliebige Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen" durch "eine beliebige Kreatur vom Typ Einzigartiger Drache (außer Earcaraxe)".	Ü
Gesichter der Toten	DM	K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
		K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm (und seinen Verbündeten) besteht.	
Der Gestank von Mordor	LE	E	Sind die Tore der Nacht im Spiel, sind beide Regionsarten betroffen.	Ü
Gewaltmarsch	LE	K	Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Handkarten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) aufgefüllt.	CER
Gezollter Tribut Gier	AS, TW, LE	K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
		K	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler.	
		K	Wird auch durch das Ausspielen eines besonderen Ringes (nach Prüfung eines Goldenen Ringes) wirksam.	CER
Giftige Dämpfe	TW	K	Wird nicht durch das Austauschen/Weitergeben von Gegenständen wirksam.	CER
		K	Jeder Ort, der sich im Spiel befindet, die Anforderungen erfüllt und kein Zufluchtsort ist, wird getappt.	CER
Das Gleichgewicht der Mächte	TW	K	Die Effekt, daß Orte getappt werden, tritt nur einmal pro Runde ein. (Ein getappter Ort kann danach also wieder enttappt werden.)	CER
		E	Jeder Spieler wählt für jeden seiner Charaktere eine Quelle von Versuchungspunkten, die verdoppelt werden.	Ü
		K	Quelle von Versuchungspunkten sind Versuchungspunkte durch Gegenstände, Versuchungskarten, usw.	
		K	Auch der zusätzliche Versuchungspunkt, den der Eine Ring erzeugt, stellt eine Quelle von Versuchungspunkten dar.	
Dem Gleichgewicht genüge getan	LE	K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden, wenn sich in der betreffenden Gemeinschaft bereits in der Bewegungs-/Gefahrenphase eine Quelle von Versuchungspunkten befunden hat.	CER
		K	Gefahrenkarten, die auch als Unterstützung gespielt werden können (z. B. Zwielicht), dürfen nicht recyclet werden.	RD51

Glückliche Zusammenkunft	TW	K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann mit dieser Karte Agenten als Charaktere spielen.	RD63
		K	Fram Framson kann mit dieser Karte gespielt werden.	
Goldbeere	TW	K	Kann nicht verhindern, daß sich eine Gemeinschaft wegen eines mißglückten Wurfes nicht unterirdisch bewegen kann.	CER
		K	Kann auch getappt werden, um einen Effekt zu vereiteln, der vorher in derselben Kette von Ereignissen wirksam wurde und ihre Gemeinschaft zur Rückkehr zwingen würde.	CER
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
Gollum	TW	E	Ersetze "Wird Gollum ... abgeworfen" durch "Gollum kann in der eigenen Runde des Spielers an einem Ort, der kein Zufluchtsort ist und an dem sich auch der Eine Ring befindet, getappt werden. Dann werden Gollum und der Eine Ring abgeworfen".	CER
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
Gollums Schicksal	TW	K	Die Karte zielt sowohl auf den Einen Ring wie auch auf Gollum (kann nicht auf einen gegnerischen Einen Ring oder Gollum gespielt werden).	CER
Gothmog	TD	K	Nach einem Ork- oder Trollangriff gespielt, wird der Angriff örtlich nicht zugeordnet.	CER
Grausamer Caradhras	TD	E	Ersetze "Minas Morgul" durch "Imlad Morgul".	CER
		E	Nur eine der genannten Regionen muß ohne Halt darin durchquert werden.	Ü
		K	Darf gegen eine Gemeinschaft gespielt werden, die in einer der genannten Regionen startet, aber keine weiteren der genannten Regionen durchquert.	CER
Grausamer Reiter	LE	E	<i>Muß</i> in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
Grausamer Winter	TW	K	Kann nicht auf die Lauer gelegt werden, um an einem Ort ohne Automatischen Angriff einen solchen zu erzeugen.	RD39
Große Fledermäuse	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
		K	Kann nicht den Kampf zwischen zwei Gemeinschaften vereiteln.	RD49
Der Große Ork	TW	E	Ergänze: "Ein Hieb."	CER
	TW	K	Der Gegner darf bis doppelt so viele Gefahrenkarten wie normalerweise ziehen (muss aber nicht).	CER
Große Straße		K	Kehrt eine Gemeinschaft so zu einem Zufluchtsort zurück, an dem sich noch eine weitere Gemeinschaft befindet, so werden die Gemeinschaften erst in der nächsten Organisationsphase vereinigt.	RD49
		K	Hat sich die Gemeinschaft in ihrem Zug mehrmals bewegt, kehrt sie an den Zufluchtsort zurück, von dem aus sie gestartet ist.	CER
		K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
		E	Ergänze: "Tappe einen Charakter in der Organisationsphase, um Großes Schiff zu spielen".	CER
Großes Schiff	TW	E	Wenn die Reiseroute in einer Meeresküste endet, kann für jede Gefahrenkarte, die gegen die Gemeinschaft gezielt gespielt wird, ein Charakter getappt werden, um diese zu vereiteln.	RD105

		K	Allgemeine Gefahren (z. B. Tore der Nacht) können nicht vereitelt werden.	
Gründliche Suche	TW	E	Nur geringere, bedeutende Gegenstände und Goldene Ringe können gespielt werden, wenn sie normalerweise an dem Ort spielbar sind.	CER
Gunst der Valar	TW	K	Es werden 8 neue Handkarten gezogen, nicht die Zahl der zulässigen Handkarten zu diesem Zeitpunkt.	CER
Gwaihir	TW	E	Muß in der Organisationsphase abgeworfen werden, um mit Charakteren wegzufiegen.	CER
		K	In diesem Fall darf der neue Ort kein Unterirdischer Ort sein.	B
Hahnenschrei	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Halle des Feuers	DM	K	Ein so geheilter Charakter bleibt getappt.	
		K	Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.	RD57
Halsschmuck von Girion	DM	E	Streiche "kann er getappt werden und".	Ü
Hand in Hand	DM	E	Ersetze "der Spielstapel" durch "irgendein Spielstapel".	Ü
Heerschau	TW	E	Neuer Kartentext: "Nur für Krieger. Ein Einflußwurf auf ein Heer durch einen Krieger wird durch sein Kampfgeschick modifiziert (bis zu einem Maximum von +5).	CER
		K	Kann auch bei der Beeinflussung eines gegnerischen Heeres gespielt werden.	
Heilkräuter	TW	K	Kann einen Konstitutionswurf nicht verhindern.	CER
Heilung des Nimrodel	DM	K	Die so geheilten Charaktere werden auch enttappt.	Ü
Helm der Furcht	AS	K	Hat keine Auswirkungen auf einen Charakter, der kein Ringgeist ist.	CER
Helm des Verbergens	TD	K	Darf in einer Kette von Ereignissen mehrfach gespielt werden.	CER
		K	Eowyn darf erst gespielt werden, wenn der Effekt des ersten Helm des Verbergens in einer Kette von Ereignissen in Kraft tritt und alle Helme des Verbergens bereits ausgespielt sind.	CER
		K	Darf nicht gegen einen Automatischen Angriff gespielt werden.	RD106
Herbei von Nah und Fern	DM	E	Ersetze "Organisationsphase" durch "Ortsphase".	Ü
		K	Erst nach dem Wurf muß der auszuspielende Verbündete bestimmt werden.	CER
Hermit's Hill	DM	E	Neuer Kartentitel: "Hügel des Einsiedlers".	Q
		K	Um einen bedeutenden Gegenstand hier zu spielen, muß der Ort ungetappt sein.	CER
Der Herr der Winde eilt herbei	DM	E	Ersetze "Organisationsphase" durch "Ortsphase".	Ü
		K	Um den Zauberer herauszusuchen, muß die Karte an einem Zufluchtsort hinterlegt werden.	Ü
		K	Der Zauberer darf nur an dem Zufluchtsort, an dem diese Karte hinterlegt wird, im selben Zug ausgespielt werden.	CER
		K	Ein Zauberer, der durch Opferung der Gestalt abgeworfen wurde, kann so wieder ins Spiel gebracht werden.	CER
		K	Der Zauberer darf auch gespielt werden, wenn Er blickte Weiter und Tiefer im Spiel ist.	CER
		K	Um diese Karte ins Spiel zu bringen, muß der Charakter getappt werden, dem diese Karte gegeben wird.	CER
		K	Die Siegpunkte zählen, sobald sich die Karte im Spiel befindet.	
Hexenkönig von Angmar	TW	E	Ergänze: "Kann auch in Angmar, Gundabad, Gorgoroth, Imlad Morgul sowie an Orten in diesen Regionen gespielt werden".	Ü
		K	Als Permanentes Ereignis gespielt, wird die Karte abgeworfen, nachdem sie getappt wurde. Der Effekt bleibt für die Dauer eines Langfristigen Ereignisses im Spiel.	CER
Hier ist eine Schlange	DM	K	Verhindert nicht die Effekte von Gefahrenkarten, die sich bereits im Spiel befinden (z. B. Nazgûl-Ereignisse).	CER

Himmel in Flammen	LE	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
Hoarmûrath von Dír Hoher Herrscher Orkstadts Höhlendrache	TW	E	Gibt +1 Hieb auf <i>einen</i> (beliebigen) Angriff.	
	AS	E	Ergänze: "Einzigartig".	CER
		E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
	TW,	E	Ergänze: "Einzigartiger Drache." (<i>dragon</i>)	Ü
	LE	K	Ist keine einzigartige Kreatur, darf also z. B. dreimal ins Deck eingebaut werden.	Ü
		K	Ist ein Höhlendrache besiegt, dürfen weitere Höhlendrachten gespielt werden.	Ü
Der Hunger ist größer	LE	E	Ersetze "+2" durch "+5".	CER
		K	Wird diese Karte auf einen Verbündeten ohne Kampfgeschick gespielt, greift dieser nicht an, aber alle anderen Effekte treten ein.	CER
Huorn	TW	E	Ergänze: "Erwachter Baum."	CER
		E	Ersetze "Nördlicher Dusterwald" durch "Westlicher Dusterwald".	Ü
Im Schlaf erdolcht In den Klauen des Drachen	LE	E	Ersetze "Organisationsphase" durch "Ortsphase".	Ü
	TD	K	Alle Erfolgsleute des betroffenen Charakters werden ebenfalls mit allen ihren Karten abgeworfen.	CER
		K	Die Karte ist keine Gefangenschaftskarte im Sinne der allgemeinen Regeln.	
Indûr von Mûmakan	TW	E	Nur <i>ein</i> verwundeter Charakter muß <i>einen</i> Gegenstand abwerfen. Der Gefahrenspieler sucht aus, welcher Charakter welchen Gegenstand abwerfen muß.	CER
Ins Dunkel zu treiben	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER
Irgendetwas ist entkommen	LE	K	Der Effekt tritt auch ein, wenn ein Verbündeter der Gemeinschaft verwundet wird.	CER
		K	Charaktere, die bereits verwundet sind, können nicht "nochmals" verwundet werden.	CER
loreth	TD	E	Ersetze "Heilungskarten" durch "Heilende Effekte".	CER
		K	Die Heilungseffekt auf alle Charaktere betrifft nur das Heilen von verletzten Charakteren, nicht aber das Enttappen von getappten Charakteren.	CER
Der Ithil-Stein	AS	K	Mißlingt der Wurf, wird derjenige Charakter eliminiert, der getappt wurde, um diese Karte auszuspielen.	
Die Jagd	DM	K	Alatar darf auch nicht von Zaubersprüchen gegen den Angriff profitieren.	Ü
		K	Einem Treuen Hund kann kein Hieb der so erzeugten Angriffe zugewiesen werden.	CER
		K	Die Reihenfolge, in der Karten genannt werden, ist unabhängig von der Reihenfolge des Abwerfens.	CER
Kampf der Mächte	DM	K	Wird abgeworfen, wenn ein beliebiger Spielstapel aufgebraucht wird.	Ü
Kankra Keine Fremde in diesen Tagen	TW	E	Ergänze: "Spawn."	B
	AS	E	Ersetze "... wird nie getappt" durch "... wird nie enttappt".	Ü
Keine Zeit zu verlieren	DM	K	Der Hobbit darf nur einem anderen Charakter helfen, nicht sich selbst.	
Khamûl der Ostling	TW	K	Die Anzahl der abzuwerfenden Karten wird zu dem Zeitpunkt bestimmt, an dem Khamûl getappt wird.	CER
		K	Welche Karten abgeworfen werden, bestimmt der betroffene Spieler.	
		K	Die Karten werden von den Handkarten des Spielers abgeworfen.	CER

Klinge aus dem Hügelgrab	DM	K	Die Karte wird unter den Dolch aus Westernis gelegt	Ü
Komm' zur rechten Zeit	AS	K	Der Angriff mit einem Hieb besitzt keinen Typ.	Ü
König unter dem Berg	TD	K	Muss nicht in derselben Runde gespielt werden, in der der Drache besiegt wurde.	
		K	Kann auch auf einen Charakter gespielt werden, der der Gemeinschaft beitrifft, nachdem sie den Drachen besiegt hat.	
Korsaren von Umbar	TW	E	Können in Altes Pükelland, Andrast, Anfalas, Belfalas, Cardolan, Enedwaith, Harondor und Lebennin sowie an Ruinen und Horten und Schattenhorten in diesen Regionen gespielt werden. Können außerdem an jedem Ort in Elbenküste, Küste von Andrast, Küste von Eriador, Bucht von Belfalas und Mündungen des Anduin gespielt werden.	CER
Kraft der Halblinge	TW	K	Gelten Heilwirkungen in der Gemeinschaft für alle Charaktere, werden alle geheilt.	CER
Kreatur einer Vergangenen Welt	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
		E	Befinden sich weitere Verbündete in der Gemeinschaft, befindet sich der Ringgeist nicht im Grausamer Reiter-Modus.	CER
		K	Wird der Ringgeist durch diese Karte in den Grausamer Reiter-Modus versetzt, wird jede Bewegungsmodus-Karte abgeworfen, die schon auf ihm liegt.	RbT
		K	Befindet sich der Ringgeist in der Bewegungs-/Gefahrenphase durch diese Karte im Grausamer Reiter-Modus und verläßt der Verbündete das Spiel, setzt der Ringgeist seine Reise fort, ohne sich in einem Bewegungsmodus zu befinden.	RbT
Kurze Rast	TD	K	Wirkt nur auf eine Gemeinschaft mit einer Reiseroute. (Hat z. B. keine Wirkung auf Gemeinschaften, die sich mit Belegaer, Ritt auf den Adlern oder unterirdisch bewegen.)	CER
Der lange Arm des Feindes	DM	K	Der Teil "... nach Wahl des Spielers" meint den Gefahrenspieler.	Ü
		K	Die Kreatur zählt nicht gegen das Gefahrenlimit.	CER
		K	Ist eine Kreatur verfügbar, muß eine gespielt werden.	CER
Langer Winter	TW	K	Jeder Ort, der sich im Spiel befindet, die Anforderungen erfüllt und kein Zufluchtsort ist, wird getappt.	CER
		K	Die Effekt, daß Orte getappt werden, tritt nur einmal pro Runde ein. (Ein getappter Ort kann danach also wieder enttappt werden.)	CER
Lanze des Verrats	AS	K	Kann nicht benutzt werden, um dem Charakter einen dritten Hieb zuzuordnen.	CER
Laterne der Noldo	DM	E	Art: Besonderer Gegenstand.	Ü
		E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Balrog-Spieler.	
Lauernder Schatten	LE	E	Sind die Tore der Nacht im Spiel, muß ein beliebiger Charakter getappt werden. Die Gemeinschaft muß keinen Ork, Troll oder Mensch enthalten.	Ü
		K	Welcher Charakter getappt wird, wählt in jedem Fall der Verteidiger.	
Leichenlicht	TW	K	Die Würfe gegen Versuchung werden nur durchgeführt, wenn der Angriff nicht vereitelt wird.	Ü
Leucaruth daheim	TD	K	Nachdem diese Karte gespielt wurde, darf im selben Spielzug keine weitere Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen gespielt werden.	RD49
Das Lidlose Auge	LE	K	Sobald diese Karte ins Spiel kommt, werden alle Übertragenen Befehlsgewalten des Spielers abgeworfen.	CER
		K	Verhindert, daß Übertragene Befehlsgewalt gespielt werden kann.	CER
		K	Kann nur gespielt werden, wenn kein Gegner ein Ringgeist-Spieler ist.	CER

List	LE	K	Ist der Kundschafter der einzige Charakter der Gemeinschaft, hat der Angriff keine Auswirkungen. Handelte es sich bei dem Angriff um eine Kreatur, wird diese abgeworfen. Der Angriff wird gewertet, als habe sich ihm die Gemeinschaft gestellt, aber ihn nicht vereitelt.	CER
Lobelia	DM	K	Kann keine geringeren Gegenstände holen, wenn sie nicht laut Ortskarte oder Kartentext spielbar sind.	CER
Loblied auf Elbereth	TW	K	Nazgûl-Ereignisse, die mit dieser Karte abgeworfen werden, haben keine Auswirkungen mehr. Sie können auch nicht in Reaktion auf diese Karte getappt werden.	CER
		K	Charaktere, die Nazgûl-Angriffe oder -Ereignisse vereiteln, müssen direkt nach dem Ausspielen dieser Karte getappt werden.	CER
Lockenblatt	TW	E	Ersetze "an seinem Heimatort" durch "an einem Ort".	Ü
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben, wenn der Angriff an einem Ort stattfindet (durch Kreaturen oder Automatische Angriffe).	CER
		K	Kann nur Gefahren vereiteln, die <i>direkt</i> gegen seine Gemeinschaft gerichtet werden.	CER
Magische Harfe	TD	E	Ersetze "Organisationsphase" durch "Ortsphase".	Ü
		K	Kann beim Rat der Freien Völker eingesetzt werden.	CER
		K	Wird der Effekt für einen Zauberer eingesetzt, wird dieser nicht eliminiert, wenn ihm ein Versuchungswurf mißlingt, der bei normalen Charakteren zum Abwurf führen würde.	
Magischer Ring der Heimlichkeit Mallorn	TW	E	Ersetze " Der Träger kann getappt werden ..." durch "Der Magische Ring der Heimlichkeit kann getappt werden ..."	Ü
		DM	E	Ersetze den ersten Satz der Karte durch "Spielbar in Beutelsend, wenn Erde aus Galadriels Garten dort bereits hinterlegt worden ist".
Masslose Ausschweifungen	LE	K	Für die alternative Möglichkeit muß die auf die Lauer gelegte Karte in Antwort auf das Ausspielen eines Gegenstandes, Verbündeten oder Heeres aufgedeckt werden.	CER
		K	Verhindert nicht das Ausspielen der Karte, auf das sie als Antwort gespielt wird.	CER
Mehr Verstand als Ihr	TD	K	Besteht die Gemeinschaft nur aus einem Charakter, wird der Angriff abgeworfen. Der Angriff wird gewertet, als habe sich ihm die Gemeinschaft gestellt, aber ihn nicht vereitelt.	CER
		K	Besteht der Angriff aus mehreren Angriffen gegen nur einen Charakter (z. B. Attentäter) werden alle Angriffe vereitelt.	RD25
Mein Schatz	DM	K	Muß aufgedeckt sein, um zwei Handlungen durchführen zu können.	CER
		K	Sein Angriff ist erfolgreich, wenn alle seine Hiebe erfolgreich sind. Sein Angriff schlägt fehl, wenn mindestens einer seiner Hiebe fehlschlägt.	CER
		K	In Bezug auf jede Karte, die sich explizit auf Gollum oder Stinker bezieht (z. B. Gollums Schicksal), gilt Mein Schatz nicht als Gollum.	CER
		K	Kann nicht als Charakter gespielt werden.	CER
		K	Für einen Schergen- oder Balrog-Spieler zählt Mein Schatz nicht -1 Siegpunkt.	CER
		K	Wenn Gollum ausgespielt werden darf, darf nicht stattdessen Stinker ausgespielt werden.	RD53
Meister von Wald, Wasser und Berg Miruvor	TD	K	Der Weise muß sich nicht in der Gemeinschaft befinden, deren Reiseroute durch die Umwandlung der Regionsart betroffen ist.	RD62
		TW	K	Kann nicht zwischen einem erfolgreichen Hieb und vor dem folgenden Wurf auf Konstitution eingesetzt werden.

Mithrilkarte	TD	E Die Mithrilkarte wird getappt, wenn sich der Besitzer in Moria befindet. Danach kann sie nicht mehr enttappt werden. E Ersetze den unteren Abschnitt ("Wenn ...") durch "Wenn die getappte Mithrilkarte und ihr Besitzer an einer Zwergenfestung sind, kann der Besitzer getappt werden, um sie zu einer nicht einzigartigen Waffe zu legen, die dadurch +3 auf Kampfgeschick erhält".	Ü Ü
Mond	TW	E Die Änderung der Regionstypen gilt nur bezüglich des Ausspielens von Gefahrenkarten (nicht bezüglich Unterstützungskarten).	Ü
Mond des Todes	DM	E Kann nicht verdoppelt werden. K Automatische Angriffe durch Untote werden unter Berücksichtigung aller Modifikationen verdoppelt.	Ü
Morannon	TW	E Wird als Hort der Dunkelheit in Udun gespielt. E Die Größe der Gemeinschaft darf höchstens 2 betragen. K Ist zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes. K Gemeinschaften, die sich jeweils an einer eigenen Karte Morannon aufhalten, werden nicht vereinigt.	CER Ü CER
Morgul-Messer	TW	E Ergänze: "Spielbar auf einen Angriff durch Nazgûl." K Der betroffene Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach dem Hieb.	CER
Morgul-Nacht	TW	K Wird nicht abgeworfen, wenn die Tore der Nacht abgeworfen werden.	CER
Morgul-Pferd	TW	K Um ein Nazgûl-Ereignis zurück auf die Hand nehmen zu können, muß das Morgul-Pferd gespielt werden, bevor der Effekt des getappten Nazgûl eintritt. K Für den alternativen Effekt muß ein Nazgûl als erstes Element einer Kette von Ereignissen gespielt werden, gefolgt vom alternativen Effekt des Morgul-Pferdes. Wenn bei der Auflösung der Kette nicht direkt ein Nazgûl auf das Morgul-Pferd folgt, wird das Morgul-Pferd zurück auf die Hand genommen. K Kann nicht auf einen Nazgûl zielen, der getappt wurde, um auf den Reservestapel zuzugreifen.	CER CER RD115
Müde und gesättigt	TD	E Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Müdigkeit des Herzens	TW	E Nur der erste Abschnitt darf nicht verdoppelt werden (der zweite schon).	
Mûmak (Olifanten)	TW	E Ersetze "2 Angriffe" durch "2 Hiebe".	Ü
Nachrichten aus dem Auenland	LE	K Betrifft alle Versionen von Beutelsend.	CER
Die Nachricht muss nach Lugburz	LE	K Karten, die mit dieser Karte hinterlegt werden, müssen an jedem Dunklen Zufluchtsort und nicht an einem bestimmten (z. B. Barad-dûr). hinterlegbar sein.	CER
Nacht	TW	E Alle Dunedain (außer Waldläufer) erhalten -1 auf ihr Kampfgeschick. K Der zweite Abschnitt gilt zusätzlich zum ersten, wenn die Tore der Nacht im Spiel sind. K Die Mali für Menschen und Dúnedain gelten nicht für Angriffe.	Ü CER
Namenloses Wesen	DM	K Nur einer der Angriffe kann durch Tappen eines Charakters vereitelt werden.	
Narya	TW	K Charaktere können nicht getappt werden, um den Versuchungswurf zu unterstützen.	CER
Die Nazgûl sind unterwegs	TW	K Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß sie dem Gegner soweit gezeigt werden, daß sie als Nazgûl erkennbar ist. K Wird ein Nazgûl aus dem Abwurfstapel geholt, geschieht dies nach dem Ab- bzw. Auffüllen der Handkarten.	RD52

		K	Ein Angriff durch Nazgûl auf eine Gemeinschaft mit einem Ring in einem Schattenland gilt als dem Schattenland (Regionstyp) zugeordnet.	RD50
		K	Darf gegen einen Schergenspieler eingesetzt werden. In dem Fall hat aber nur der Kartentext ab "Sind die Tore der Nacht im Spiel ..." einen Effekt, und dieser Effekt kann von beiden Spielern genutzt werden.	RbT
Nenselde die Meernymphe	Neue Freundschaft	TD	K Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
		TW	K Die Einflußwurfmodifikation kann beliebig (auch gegen Heere) genutzt werden.	
		K	Der Bonus auf Direkten Einfluß gilt nur für Diplomaten; der Bonus auf einen Wurf gegen Versuchung kann für einen beliebigen Charakter in der Gemeinschaft des Diplomaten genutzt werden.	CER
Neumond		TW	E Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Neu Schmieden		TW	K Kann auch für Drachenschätze verwendet werden.	CER
			K Die auf die Hand genommene Karte muß dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
Nicht zu Hause		TD	E Die Anzahl der Hiebe wird um 2 (nicht um 1) verringert.	Ü
			E Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Ohne Freunde			K Kann nur Angriffe von Drachen oder Trollen vereiteln.	CER
		DM	K Ein Agent kann an einem beliebigen Freien Ort oder Grenzort ausgespielt werden, in welchem Fall für ihn keine Ortskarte für seinen Heimatort gespielt werden muß. Bewegt sich der Agent, muß sich in derselben oder einer angrenzenden Region der ersten Ortskarte seiner Reiseroute ein Freier Ort oder Grenzort befinden. Wird der Agent aufgedeckt, ohne daß er sich bewegt hat, muß zu ihm eine Ortskarte gelegt werden.	Ü
Ohne jede Rast		LE	K Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Handkarten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) aufgefüllt.	CER
			K Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
Opferung der Gestalt		TW	E Ersetze "-3 auf Konstitutionstest" durch "+3 Konstitutionswurf.	CER
			K Nachdem diese Karte gespielt wurde, darf kein anderer eigener Zauberer gespielt werden. Der Gegner kann den geopfertem Zauberer nicht ausspielen.	CER
			K Wird gespielt, nachdem die Hiebe zugeteilt wurden.	CER
			K Wird diese Karte auf einen Gefallenen Zauberer gespielt, werden alle Entwicklungskarten, die spezifisch für diesen Zauberer sind, abgeworfen. In folgenden Runden können solche Karten wieder ausgespielt werden.	
			K Alle Gefolgsleute des Zauberers werden ebenfalls abgeworfen.	RD57
			K Kann nicht im Kampf zwischen Gemeinschaften gespielt werden.	TSR
Orkkleidung			K Wird der Zauberer gefangengenommen, wird diese Karte abgeworfen.	
		AS	K Da es keine Hobbit- oder Zwergenverbündete gibt, kann diese Karte auf keine Gemeinschaft mit Verbündeten gespielt werden.	CER
Ost-in Edhil Pallando		TW	E Ersetze "3 Angriffe" durch "3 Hiebe".	Ü
		TW	K Kann nur die oberste Karte des Abwurfstapels einsehen.	CER
Pallando der Seelenwächter	Palantír ausrichten		K Der Spieler <i>muß</i> eine zusätzliche Handkarte halten.	RD50
		AS	K Kann nicht benutzt werden, um einen Agenten (als Gefahr) zu eliminieren.	RD35
		LE	E Kann für einen Palantír nicht verdoppelt werden.	Ü

		E	Kann zusammen mit dem Palantír, auf den sie gespielt wurde, hinterlegt werden.	
		K	Wird abgeworfen, wenn ein mit dieser Karte hinterlegter Palantír abgeworfen wird.	
		K	Ein Ringgeist kann einen ausgerichteten Palantír nicht benutzen.	CER
Palantír verwenden	TW	K	Nach dem Tappen kann der Weise den Palantír bis zum Ende des Zuges benutzen.	CER
Palantír von Amon Sûl	TW	K	Wird sofort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft bewegt und aus weniger als 2 Charakteren besteht.	CER
Palantír von Annuminas	TW	K	Die auf die Hand genommene Karte muß dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
	LE	E	Für den Effekt muß der Palantír getappt werden.	Ü
Palantír von Elostirion	TW, LE	E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	CER
Palantír von Minas Tirith	TW, LE	E	Wenn man sich den eigenen Spielstapel ansieht, muß man auch den des Gegners ansehen.	
Palantír von Orthanc	TW, LE	E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	CER
		K	Die aus dem Abwurfstapel geholte Karte muß dem Gegner nicht gezeigt werden.	
		K	Eine Ortskarte kann nicht geholt werden.	CER
Palantír von Osgiliath	TW	K	Wird sofort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft bewegt und aus weniger als 4 Charakteren besteht.	CER
		K	Es können nur die Eigenschaften eines anderen Palantírs genutzt werden, für die man ihn tappen müßte.	CER
Palantír vorbereiten	TW	E	Kann für einen Palantír nicht verdoppelt werden.	CER
		E	Kann zusammen mit dem Palantír, auf den sie gespielt wurde, hinterlegt werden.	CER
		K	Wird abgeworfen, wenn ein mit dieser Karte hinterlegter Palantír abgeworfen wird.	
Pest	LE	E	Ersetze "Am Ende der gegnerischen Bewegungs-/Gefahrenphase" durch "Am Ende des gegnerischen Zuges".	CER
Die Pfade der Toten	TW	K	Kann am Ende jeder Organisationsphase gespielt werden (nicht nur in Dunharg).	Ü
		K	Wenn eine Gemeinschaft in Dunharg startet, können nur Untote gegen sie gespielt werden, egal, wohin sie sich bewegt.	RD18
		K	Wurde die Karte gespielt und hat sich die Gemeinschaft von einem beliebigen Ort zum Tal von Erech bewegt oder befand sich dort, kann Aragorn das Schattenheer ausspielen.	RD18
Pferde	TW	E	Nur am Ende der Organisationsphase spielbar.	CER
Pfeilregen	AS	K	Der Effekt wirkt bis zum Ende des Zuges.	CER
Die Pläne sind durchschaut	DM	K	Ortskarten werden in dem Fall als einzigartig betrachtet.	CER
Prüfung des Treueeides	AS	E	Ersetze "mit ihm gespielte Karten" durch "Karten, die er kontrolliert (außer Gefolgsleute)".	Ü
Puckelmänner	TW	E	Ergänze: "Pûkelwesen."	CER
		E	Ersetze "Altes Puckeltaal" durch "Alte Pûkel-Wildnis".	Ü
Das Rätselspiel	TD	E	Ersetze "Organisationsphase" durch "Ortsphase".	Ü
		K	Alle Kopien der geratenen Karte werden abgeworfen.	RD75
Ratten!	LE	K	Nur ein unverwundeter Charakter kann verwundet werden.	CER
Rauchringe	DM	K	Gefahrenkarten, die auch als Unterstützung gespielt werden können (z. B. Zwielicht), dürfen nicht recyclet werden.	RD51
Rebellische Worte	LE	K	Der betroffene Charakter wird ab sofort nicht mehr durch direkten Einfluß kontrolliert. Für den Rest der Runde, in der diese Karte gespielt wurde, wird kein Allgemeiner Einfluß benutzt, um ihn zu kontrollieren (seine Geisteskraft zählt	
Rechtzeitige Warnung	DM	K	Gilt für jeden (nicht nur einen) solchen Ort.	Ü

		K	Kann als Reaktion auf einen Angriff nur vor dem Verteilen der Hiebe gespielt werden.	
Regendrache	TD	K	"Reiseroute der Ruine" meint die Reiseroute auf der Ortskarte.	
Regiment schwarzer Krähen	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
Reiche Beute	LE	K	Der mit dieser Karte gespielt Gegenstand tappt den Ort, falls er nicht schon bereits getappt war.	CER
Ren der Unreine	TW	K	Jeder im Spiel befindliche Charakter (außer Ringgeistern) muß gegen Versuchung würfeln.	
		K	Der Gefahrenspieler darf für seine Charaktere keine Unterstützungskarten spielen, die beim Versuchungswurf helfen, aber Charaktere zur Unterstützung tappen, um Versuchungswürfe zu modifizieren.	CER
		K	Der Spieler, in dessen Zug die Karte getappt wird, muß als erster für alle seine Charaktere Versuchungswürfe durchführen.	CER
		K	Jeder Spieler bestimmt die Reihenfolge der Versuchungswürfe für seine Charaktere selbst.	CER
Rhosgobel	TW	E	Ersetze "Heilungskarten" durch "Heilende Effekte".	CER
Riese	TW	E	Ergänze: "Riese."	CER
Ring der Treue	AS	K	Kann nicht gespielt werden, um einem Gefallener Zauberer-Spieler zu erlauben, einen Charakter mit einer Geisteskraft von mehr als 6 zu spielen.	CER
Ring der Zauberer	TW	K	Ersetze "Auswirkungen ... sind wirkungslos" durch "Kann nicht hinterlegt, gestohlen oder weitergegeben werden".	CER
		K	Ist nicht vom Typ "Ring".	CER
Ringkunde	TW	E	Nur in der Ortsphase des spielbar. Der Weise und der Ort werden getappt.	CER
Ritt auf den Adlern	TW	E	Kann nicht auf eine Gemeinschaft an Unterirdischen Orten gespielt werden.	B
		E	Der Zielort darf auch kein Unterirdischer Ort sein.	
Ritt gegen den Feind	AS	K	Gefahren- und Unterstützungskarten, die den Angriff unterstützen, haben keinen Effekt auf den Angriff. Der Angriff kann normal vereitelt werden.	CER
		K	Ein Zauberer, auf den Opferung der Gestalt gespielt wurde, darf nicht mit dieser Karte gespielt werden.	CER
		K	Der Charakter erhält alle gültigen Kampfgeschickboni, die auf seiner Karte angegeben sind.	CER
		K	Wird der eigene Gefallene Zauberer oder Balrog (oder der eigene, durch Opferung der Gestalt abgeworfene Zauberer) eliminiert, folgen alle normalen Konsequenzen durch Eliminierung (z. B. -5 Siegpunkte, etc.). Dies gilt nicht, wenn ein anderer Ringgeist oder Zauberer als der eigene eliminiert wird.	RD105
Roäc der Rabe	TW	E	Ersetze "Dabei gelten keine Modifikationen zum Wurf auf Beeinflussung" durch "Der Beeinflussungswurf wird so durchgeführt, als würde er von einem Diplomaten durchgeführt".	CER
		K	Die Beeinflussung tappt den Ort nicht.	CER
		K	Kann auch an bereits getappten Orten ein Heer beeinflussen.	CER
		K	Muß getappt werden, um ein Heer zu beeinflussen.	CER
		K	Das Heer muß nicht an Roäcs Aufenthaltsort spielbar sein.	
		K	Die Beeinflussung muß in der Ortsphase durchgeführt werden.	CER
Ruf der Heimat	TW	E	Ersetze "Karte" durch "Charakterkarte".	Ü
		K	Außer Gefolgsleuten und einem Gegenstand muß der Charakter mit allen auf ihm liegenden Karten abgeworfen werden.	

		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RbT
		K	Der Gegenstand darf an einen verwundeten Charakter gegeben werden.	CER
Ruf der See	TW	E	Ersetze "Karte" durch "Charakterkarte".	Ü
Runenschild	TD	K	Getappt gegen einen Hieb, wird dieser als erfolglos (<i>ineffectual</i>) gewertet.	Ü
		K	Kann gegen Hiebe eingesetzt werden, die nicht vereitelt werden können (z. B. bei Finderglück).	
Sack über den Kopf	AS	K	Betrifft jeden durch den Angriff verwundeten Hobbit oder Zwerg, nicht nur solche, die durch den Troll verwundet wurden.	CER
Sagenhafte Reichtümer	TD	E	Neuer Kartentext: "Spielbar auf einen Drachen daheim. Der Automatische Angriff des Drachen kann nicht vereitelt werden. Jedesmal, wenn eine Erscheinungsform des Drachen gespielt wird, wird diese Karte um 90° gedreht. Ist der Ort, an dem der Automatische Angriff durch den Drachen stattfindet, ungetappt, können dort Gegenstände gespielt werden, ohne den Ort zu tappen: Nicht gedrehte Karte: 1 Gegenstand. Einmal gedrehte Karte: 2 Gegenstände. Zweimal (oder häufiger) gedreht: 3 Gegenstände. Wird der Drache abgeworfen oder aus dem Spiel entfernt, wird er stattdessen umgedreht neben diese Karte gelegt, bis diese Karte abgeworfen wird. Diese Karte wird abgeworfen, wenn am Ort ein Gegenstand gespielt wird, der den Ort tappt. Kann auf einen Drachen nicht verdoppelt werden".	Ü
		K	Die Karte kann auch weiter gedreht werden, wenn der Drache umgedreht ist.	RD46
		K	Wird der Drache umgedreht, wird er als zur Seite gelegt betrachtet. Der Automatische Angriff durch ihn entfällt und er kann nicht eliminiert werden.	
Saruman der Weiße	AS	E	Ersetze "Isengart" durch "Pforte von Rohan".	Ü
Saurons Kriegsrat	LE	K	Kann nicht ins Deck gemischt werden, während man Karten zieht.	CER
Saurons Mund	TW	E	Ergänze: "Mensch."	CER
		K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß sie dem Gegner soweit gezeigt werden, daß sie als Gefahrenkarte erkennbar ist.	
		K	Darf nur als Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD72
Schattenfell	TW	E	Wird die besondere Eigenschaft genutzt, darf sich in der Gemeinschaft kein weiterer Verbündeter befinden.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
Schattenheer	TW	K	Kann nicht vom Gegner beeinflusst werden.	CER
		K	Aragorn muß getappt werden, um das Heer zu spielen.	
Schattenmantel	LE	E	Ersetze "einen Hieb" durch "einen Hieb einer Kreatur".	Ü
Schatten von Mordor	TD	K	Der Effekt gilt auch, wenn der Gegner aufgrund von Unterstützungskarten oder -ereignissen weitere Karten in der Bewegungs-/Gefahrenphase zieht.	RD74
Der Schatten wächst	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER
Der Schatz	TW	K	Der Gefahrenkartenspieler entscheidet, welcher Charakter den Versuchungswurf durchführt.	
Schicksal des Ithil-Steins	DM	K	Muß bereits getappt sein, bevor Barad-dûr betreten wird, um die Karte um 180° zu drehen.	CER

Schicksalsberg	TW	K	Das Ausspielen von Kreaturen, die auf den Schicksalsberg über den Ortstyp (normalerweise Schattenhort) oder namentlich zugeordnet werden, kann durch Unterstützungskarten (z. B. Verbergen) nicht verhindert werden.	
		K	Ändert sich der Ortstyp, können nur noch auf den geänderten Ortstyp Kreaturen gespielt werden.	CER
		K	Eine Gemeinschaft darf sich nicht nach Grundregeln zum Schicksalsberg bewegen.	TR
Schicksalsklüfte	TW	E	Streiche "Andernfalls werden der Eine Ring und sein Träger abgeworfen".	CER
		E	Nur in der Ortsphase spielbar.	CER
Schildwachen von Nümenor	DM	K	Die Modifikationen für Beeinflussungsversuche gegen Heere gelten für beide Spieler, doch nur der Spieler dieser Karte erhält die zusätzlichen Siegpunkte.	
		K	Wird die Karte abgeworfen, gehen auch die zusätzlichen Siegpunkte für bereits ausgespielte Heere verloren.	
		K	Gibt keinen Bonus auf das Schattenheer.	CER
Schlangenzunge	DM	E	Ersetze "Charaktere oder Agenten" durch "Charaktere oder Schergencharaktere".	Ü
Schmeichelei	TD	E	Benötigte Würfe: Mindestens 11 gegen einzigartige Drachen, 12 gegen Menschen oder sonstige Drachen, 13 gegen Elben, Riesen, Orks oder Trolle.	Ü
		K	Der Charakter, der den Beeinflussungswurf durchführt, wird nicht getappt.	RD52
		K	Weist der Angriff mehrere Typen auf, muß gegen die höhere Zahl gewürfelt werden.	CER
		K	Charaktere, die Modifikationen für Beeinflussungswürfe haben (z. B. Dain II gegen Zwerge), dürfen diese bei dem Wurf nutzen.	CER
		K	Gefahrenkarten, die noch in derselben Kette von Ereignissen gespielt werden, dürfen noch bis zum ursprünglichen Limit gespielt werden.	
Schrecken der Grabunholde	DM	K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD55
		K	Der betroffene Charakter muß nicht durch den Nazgûl verwundet worden sein.	RD>50
Schwarzer Regen	LE	K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann einen Helden-Ring ausgespielen (ein Ringgeist-Spieler nicht).	CER
Schwarzer Reiter	LE	K	Kann nur einer Ruine/Hort <i>in</i> einer Wildnis gespielt werden.	
		E	<i>Muß</i> in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
Schwarzer Wappenschild	LE	K	Ein Verhör und Angriffe, die nicht zur Verwundung eines Charakters führen können, können nicht zum Abwurf des Schildes führen.	CER
		K	Ein Charakter, der gegen einen Hieb nicht getappt wird, wird nicht getappt, wenn der Hieb erfolgreich ist und der Schild eingesetzt wird.	CER
Schwarzes Pferd	AS	K	Verläßt die Karte das Spiel, muß der kontrollierende Ringgeist sofort auf die Hand genommen werden. (Seine Begleiter bleiben bis zur nächsten Organisationsphase im Spiel.)	RD71
		K	Wird der Ringgeist durch diese Karte in den Schwarzer Reiter-Modus versetzt, wird jede Bewegungsmodus-Karte abgeworfen, die schon auf ihm liegt.	RD105

Schwarzstamm	LE	K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben, wenn der Angriff an einem Ort stattfindet (durch Kreaturen oder Automatische Angriffe).	CER
		K	Kann im Kampf zwischen Gemeinschaften angreifen, sich aber nicht verteidigen.	CER
Schwertelfelder Seelenloser Körper	TW	E	Automatischer Angriff: 1 Hieb mit Kampfgeschick 8 (nicht 6)	Ü
	LE	K	Für einen derart wiederbelebten Charakter erhält der Gegner keine Siegpunkte für das Töten des Charakters.	CER
		K	Kann nicht auf einen Ringgeist gespielt werden um zu verhindern, daß er das Spiel verläßt bzw. daß man das Spiel durch seine Eliminierung verliert.	CER
		K	Kann gespielt werden, um einen eliminierten Gefallenen Zauberer, Ringgeist oder The Balrog zurück ins Spiel zu holen und die -5 Siegpunkte rückgängig zu machen.	TR
Seinem Willen unterworfen	LE	K	Kann nur gespielt werden, wenn anschließend auch ein Charakter getappt wird.	RD110
	TD	E	Ersetze "Schatten von Mordor" durch "Tore der Nacht".	Ü
Sie finden keine Ruh Sie reiten zusammen	LE	K	Die Größe der Gemeinschaft darf (außerhalb eines Dunklen Zufluchtsortes) höchstens 7 betragen.	CER
		K	Gilt als Quelle von 0 Versuchungspunkten.	CER
Smaragd des Seefahrers	TD	K	Der Spieler <i>muss</i> eine zusätzliche Handkarte halten.	RD50
	TW	E	Ersetze "Spielbar an der Felsnadel" durch "Spielbar am Einsamen Berg".	Ü
Snaga-hai	LE	K	Können an jedem Ort beeinflusst werden, an dem sie auch gespielt werden können.	CER
Sonne	TW	K	Hat keinen Effekt auf Angriffe.	CER
	LE	K	Der Gegner kann von gezeigten Karten auch weitere Kopien spielen.	CER
Spinne des Môrlat	DM	E	Ergänze: "Spawn."	B
		K	Spinnenangriffe durch diese Karte als Permanentes Ereignis sind Verhöre gegen Schergengemeinschaften.	CER
		K	Kann in einer Runde auf die Hand genommen und erneut ausgespielt werden, um eine Gemeinschaft ein weiteres Mal anzugreifen.	
Spurlos verschwunden	LE	E	Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Organisationsphase gespielt werden.	Ü
		K	Die Karte wird nicht abgeworfen, wenn sich die Größe der Gemeinschaft danach erhöht.	CER
		K	Angriffe, die durch Ereignisse bewirkt werden, werden durch diese Karte nicht vereitelt.	RD41
		K	Gegen eine Gemeinschaft mit dieser Karte darf keine Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD71
Statthalter von Angmar	LE	K	Der Spieler <i>muss</i> eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Carn Dûm befindet.	RD50
Statthalter von Dol Guldur	LE	K	Der Spieler <i>muss</i> eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Dol Guldur befindet.	RD50
Statthalter von Morgul	LE	K	Der Spieler <i>muss</i> eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Minas Morgul befindet.	RD50
Steinkreis	TW	E	Befindet sich in der Region "Alte Pûkel-Wildnis" (nicht "Altes Pûkeltal")	Ü
Stern der Hoffnung Sterne	TD	K	Hat keinen Effekt auf Gefahrenkarten.	CER
	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Stiller Wächter	TW	E	Ergänze: "Pûkelwesen."	CER
Stimme des Zauberers		E	Bringt 1 (nicht 0) Siegpunkt.	CER
	TW	E	Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.	Ü

Streit der Finsterlinge	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Der alternative Effekt halbiert die Anzahl der Hiebe eines (nicht aller) Angriffs.	
		K	Der alternative Effekt kann gegen einen Angriff nicht verdoppelt werden.	
Stunde der Not	DM	E	Kann nicht an getappten Orten gespielt werden.	CER
		E	Kann nicht an Unterirdischen Orten gespielt werden.	CER
		K	Tappt den Ort der Gemeinschaft, wenn ein Heer erfolgreich ausgespielt wird.	CER
		K	Wird damit in der Organisationsphase ein Heer erfolgreich ausgespielt, darf kein Geringerer Gegenstand zusätzlich gespielt werden.	CER
Sturmflut	TW	E	Streiche "kann nicht verdoppelt werden".	CER
		E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Stürme des Zorns	TD	K	Darf nur gegen einen Gegner gespielt werden, der einen Ortskartenstapel derselben Ausrichtung besitzt.	RbT
Sturmkrähe	TD	K	Ereignisse, die nur <i>einen</i> Charakter und nicht die gesamte Gemeinschaft betreffen, werden nicht abgeworfen und können auch weiterhin gespielt werden.	
Sturmwolken	TW	K	Kann gespielt werden, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind, der Effekt tritt aber erst ein, wenn die Tore der Nacht gespielt werden.	RD54
Tappende Füße	AS	E	Ersetze den ersten Satz durch "Spielbar in der Ortsphase auf einen Schergenkundschafter, in dessen Gemeinschaft sich keine weiteren Charaktere oder Verbündeten befinden, und der sich am selben Ort wie eine gegnerische Heldengemeinschaft befindet, die einen Hobbit enthält.	CER
Thorin II	TW	K	Der Gesamtbonus auf Direkten Einfluß gegen das Heer der Zwerge aus den Blauen Bergen beträgt +4.	
Thron der Winde	TW, LE	K	Ist zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
Tiefe Schatten	LE	K	Kann auch benutzt werden, um eine Gefahr zu vereiteln, indem das Gefahrenlimit so weit herabgesetzt wird, daß die Gefahrenkarte nicht mehr spielbar ist. Handelt es sich bei dieser um eine auf die Lauer gelegte Karte, muß sie zurück auf die Hand genommen werden.	CER
Tiefe Verschlagenheit	DM	K	Ein Agent kann an einem beliebigen Schattenhort oder Hort der Dunkelheit ausgespielt werden, in welchem Fall für ihn keine Ortskarte für seinen Heimatort gespielt werden muß. Bewegt sich der Agent, muß sich in derselben oder einer angrenzenden Region der ersten Ortskarte seiner Reiseroute ein Schattenhort oder Hort der Dunkelheit befinden. Wird der Agent aufgedeckt, ohne daß er sich bewegt hat, muß zu ihm eine Ortskarte gelegt werden.	Ü
Tödlicher Pfeil	LE	E	Es werden alle Angriffe der Kreatur modifiziert.	Ü
Tolfalas	TW	E	Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende, legendäre*) *nur Isildurs Schriftrolle.	CER
Tom Bombadil	TW	K	Kann nur Gefahren vereiteln, die <i>direkt</i> auf gegen seine Gemeinschaft gerichtet werden und die sich in eine der angegebenen Regionen <i>bewegt</i> .	CER
		K	Kann auch Gefahren gegen andere Gemeinschaften vereiteln, wenn die Bedingungen erfüllt sind.	Ü
Tore der Nacht	TW, LE	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	

Tore des Morgens	TW, LE	K Kann nicht als Antwort auf Tore des Morgens gespielt werden, um diese abzuwerfen, bevor ihr Effekt eintritt K Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde. K Führt zum Abwurf von Gefahrenkarten, auch wenn "Die Gefahr kehrt zurück" im Spiel ist.	CER
Törichte Worte	TD, LE	E Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden. E Ersetze "Ein Charakter kann ... getappt werden" durch "Der Charakter kann ... getappt werden".	CER Ü
Totschläger	TW	E Ergänze: "Totschläger." E Bringt 2 (nicht 0) Siegpunkte. K Die Hiebe eines Totschlägers können niemals verschiedenen Charakteren zugeordnet werden. K Erhalten Angriffe des Totschlägers zusätzliche Hiebe, werden sie als -1 Modifikationen auf das Kampfgeschick des angegriffenen Charakters behandelt. K Der angegriffene Charakter kann selbst tappen, um einen der Angriffe zu vereiteln.	CER CER CER
Treuer Hund	DM	E Ergänze: "Ist der Treue Hund verwundet oder getappt, wird er bei der Verteilung von Hieben behandelt, als wäre er ungetappt".	CER
Umagaur der Bleiche	DM	E Es können beliebig viele Orks oder Trolle nach ihm gespielt werden. Diese müssen sich nicht auf Schattenhorte zuordnen lassen und werden auch keinem Ort oder Ortstyp zugeordnet.	RD43
Unglückliche Hiebe	AS	E Ersetze "Alle Elben und Zwerge ... auf die Hand genommen" durch "Wenn vorhanden, muß der Spieler so viele Elben- oder Zwergencharaktere (oder Orks- oder Trollcharaktere) auf die Hand nehmen, bis deren gesamte Geisteskraft mindestens dem Ergebnis entspricht.	Ü
Ungoliant's letzte Brut	LE	E Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
Ungol-Orks	LE	E Ersetze "Barad-dûr" durch "Cirith Ungol".	Ü
Die Unterirdischen Grotten	DM	E Ersetze "legendäre" durch "Goldene Ringe".	Ü
Unterirdische Stollen	DM	K Morannon kann nicht an diesem Ort gespielt werden. Von Morannon aus kann dieser Ort aber mit Vergessener Treppe erreicht und wieder verlassen werden.	CER
Die Unterirdischen Tore	DM	K Der erste automatische Angriff entfällt, wenn eine Erscheinungsform des Balrog von Moria im Spiel oder besiegt ist.	
Unterpfand	TD	K Wird diese Karte zusammen mit Schicksalsklüfte gespielt, wird Schicksalsklüfte ohne Effekt abgeworfen.	CER
Unvorhergesehenes Fest	DM	E Kann für eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden. K Der Effekt der Karte gilt nur für die Gemeinschaft, auf die diese Karte gespielt wurde. K Ein Zauberer zählt nicht zu den Charakteren, die aufgrund zu hoher Geisteskraft zu einem Abwurf der Karte führen.	Ü
Uruk-Unterhüptling	LE	E Ersetze "die im selben Zug bereits von einem Uruk-Unterhüptling angegriffen wurde" durch "die im selben Zug bereits von einem Ork-Unterhüptling angegriffen wurde".	Ü
Ûvatha der Reiter	TW	E Nur eine Kreatur (nicht eine beliebige Gefahrenkarte) kann aus dem Abwurfstapel geholt werden. K Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß sie dem Gegner soweit gezeigt werden, daß sie als Kreatur erkennbar ist.	Ü

Üvatha der Ringgeist	LE	E Kann nur getappt werden, um <i>Unterstützungsereignisse</i> aus dem Abwurfstapel in den <i>Spielstapel</i> zu mischen. K Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß sie dem Gegner soweit gezeigt werden, daß sie als Unterstützungskarte erkennbar ist.	Ü
Verbergen	TW	K Angriffe, die durch Ereignisse bewirkt werden, werden durch diese Karte nicht vereitelt. K Gegen eine Gemeinschaft mit dieser Karte darf keine Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD41 CER
Verborgenes Messer	DM	K Bewirkt einen Angriff, der nach den normalen Regeln für Angriffe den Beginn einer Kette von Ereignissen auslöst. K Deckt der Gegner einen Agenten auf und greift mit ihm an, muß erst dieser Angriff abgehandelt werden, bevor das Verborgene Messer gespielt werden darf.	CER
Vergessene Schriften	DM	E Der Angriff erfolgt erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes.	Ü
Vergessene Treppe	DM	K Der Gegner darf bis doppelt so viele Gefahrenkarten wie normalerweise ziehen (muss aber nicht). K Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
Verirrt in Freien Reichen	TW	E Streiche "Spielbar am Ende der Organisationsphase".	Ü
Verlaufen in der Wildnis	TW	E Ersetze "Spielbar am Ende der Organisationsphase" durch "Spielbar auf eine Gemeinschaft, die sich bewegt".	Ü
Verlockung der Macht	TW	K Liegt diese Karte mehrfach aus, wird nur <i>ein</i> Versuchungswurf mit -4 gemacht und alle diese Karten werden danach abgeworfen. K Kann auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden, wenn der Gegner einen Beeinflussungsversuch ankündigt.	CER
Verlorene Bücher	DM	E Der Angriff erfolgt erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes.	Ü
Verlorene Erinnerungen	TD	K Die Karte wird gespielt, nachdem die Hiebe zugewiesen wurden. K Ein Charakter mit dieser Karte verliert seine Berufe solange diese Karte im Spiel ist.	CER CER
Verräter	TW	E Ersetze den letzten Satz durch "Diese Karte wird abgeworfen, wenn einem Charakter ein Versuchungswurf mißlingt". K Der vom Verräter angegriffene Charakter wird vom Gegner bestimmt. K Liegt diese Karte mehrfach aus, erfolgt nur <i>ein</i> Verräterangriff, nach dem alle diese Karten abgeworfen werden. K Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER Ü CER
Versklavender Ring	AS	K Der Angriff ist vom Typ (Volk) des angreifenden Charakters. K Kann nicht gespielt werden, um einem Gefallener Zauberer-Spieler zu erlauben, einen Charakter mit einer Geisteskraft von mehr als 6 zu spielen.	CER CER
Versteck (Mann im Baum)	TW	K Automatische Angriffe werden nicht vereitelt.	
Versuchung der Gelüste	TW, LE	K Der betroffene Charakter muß auch beim Ausspielen eines Ringes gegen Versuchung würfeln. K Der betroffene Charakter muß auch beim Übergeben eines Gegenstandes gegen Versuchung würfeln. K Kann auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden, wenn der Gegner einen Gegenstand spielt und erzwingt dann sofort einen Versuchungswurf.	CER CER CER
	LE	E Um zu versuchen, die Karte zu entfernen, muß der Charakter getappt werden.	Ü

Versuchung der Natur	TW, LE	E	Ersetze "am Ende der Gefahrenphase" durch "nachdem alle anderen Gefahren gespielt worden sind".	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, werden keine Versuchungswürfe durchgeführt.	CER
		K	Trotz des obigen Erratums kann der betroffene Spieler Unterstützungskarten für die Versuchungswürfe spielen, auf welche der Gegner wiederum Gefahrenkarten spielen kann (sofern das Limit noch nicht erschöpft ist). Er darf aber keine anderen Gefahrenkarten spielen.	CER
Versuchung der Sinne	TW	E	Ersetze "am Ende der Vorbereitungsphase" durch "am Ende der Enttappphase".	CER
Verwüstung der Drachen	TW	E	Ersetze "Reiseroute" durch "Reiseroute der Ortskarte".	Ü
		E	Beide Effekte gelten nur für einzigartige Drachen (<i>dragon</i>).	Ü
		E	Der Bonus auf Kampfgeschick beträgt +2 (nicht +1).	Ü
		K	Der alternative Effekt wirkt bis zum Ende des Zuges.	
		K	Mit dieser Karte darf nur <i>ein</i> einzigartiger Drache auf den Ort gespielt werden.	
	K	Die Karte kann auch gespielt werden, ohne dass danach ein einzigartiger Drache gespielt wird.	CER	
Verzweiflung des Herzens	TW, LE	K	Der Versuchungswurf wird vor dem Konstitutionswurf durchgeführt.	CER
Verzauberter Strom	AS	K	Effekte, die davor schützen, an den Ausgangsort zurückkehren zu müssen, wirken nicht gegen diese Karte.	CER
Vilya	TW	E	Neuer Kartentext: "Nur für Elrond. +4 auf Kampfgeschick, +2 auf Konstitution und +2 auf Direkten Einfluß bis zum Ende der Runde. Wenn sich Elrond in Bruchtal befindet und der Spielstapel noch mindestens 5 Karten enthält, kann der Spieler 3 Unterstützungskarten aus dem Abwurfstapel in den Spielstapel mischen. Elrond muß mit -3 gegen Versuchung würfeln. Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.	CER
		K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß sie dem Gegner soweit gezeigt werden, daß sie als Unterstützungskarte erkennbar ist.	
Vom Fluch geplagt	DM	K	Nur spielbar auf Kreaturen, die als Gefahrenkarte gespielt werden (keine Automatischen Angriffe).	Ü
		K	Wird der Charakter, auf den diese Karte gespielt wird, nicht eliminiert (aber ein anderer Charakter der Gemeinschaft) bleibt die Karte auf dem Charakter liegen und gibt 3 Versuchungspunkte. Wird der Charakter eliminiert, bleibt diese Karte bei der Gemeinschaft liegen (und wird zu keinem Charakter gelegt).	Ü
		K	Eine Kreatur, die zu dieser Karte gelegt wird, wird als zur Seite gelegt (<i>off to the side</i>) betrachtet.	Ü
		K	Darf nicht auf einen Angriff durch Ritt gegen den Feind gespielt werden.	RD55
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte keine Kreatur mehr befindet.	RD55
Vom Schwarzen Himmel	DM	E	Ersetze "Wird der Nazgûl ... abgeworfen" durch "Wird der Nazgûl besiegt, wird diese Karte in den Siegpunktstapel des angegriffenen Spielers gelegt. Der Nazgûl wird aus dem Spiel genommen. Ansonsten wird diese Karte abgeworfen".	Ü
Von Grauen ergriffen	DM	K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm (und seinen Verbündeten) besteht.	
Wachsamer als die meisten	DM	E	Ersetze "Tore der Nacht" durch "Tore des Morgens".	Ü
		K	Das Minimum von 1 bleibt, auch wenn die Tore des Morgens im Spiel sind.	CER
Der Wächter im Wasser	TW	E	Ergänze: "Tier."	Ü

Waffenkammer	DM	K	Der Effekt kann nur vom Spieler dieser Karte benutzt werden.	
Wahre Gestalt	TW	K	Modifikationen, die nur einen einzelnen Hieb betreffen (z. B. Riskanter Schlag) werden nicht bei der Ermittlung des Kampfgeschicks berücksichtigt. Waffen und Modifikationen, die das Kampfgeschick gegen einen Angriff verändern (z. B. der Stab zerbricht) werden berücksichtigt.	CER
		K	Wird diese Karte gegen einen Agentenangriff gespielt, zählt nur das Kampfgeschick des Agenten (ohne den Würfelwurf).	CER
		K	Kann nicht im Kampf zwischen Gemeinschaften gespielt werden.	TSR
Warge	TW	E	Ergänze: "Wölfe."	Ü
Warten auf Hilfe	DM	E	Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.	Ü
		E	Ersetze "wenn an dem Ort eine Unterstützungskarte gespielt wird" durch "wenn an dem Ort eine Unterstützungskarte gespielt wird, die sich direkt auf den Ort bezieht oder wodurch der Ort getappt wird".	CER
Weder so alt noch so mächtig	DM	K	Die Art der Siegpunkte ist Kreatur.	RD110
Welt von Namenlosen erschaffen	AS	E	Ersetze "alle Kreaturen, die diese Gemeinschaft an Schattenhorten angreifen" durch "alle an Schattenhorten spielbaren Kreaturen, die diese Gemeinschaft angreifen".	Ü
Der Weg ist schwer zu finden	DM	K	Verändert die Reiseroute.	CER
		K	Darf nur gegen einen Gegner gespielt werden, der einen Ortskartenstapel derselben Ausrichtung besitzt.	RbT
Der Weiße Baum	TW	E	Der Schößling des Weißen Baumes wird in jedem Fall abgeworfen, wenn diese Karte gespielt wird.	CER
		K	Kann auch gespielt werden, wenn ein Schößling des Weißen Baumes nicht hinterlegt ist. In diesem Fall muß sich ein Charakter mit dem Schößling des Weißen Baumes zur selben Zeit am selben Ort befinden.	
Weitblick	TW	K	Die auf die Hand genommene Karte muß dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
Wiederaufbau der Stadt	DM	E	Kann nur in der Ortsphase (nach den Automatischen Angriffen) gespielt werden.	CER
Wiedergekehrte Erinnerungen	DM	E	Ersetze "um das ... zu verhindern" durch "um eine Karte mit der Gemeinschaft des Weisen spielbar zu machen, für die normalerweise das Abwerfen einer Karte mit Verlorenem Wissen notwendig wäre".	Ü
Wie vom Wahnsinn getrieben	AS	E	Ergänze: "Gegen einen Angriff."	Ü
Wilder Geflügelter Unhold	TD	K	Die ungetappten Charaktere werden erst nach dem Angriff getappt.	
Wilder Lindwurm	TD	K	Auch wenn ein Verbündeter verwundet wird, muß ein Gegenstand abgeworfen werden.	CER
Wir kommen um zu töten	LE	K	Kann auch gespielt werden, um Agenten oder ins Spiel zu bringen, aber keine Gefallenen Zauberer oder Ringgeister.	CER
		K	Ein Charakter kann nur ins Spiel gebracht werden, wenn genügend Einfluß zu seiner Kontrolle vorhanden ist.	RD58
Wissen über den Feind	DM	K	Muss in derselben Runde gespielt werden, in der der Angriff erfolgte.	
Wo eine Peitsche ist	LE	K	Nur Charaktere mit niedrigerem Kampfgeschick <i>und</i> niedrigerer Geisteskraft können enttappt werden.	CER
		K	Der Konstitutionswurf kann zum Abwurf von Orks oder Trollen führen.	CER
Wölfe	TW	E	Ersetze "Tiere." durch "Wölfe."	CER
Wolfsreiter	TD	K	Kann jederzeit als Kurzfristiges Ereignis gespielt werden.	CER

Wolkenloser Himmel	TD	K	Der Verteidiger bestimmt die Ziele der Hiebe unabhängig vom Status seiner Charaktere (ungetappt, getappt, verwundet) und unabhängig von den normalen Eigenschaften des Angriffs.	Ü
Worte von Macht und Schrecken	TW	E	Ersetze "die von einem Nazgûl wird" durch "die von einem Nazgûl angegriffen wird".	Ü
Wundersame Geschichten	TD	K	Kann auch auf einen Charakter in einer Gemeinschaft gespielt werden, die nicht am Zug ist.	CER
		K	Erst wird das permanente Ereignis abgeworfen und danach der Versuchungswurf durchgeführt.	
Wundersame Karten	DM	E	Die letzte Region der Reiseroute muß ein Schattenland sein.	Ü
Würgender Schatten	TM	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Kann nicht gespielt werden, um den Ortstyp eines Unterirdischen Ortes zu verändern.	B
Das Wüten der Eisernen Krone	TW	K	Der angegriffene Spieler erhält die Siegpunkte nur, wenn er sie durch das Besiegen der Kreatur auch bekommen hätte.	CER
		K	Orks und Trolle können Kreaturen, die durch diese Karte verstärkt wurden, als Trophäen spielen.	CER
Zeichen guten Willens	DM	E	Ersetze "gegen Drachen: geringerer Gegenstand/6" durch "gegen nicht einzigartige Drachen: bedeutender Gegenstand/6".	Ü
Zirperkirper	TW	K	Zauberer, Ringgeister und The Balrog werden nicht angegriffen.	CER
Zorn des Schwarzen Feindes	DM	E	Der zusätzliche automatische Angriff kann nicht vereitelt werden.	Ü
Zuflucht	TD	E	Die letzte Region der Reiseroute muß eine Wildnis sein.	Ü
Zurück aus der Einsamkeit	TD	K	Kann benutzt werden, um ein Drachenheer zu holen.	CER
Zurück nach Mordor	DM	K	Eine auf der Lauer liegende Karte kann nur abgeworfen werden, wenn sie noch nicht aufgedeckt wurde.	CER
Zwergenfeste in den Blauen Bergen	TW, LE	K	Bezüglich Gefahrenkarten ist dieser Ort kein zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
Zwergenfeste in den Eisenbergen	TW, LE	K	Bezüglich Gefahrenkarten ist dieser Ort kein zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
Zwergenlampe	DM	E	Art: Besonderer Gegenstand.	Ü
		E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Balrog-Spieler.	Ü
		E	Ersetze "Alternativ kann auch ein Angriff modifiziert werden" durch "Alternativ kann die Zwergenlampe getappt werden, um das Kampfgeschick eines Angriffs um -2 zu modifizieren".	Ü
Zwergenringe (alle)	TW	E	Modifikationen für Zwergenringe: +2 (+4) auf Kampfgeschick, +1 auf Konstitution, +2 (+7) auf Direkten Einfluß. Die Werte in Klammern gelten für Zwerge.	CER
Zwergenring von Druins Volk	TW	E	Neuer Kartentitel: "Zwergenring von Durins Volk".	Q
		K	Ersetze "Ein Zwerg mit ... neu gemischt" durch "Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Ort, an dem er sich befindet, zu enttappen".	Ü
Zwergenring von Dwalins Volk	TW	E	Ersetze "Ein Zwerg mit ... zu enttappen" durch "Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spielstapel nach einem bedeutenden Gegenstand zu durchsuchen, der an seinem Aufenthaltsort spielbar ist. Dieser wird sofort ausgespielt (oder abgeworfen) und der Spielstapel neu gemischt".	Ü
		K	Um den geholten Gegenstand auszuspielen, müssen der ausspielende Charakter und der Ort getappt werden.	Ü

Zwergenring von Thelors Volk	TW	E Ersetze "Ein Zwerg mit ... zu enttappen" durch "Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spiel- und/oder Abwurfstapel nach einem oder zwei geringeren Gegenständen zu durchsuchen, die auf die Hand genommen werden. Der Spielstapel wird neu gemischt".	Ü
Zwergenring von Thrars Volk	TW	E Ersetze "Ein Zwerg mit ... zu enttappen" durch "Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spiel- und/oder Abwurfstapel nach einem oder zwei geringeren Gegenständen zu durchsuchen, die auf die Hand genommen werden. Der Spielstapel wird neu gemischt".	Ü
Zwielicht	TW, LE	E Ergänze "Zwielicht kann zu jeder Zeit von jedem Spieler gespielt werden. Kann auf eine Karte gespielt werden, die in einer Kette von Ereignissen angekündigt wurde aber noch nicht wirkt. Kann als Unterstützungskarte in der Runde des Gegners gespielt werden".	CER
	K	Zählt nicht gegen das Gefahrenlimit.	RD112
	K	Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.	

The White Hand

A Strident Spawn	WH	E	Ergänze: "Einzigartig."	CER
		K	Halborks können gespielt werden, auch wenn Bad Company nicht im Spiel ist.	CER
Bad Company	WH	K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf.	CER
Chambers of the Royal Court	WH	K	Wird nicht abgeworfen, wenn der Gegner zuerst Gandalf (als Gefallener Zauberer) spielt.	RD79
Deep Mines	WH	E	Kann für einen Zufluchtsort nicht verdoppelt werden.	CER
	WH	K	Der Entwicklungspunkt zählt in dem Moment, in dem die Karte aufgedeckt wird. Führt dies zu einer unzulässigen Summe an Entwicklungspunkten, bleibt die Gemeinschaft an ihrem Ausgangsort und es werden keine Karten gezogen.	CER
Double-dealing	WH	K	Nur solche Karten dürfen gespielt sind, wie es entsprechend der Ortskarte erlaubt ist. Die Ausrichtung dieser Karten ist beliebig.	CER
Fortress of Isen	WH	E	Streiche "A company moving to or from Isengard is not considered to move through Gap of Isen (containing one less borderland in their site path)".	CER
Fortress of the Towers	WH	E	Streiche "A company moving to or from The White Towers is not considered to move through Arthedain (containing one less wilderness in their site path)".	CER
Gandalf	WH	K	Kann in der Organisationsphase nicht nochmals tappen, nachdem er durch seine besondere Fähigkeit bereits enttappt wurde.	RD26
Girdle of Radagast	WH	K	Hat keinen Effekt auf Regionen, wenn sich eine Gemeinschaft nach Grundregeln bewegt, außer denen des Start- und Zielortes.	CER
Give Welcome to the Unexpected	WH	K	Den zusätzlichen Siegpunkt geben nur Karten, die normalerweise (und nicht wegen der Regeln für Gefallene Zauberer-Spieler) 1 Siegpunkt geben.	RD47
The Great Hunt	WH	K	Wird eine Kreatur aufgedeckt, die nicht angreifen darf (z. B. weil sie bereits eliminiert wurde), zählt dies hinsichtlich der Gesamtzahl, aber die Kreatur greift nicht an.	RD40
		K	Kann nicht gespielt werden, wenn Fluch des Ithil-Steins im Spiel ist.	
		K	Betrifft nicht Agenten oder Drachen auf der Jagd.	
Great Ruse	WH	K	Kann nicht auf Orte gespielt werden, für die es keine Schergenausrichtung gibt (z. B. Morannon).	CER
Guarded Haven	WH	E	Streiche "A company moving to or from this site is not considered to move through the region containing the site (including one less region in their site path)".	CER
Hidden Haven		E	Darf nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden.	CER
	WH	K	Wird diese Karte von beiden Spielern als Anfangsentwicklungskarte gleichzeitig und mit dem gleichen Ort aufgedeckt, wird diese Karte abgeworfen. Der Startort bleibt für beide Gemeinschaften der aufgedeckte.	CER
Man of Skill	WH	K	Karten, deren Punkte laut Kartentext erst beim Hinterlegen zählen, zählen sofort 2 Siegpunkte - auch wenn sie nicht hinterlegt sind.	RD103
Nature's Revenge Open to the Summons	WH	K	Ein Hidden Haven vereitelt den automatischen Angriff nicht.	RD11
	WH	E	Ersetze "minion company" durch "company".	CER
		K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf.	CER
		K	Erlaubt, Agenten als Anfangscharakere zu spielen.	CER

		K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann mit dieser Karte keinen Agenten mit einer Geisteskraft von 6 ins Spiel bringen.	RD50
A Panoply of Wings	WH	K	Der Radagast-Bonus gilt, wenn Radagast als der eigene Zauberer im Spiel ist, oder der Spieler Gefallener Radagast spielt.	CER
		K	Der Effekt durch Abwurf der Karte wirkt bis zum Ende des Zuges.	CER
Prophet of Doom	WH	K	Für die Anzahl der Regionen zählen einschließlich der des Aufenthaltsorts und des Orts, an dem das Heer spielbar ist.	CER
Radagast's Black Bird	WH	E	Geisteskraft: 2.	CER
		K	Kann beliebig oft gegen ihn gerichtete Hiebe vereiteln.	CER
Rhosgobel	WH	E	Streiche "A company moving to or from Rhosgobel is not considered to move through Southern Mirkwood (containing one less dark-domain in their site path)".	CER
Rolled Down to the Sea	WH	K	Ein Ring, der auf Whispers of Rings oder Rumors of Rings liegt, darf nicht abgeworfen werden.	CER
		K	Ring der Zauberer darf auch nicht abgeworfen werden.	CER
Sly Southerner	WH	E	Geisteskraft: 2.	CER
Squint-eyed Brute	WH	E	Geisteskraft: 2.	CER
Thrall of the Voice	WH	K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf.	CER
		K	Erlaubt das Ausspielen von Orks oder Trollen.	
		K	Kann für einen Charakter verdoppelt werden, aber das Maximum von normaler Geisteskraft 6 gilt weiterhin.	CER
Whole Villages Roused	WH	K	Wird die Karte auf eine Schergenhort (Schattenhort oder Dunkler Hort) gespielt, so ist der neue automatische Angriff gegen verborgene (covert) Gemeinschaften <i>kein</i> Verhör.	RD56
Wizard's Myrmidon	WH	K	Kann mit anderen Karten (z. B. Squire of the Hunt) benutzt werden, die den nötigen Einfluß zur Kontrolle des Charakters reduzieren. Der geringere Einfluß muß in dem Fall aufgebracht werden, um den Charakter zu kontrollieren.	CER
Wizard's Trove	WH	K	Kann auch nachträglich zu einem ausgespielten Der Weiße Baum gelegt werden, um die volle Punktzahl zu erhalten.	RD52

The Balrog

Crept along carefully	BA	K	Wird die Karte verdoppelt, bleibt die Bewegungsbeschränkung auf die genannten drei Regionen bestehen, und das Gefahrenlimit wird erneut um 1 reduziert.	CER
Gangways over the Fire	BA	K	Eine wegen mißglücktem Wurf nicht vollzogene unterirdische Bewegung stellt immer noch eine vollständige Bewegungs-/Gefahrenphase dar.	CER
Long Grievous Siege	BA	K	Kann nur gespielt werden, wenn auch ein entsprechender Grenzort zur Seite gelegt werden kann.	CER