

# Errata-Liste (Version 6.4)

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-Editionen finden sich zusätzlich im Anhang. Inoffizielle Errata (Unofficial Errata) sind ebenfalls aufgeführt und gesondert gekennzeichnet.

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), Tournament Rulings (TR) oder den seit 2018 verkündeten Council of Elrond errata/clarifications (CE, inkl. laufender Nummer) zu finden sind. Außerdem sind Änderungen, die seit Einführung der Balrog-Edition (B) ergeben haben, solche, die durch Queen-Games (Q) eingeführt wurden und Inoffizielle Errata (UE) markiert. Zwischen fehlerhaften Kartentexten (Erratum, E) und Klarstellungen (K) und inoffiziellen Errata (UE) wird in der Spalte \* unterschieden.

Zusammengestellt von Christoph Schürmann (letzte Aktualisierung 11.11.2018)

<b>Kartentitel</b>	<b>Ed.</b>	<b>*</b>	<b>Erratum/Klarstellung</b>	<b>Info</b>
<b>Der Abendstern</b>	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
<b>Adûnaphel</b>	TW	K	Kann nur einen Charakter aus der Gemeinschaft tappen, in deren Bewegungs-/Gefahrenphase sie getappt wird.	
<b>Agburanar daheim</b>	TD	E	Ersetze „einzigartigen Drachen“ durch „Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen“.	Ü
<b>Aiglos</b>	DM	K	Im Kampf zwischen Gemeinschaften wird der Bonus durch die Tore der Nacht nicht angewandt.	CER
<b>Alatar</b>	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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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. (Ausnahmen z. B.: Zirperkirper)	CER
<b>Alle Glocken läuten</b>	AS	K	Nur in der Ortsphase des Gegners spielbar.	
<b>Die Alte Drossel</b>	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.	RD50
		K	Nur gegen Angriffe, deren normales (d. h. ohne Berücksichtigung von Modifikationen) Kampfgeschick 13 oder mehr beträgt.	Ü
<b>Alte Freundschaft</b>	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
<b>Alter Eisenschild</b>	AS	E	Ergänze: „Schild.“	CER
<b>Alte schwarze Axt</b>	AS	E	Ergänze: „Waffe.“	Ü
<b>Alte Straße</b>	TW	E	Darf nur an ungetappten Orten gespielt werden.	
		E	Um die Karte zu spielen, muss ein Charakter in der Ortsphase an einem Zufluchtsort getappt werden.	CE33
		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
<b>Der Alte Wald</b>	TW	E	Ersetze „Heilungskarten“ durch „Heilende Effekte“.	CER
<b>Der Alte Weidenmann</b>	TW	E	Ergänze: „Erwachter Baum.“	CER
		K	Spielbar in folgenden Regionen: Fangorn, Waldreich, Westlicher Dusterwald, Herz des Dusterwaldes, Südlicher Dusterwald.	Ü
<b>Altes Waffenversteck</b>	LE	E	Spielbar nur in der Ortsphase.	CE28
<b>Anarin</b>	DM	K	Der Zusatz „Außerdem ...“ gilt nur, wenn Anarin als Agent gespielt wird.	
		K	Der Angriff hat keine ortsbezogene Zuweisung.	
<b>Andüril</b>	TW	E	Das Kampfgeschick wird bis maximal 11 erhöht.	Ü
<b>Angmar erhebt sich</b>	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER
<b>Der Arkenstein</b>	LE	E	Gefolgsmänner werden nicht abgeworfen.	CER
<b>Athelas</b>	TW	K	Wird nach Gebrauch abgeworfen.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Der alternative Effekt darf auch von Strider genutzt werden.	UE
<b>Attentäter</b>	TW	E	Gibt 2 (nicht 1) Siegpunkte.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Die Hiebe eines Attentäters können nicht 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
<b>Auf Befehl des Ringeistes</b>	LE	E	Ersetze „+4 auf Direkten Einfluss“ durch „+4 auf Direkten Einfluss nur gegen Charaktere in seiner Gemeinschaft“	Ü
<b>Auflösung des Heeres</b>	TW LE	E	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
<b>Aufwiegeln der Bewohner</b> und <b>Aufwiegeln der Finsterlinge</b>	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
<b>Das Auge Saurons</b>	TW	E	Wenn die Tore der Nacht im Spiel sind, ist die Modifikation insgesamt +3 (und nicht $3+1 = 4$ ).	Ü
<b>Aug' in Aug' mit der Gefahr</b>	DM	K	Fluch des Ithil-Steins hat keinen Effekt auf diese Karte.	CER
<b>Aus den Grüften von Angband</b>	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
<b>Ausweichen</b>	TW	E	Die Konstitution des Charakters verringert sich um 1.	CER
<b>Baduila</b>	DM	E	Ersetze „Wenn Baduila ... abgeworfen wird“ durch „Wenn der Spieler dieser Karte ... entscheidet, Baduila abzuwerfen“.	CER
<b>Bairanax daheim</b>	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.	
<b>Balchoth</b>	LE	E	Die Modifikation gegen die Männer von Dorwinion beträgt -2.	Ü
<b>Der Balrog</b>	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
<b>Balrog von Moria</b>	TW	E	Ergänze: „Spawn.“	B
		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.	CER
		K	Der zusätzliche automatische Angriff in Moria besitzt Kampfgeschick 20 (18+2).	RD44
<b>Bauer Maggot</b>	AS	K	Kann auch gegen Automatische Angriffe benutzt werden.	
		K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	RD122

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Baumbart</b>	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
<b>Befehle aus Lughürz</b>	AS	E	Ersetze: „Alle Untergebenen des Trollanführers ...“ durch „Alle Gefolgsleute von Trollanführern in dieser Gemeinschaft erhalten +1 auf Versuchungswürfe“.	Ü
<b>Befreiung</b>	TW	E	Gibt 2 (und nicht 3) Siegpunkte. Die Siegpunkte erhält der Spieler erst, wenn die Karte hinterlegt ist.	CER
<b>Beißer und Schläger</b>	AS	K	Erhöht den Waffenbonus (bis maximal zum auf den Waffen als Maximum angegebenen Wert).	CER
<b>Belagerung</b>	TW	E	Ersetze „Zu Beginn ihrer Organisationsphase“ durch „Zu Beginn ihrer Ortsphase“.	Ü
		K	Spielbar an Grenzorten (das Symbol auf der Karte ist falsch).	CER
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
		K	Wird abgeworfen, wenn der Ort, auf den sie gespielt wurde, abgeworfen wird.	CER
		K	Bewegt sich eine Gemeinschaft zu einem Ort mit Belagerung, kann sie den Effekt dieser Karte umgehen, wenn sie in der-selben Runde zu einem weiteren Ort reist.	CER
		K	Der Angriff erfolgt auch, wenn die Gemeinschaft den Ort nicht betritt.	
		K	Der Angriff ist kein Automatischer Angriff und hat keine ortsbezogene Zuweisung.	RD
		K	Andere Spieler, deren Gemeinschaften sich am gleichen Ort befinden, sind von der Karte nicht betroffen.	
<b>Benutze deine Beine</b>	AS	K	Die Hiebe der gesamten Gemeinschaft zählen für die Gefangennahme des Hobbits.	CER
		K	Die mit dieser Karte zur Seite (off to the side) gelegten Charaktere gelten nicht als Gefangene bei der Ermittlung der Siegpunkte.	CER
<b>Der Betrug des Ringes</b>	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
<b>Beute aus dem Drachenschatz</b>	TD	K	Der Gegenstand ist spielbar unabhängig davon, ob der entsprechende Typ auf der Ortskarte genannt ist.	
<b>Bill, das Pony</b>	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 Heldenversion der Ortskarte angegeben ist.	CER
<b>Bindender Ring</b>	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
<b>Bis aufs Gramm genau</b>	TD	K	Alle automatischen Angriffe des Orts werden ausgelöst.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Das Bleiche Schwert</b>	TW	K	Der entsprechende Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach dem Hieb.	CER
		K	Kann nur mit einem (eigenen) Nazgûl gespielt werden.	CER
<b>Blitzschneller Angriff</b>	TD	K	Der zusätzliche Hieb wird in einer eigenen Hiebsequenz abgehandelt.	CER
<b>Blütenkrone</b>	DM	K	Kann auch ohne Karte gespielt werden.	
<b>Borkenhaut</b>	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
<b>Böse Worte</b>	LE	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die nicht am Zug ist.	CER
		K	Wird die Karte auf einen Charakter gespielt, um eine auf ihm liegende Versuchungskarte abzuwerfen, wird diese zuerst abgeworfen, und danach erfolgt der Wurf gegen Versuchung.	
<b>Bote aus Mordor</b>	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
<b>Bote des Dunklen Herrschers</b>	LE	E	Muss in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.	UE
<b>Boten des Zweifels und der Gefahr</b>	LE	K	Hat keinen Effekt auf Zauberer.	RD72
<b>Botschaft tapferer Helden</b>	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.	
		K	Spielbar nur gegen eine Gemeinschaft, die sich bewegt.	
<b>Brücke</b>	TW	K	Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Handkarten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) ausgeglichen.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
<b>Buch von Mazarbûl</b>	TW	E	Um die Handkartenanzahl zu erhöhen, muss das Buch getappt werden (nicht der Träger).	CER
<b>Bûthrakaur der Grüne</b>	DM	E	Es können beliebig viele Orks oder Trolle nach ihm gespielt werden. Diese müssen sich nicht auf Schattenhorte zuordnen lassen und haben auch keine ortsbezogene Zuweisung.	RD43
<b>Carambor</b>	LE	K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	
		K	Nachdem Carambor getappt wurde, darf keine Gefahrenkarte mehr gespielt werden.	RD118

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Cardolan</b>	TW	K	Die Region ist nicht benachbart zu Lindon.	
<b>Círdan</b>	TW	K	Kann nur Angriffe von Kreaturen vereiteln, die dem Regionstyp (Meeresküste) und nicht einer bestimmten Region zugeordnet werden.	CER
		K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Círdan an den Grauen Anfurten befindet.	RD50
<b>Cram</b>	TD	K	Kann nicht abgeworfen werden, um die Zahl der Versuchungspunkte bei einem Versuchungswurf zu reduzieren, wenn der Charakter dadurch nicht enttappt wird.	
<b>Dain II</b>	TW	E	Heimatort: Zwergenfeste in den Eisenbergen.	Ü
<b>Diebstahl</b>	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
<b>„Doppelköpfiger“ Troll</b>	LE	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
<b>Doppelte Wachsamkeit</b>	DM	K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
		K	Der Angriff ist kein Automatischer Angriff.	RD
<b>Drachenblut</b>	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
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD55
<b>Drachenhunger</b>	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
<b>Drohungen</b>	LE	K	Das Kampfgeschick wird zu dem Zeitpunkt ermittelt, zu dem diese Karte gespielt wird.	CER
<b>Drachenodem</b>	TD	E	Ersetze „+1 für eine Rüstung“ durch „+1 für einen Schild“.	Ü
<b>Durins Fluch</b>	LE	E	Die Modifikation für Konstitutionswürfe beträgt +1 (nicht +2).	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Du bist also zurück</b>	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
<b>Düsternis</b>	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
<b>Dwar entfesselt</b>	LE	K	Dwar muss sich in einem Bewegungsmodus befinden, um diese Karte nutzen zu können.	CER
		UE	Inoffizielles Erratum: Dwar muss sich nicht in einem der Bewegungsmodi befinden, um diese Karte zu spielen.	UE
<b>Dwar von Waw</b>	TW	K	Die Modifikation für Wölfe, Spinnen und Tiere gilt bis zum Ende des Zuges.	
<b>Eärcaraxë daheim</b>	TD	E	Der Angreifer bestimmt die Opfer.	Ü
<b>Die Ehrwürdigen Hügel</b>	LE	K	Da der Ort nie getappt wird, kann auch kein zusätzlicher Geringerer Gegenstand gespielt werden.	CER
<b>Der Eine Ring</b>	TW	K	Mit „ursprüngliches Kampfgeschick“ ist das Kampfgeschick auf der Charakterkarte gemeint (also ohne Boni durch z. B. Waffen).	CER
		LE		
		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
<b>Ein Freund oder Drei</b>	TW	E	Jeder (und nicht jeder weitere) Charakter der Gemeinschaft gibt einen Bonus von +1.	Ü
		K	Kann auch für Beeinflussungswürfe gegen Heere benutzt werden.	
<b>Ein großer Kämpfe</b>	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.	
<b>Ein letztes Lebewohl</b>	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
		K	Hat keinen Effekt auf den Balrog (Verbündeter).	CER
<b>Ein Netz von Intrigen und Verrat</b>	LE	K	Die Änderungen des direkten Einflusses von Ringgeistern, die sich aufgrund von Bewegungsmodus-Karten ergeben, sind nicht betroffen.	
		K	Die Modifikationen von Karten wie <i>Törichte Worte</i> , <i>Ich werde Dich melden</i> o.ä. werden aufgehoben.	RD68
		K	Die Modifikation durch Stunde der Not für die Anzahl der Regionen wird auf 0 reduziert.	RD103

<b>Kartentitel</b>	<b>Ed. *</b>	<b>Erratum/Klarstellung</b>	<b>Info</b>
	K	Bei einem Beeinflussungsversuch gegen den gegnerischen Spieler wird dessen Wurf als 0 gewertet. Der Malus von -5 gegenüber Spielern mit anderer Ausrichtung entfällt ggf. auch.	RD124
<b>Eiserne StraÙe</b>	LE K	Das Austauschen der Ortskarte gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
<b>Eisige Berührung</b>	TD E	Der Wert, der mindestens erreicht werden muss, um die Karte abzuwerfen, beträgt 7.	Ü
	K	Befinden sich die Karte zweimal im Spiel, werden alle gleichzeitig ausgelöst. Die zweite wird dann abgeworfen, ohne dass sie einen Effekt hat.	CER
<b>Eisiger Schatten</b>	DM K	Der Bonus gilt nicht für die Karte selbst, jedoch für jeden weiteren Eisigen Schatten, der in der Runde gespielt wird.	CER
<b>Elbenbrosche</b>	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
	K	Kann nicht abgeworfen werden, wenn das Abwerfen eines Gegenstandes eine Bedingung (und nicht den Effekt) einer anderen Karte darstellt.	
<b>Elbenlied</b>	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	
<b>Elbenlord in Zorn und Wut</b>	LE UE	Inoffizielles Erratum: Darf in Schattenlanden nur gespielt werden, wenn die Tore des Morgens im Spiel sind.	UE
<b>Elbenmantel</b>	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
<b>Elbenpfad</b>	TD E	Ersetze „Gefahrenkarten“ durch „Kreaturen“.	Ü
<b>Elrond</b>	TW K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Elrond in Bruchtal befindet.	RD50
<b>Endloses Flüstern</b>	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.	
<b>Ent auf der Suche nach Entfrauen</b>	LE E	Ersetze „Sind die Tore der Nacht ...“ durch „Kann in Schattenlanden gespielt werden, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind“.	Ü
<b>Entführer</b>	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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Entgegen aller Hoffnung</b>	AS	K	Ist eine Kreatur damit „reanimiert“ worden, dürfen auch alle Erscheinungsformen des Charakters wieder gespielt werden.	CER
		K	Kann auch auf eine Kreature gespielt werden, die als Trophäe im Spiel ist.	CER
		K	Die Art der Siegpunkte ist Kreaturen.	RD110
<b>Entkommen</b>	TW	K	Kann nicht auf einen bereits verwundeten Charakter gespielt werden. Ein unverwundeter Charakter wird verwundet.	CER
<b>Enttrunk</b>	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
<b>Erbe der Tuks</b>	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.	
<b>Erfahrung aus alter Zeit</b>	TD	K	Das Tappen des Elben erfolgt wahlweise und nicht zwangsläufig.	Ü
<b>Erfahrung vieler Jahre</b>	TD	K	Auf die Lauer gelegt kann nur der alternative Effekt der Karte genutzt werden.	
<b>Erfolglose Suche</b>	DM	E	Ersetze „Kundschafter“ durch „Waldläufer“.	Ü
		K	Kann durch <i>Zurück nach Mordor</i> nicht vereitelt werden.	
<b>Erschlagenes Reittier</b>	AS	E	Ersetze „... fehlschlägt“ durch „... gegen eine eigene Gemeinschaft fehlschlägt“.	Ü
<b>Erschütterter Wille</b>	AS	K	Die Art der Siegpunkte ist Besondere.	RD110
<b>Erwachen der Erdfeuer</b>	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
<b>Erweckt aus tiefem Schlaf</b>	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
		K	Der Drache, der zu dieser Karte gelegt wird, wird als zur Seite gelegt (off to the side) betrachtet.	
<b>Es gibt kein Entkommen</b>	TD	E	Ersetze den ersten Satz der Karte durch „Spielbar auf ein einzigartiges Heer, das sich bereits im Spiel befindet“.	CER
<b>Feinde werden fallen</b>	DM	K	Nur spielbar auf Drachen, die als Gefahrenkarte gespielt werden (keine Automatischen Angriffe).	Ü

<b>Kartentitel</b>	<b>Ed.</b>	<b>*</b>	<b>Erratum/Klarstellung</b>	<b>Info</b>
		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 (off to the side) betrachtet.	Ü
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte keine Kreatur mehr befindet.	RD55
<b>Festung erneuert und repariert</b>	AS	K	Kann in der Ortsphase vor den Automatischen Angriffen gespielt werden.	RD75
<b>Feuerpeitsche</b>	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
<b>Fiebernde Unruhe</b>	TD	E	Der Angriff des Drachen hat keine örtliche Zuweisung.	CER
<b>Findinglück</b>	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 Schergenorten gespielt werden.	RD43
<b>Firiel</b>	DM	E	Der Bonus von +2 gilt gegen Dunedain und beliebige Heere in den genannten Regionen.	Ü
<b>Flammen des Zorns</b>	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.	
<b>Fliegen und Spinnen</b>	DM	K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD57
		UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar auf einen Charakter, der einen Hieb durch Spinnen auf sich nimmt.	UE
<b>Flinkbaum</b>	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
<b>Fluch des Ithil-Steins</b>	TW	K	Diese Karte verhindert nur Effekte, die nicht zum normalen Spielverlauf (wie er durch die Regeln beschrieben ist) gehören.	CER

<b>Kartentitel</b>	<b>Ed. *</b>	<b>Erratum/Klarstellung</b>	<b>Info</b>
	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
<b>Fluß</b>	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. (Der Charakter muss speziell für diesen Effekt getappt werden.)	CER
	TW K K K UE	E Streiche „Die Karte wird am Ende des Zuges abgeworfen“. K Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden. K Um den Effekt aufzuheben kann auch ein Waldläufer aus einer anderen Gemeinschaft getappt werden, die sich zum selben Ort bewegt. K Werden mehrere Flüsse gespielt, müssen entsprechend oft Waldläufer getappt werden, um den Effekt zu verhindern. UE Inoffizielles Erratum: Das Tappen eines Waldläufers erfüllt die Bedingung auch für alle weiteren Flüsse, die auf denselben Ort gespielt werden.	Ü    UE
<b>Folco Boffin</b>	DM K	Für den Effekt müssen die allgemeinen Bedingungen zum Ausspielen/Abwerfen eines Charakters (Ausspielen in der Organisationsphase, ggf. nur unter direktem Einfluss, Ausspielen nur 1 Charakters) nicht gegeben sein.	RD16
<b>Friedliches Land</b>	TW K K	E Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar. K Kann nicht gespielt werden, um den Ortstyp eines Unterirdischen Ortes zu verändern. K Nur der Typ eines einzigen Schattenlandes oder -ortes kann verändert werden.	Ü  B
<b>Fünfzehn Vögel in Fünf Föhren</b>	DM E	Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.	Ü
<b>Furcht! Feuer! Feinde!</b>	AS K	Die Alternative ist: Spielbar auf einen Automatischen Angriff, der ein Verhör ist. Gegen eine Schergengemeinschaft ist dieser Angriff normal (kein Verhör) und erhält -1 Kampfgeschick.	CE35
<b>Furcht vor Spionen</b>	AS AS K K	K Spielbar auf einen eigenen Kundschafter oder Waldläufer. K Der erzeugte Automatische Angriff gegen Schergengemeinschaften entsteht bei allen Versionen dieses Ortes.	Ü CE38
<b>Galadriel</b>	TW E	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Galadriel in Lorien befindet.	RD50
<b>Galadriels Phiole</b>	DM E K K	E Das Sternenglas wird nicht abgeworfen, sondern aus dem Spiel entfernt. K Der Bonus auf den Versuchungswurf kann nur für den Träger von Galadriels Phiole genutzt werden. K Die Karte muss nicht in der Ortsphase gespielt werden. Beim Ausspielen werden weder der Träger noch der Ort getappt.	Ü  RD52
<b>Galadriels Spiegel</b>	TW K	Kann nur gespielt werden, wenn sich mindestens 1 Charakter in Lorien befindet.	Ü
<b>Gandalf</b>	TW K	Der Ring, den Gandalf testet, muss sich mit ihm in derselben Gemeinschaft befinden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Gandalf der Weiße Reiter</b>	AS	E	Streiche „Der Angreifer bestimmt die Opfer“.	Ü
<b>Gebrochenes Tor</b>	AS	E	Ersetze „Versuchungswurf mit -3“ durch „Versuchungswurf mit -4“.	Ü
<b>Die Gefahr kehrt zurück</b>	TD	K	Verhindert nicht, dass mit dem Ausspielen der Tore des Morgens Gefahrenkarten abgeworfen werden.	CER
<b>Geflügelter Unhold</b>	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
			Kann auch (alternativ) auf einen Angriff durch Nazgûl gespielt werden.	CER
			Kann für einen Nazgûl nicht verdoppelt werden.	Ü
			Inoffizielles Erratum: Zählt als 1/2 Kreatur hinsichtlich des Minimums an Kreaturen im Deck.	UE
<b>Gegen jede Vernunft</b>	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
<b>Geheime Pfade</b>	TD	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
			Kann auch benutzt werden, um eine Gefahr zu verhindern, indem das Gefahrenlimit so weit heruntersetzt 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
<b>Geheimer Durchgang</b>	TW	K	Ändert sich das Ortssymbol, geht der Effekt dieser Karte verloren.	CER
<b>Geheimnisse der Tiefe</b>	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.	
			Ist der Gegenstand, der mit dieser Karte zur Seite (off to the side) gelegt wird, einzigartig, kann dieser nur wie auf der Karte beschrieben an einem unterirdischen Ort (von einem beliebigen Spieler) gespielt werden.	
			Der Gegenstand kann nur an denjenigen unterirdischen Orten gespielt werden, an denen er regulär spielbar ist.	CER
			Befindet sich der Fluch des Ithil-Steins im Spiel, darf kein Spielstapel (eines Helden- oder Gefallener Zauberer-Spielers) durchsucht werden.	RD36
			Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte kein Gegenstand mehr befindet.	RD55
	K	Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.		
<b>Geheimtür</b>	TW	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die sich nicht bewegt.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Der Geisterfürst</b>	DM	E	Ersetze „Nazgûl, die mit dieser Karte ausgespielt werden“ durch „Nazgûl, die in diesem Zug gespielt werden“.	Ü
<b>Geistreich</b>	TD	K	Der Bonus gilt nur für einen einzigen Wurf.	RD120
<b>Gelächter des Zauberers</b>	TW	E	Kann nur in der Ortsphase des Gegners gespielt werden.	CER
<b>Gerüchte über den Einen</b>	LE	K	Bringt keinen zusätzlichen Siegpunkt für Ringe des Geistes, wohl aber einen zusätzlichen Versuchungspunkt.	RD110
<b>Gerüchte von Reichtum</b>	TD	E	Ersetze „Eine beliebige Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen“ durch „eine beliebige Kreatur vom Typ Einzigartiger Drache (außer Eärcaraxë)“.	Ü
		K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
<b>Gesichter der Toten</b>	DM	K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm (und seinen Verbündeten) besteht.	
<b>Der Gestank von Mordor</b>	LE	E	Sind die Tore der Nacht im Spiel, sind beide Regionsarten betroffen.	Ü
<b>Gewaltmarsch</b>	LE	K	Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Handkarten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) ausgeglichen.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
<b>Gezollter Tribut</b>	AS	K	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler.	
<b>Gier</b>	TW	K	Wird auch durch das Ausspielen eines besonderen Ringes (nach	CER
	LE		Prüfung eines Goldenen Ringes) wirksam.	
		K	Wird nicht durch das Austauschen/Weitergeben von Gegenständen wirksam.	CER
<b>Giftige Dämpfe</b>	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
<b>Das Gleichgewicht der Mächte</b>	TW	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.	
		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
<b>Dem Gleichgewicht genüge getan</b>	LE	K	Gefahrenkarten, die auch als Unterstützung gespielt werden können (z. B. Zwielight), dürfen nicht recycelt werden.	RD51
		K	Unterstützungskarten anderer Ausrichtung dürfen nicht recycelt werden (wohl aber Charaktere).	CE12
<b>Gloin</b>	TW	K	Der Bonus auf Direkten Einfluss gilt nur gegen das Heer.	
<b>Glückliche Zusammenkunft</b>	TW	K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann mit dieser Karte Agenten als Charaktere spielen.	RD63

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Charaktere können in jeder Phase ins Spiel gebracht werden, in der sich die betreffende Gemeinschaft an einem Ort befindet. (In der Bewegungsphase also nur, wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt.)	CE10
		K	Fram Framson kann mit dieser Karte gespielt werden.	
<b>Goldbeere</b>	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	.
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
<b>Gollum</b>	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
<b>Gollums Schicksal</b>	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
<b>Gothmog</b>	TD	K	Nach einem Ork- oder Trollangriff gespielt, hat der Angriff keine ortsbezogene Zuweisung..	CER
<b>Grabunhold</b>	TW	UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar auch an den Hügelgräberhöhen.	UE
		LE		
<b>Grausamer Caradhras</b>	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
<b>Grausamer Reiter</b>	LE	E	Muss in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.	UE
<b>Grausamer Winter</b>	TW	K	Kann nicht auf die Lauer gelegt werden, um an einem Ort ohne Automatischen Angriff einen solchen zu erzeugen.	RD39
<b>Der Grimburgoth</b>	DM	K	Der Angriff hat keine ortsbezogene Zuweisung.	
<b>Große Fledermäuse</b>	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
<b>Der Große Ork</b>	TW	E	Ergänze: „Ein Hieb.“	CER
<b>Große Straße</b>	TW	K	Der Gegner darf bis doppelt soviele Gefahrenkarten wie normalerweise ziehen (muss aber nicht).	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
	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	
<b>Großes Schiff</b>	TW	E	Ergänze: „Tappe einen Charakter in der Organisationsphase, um Großes Schiff zu spielen“.	CER
	E		Die Reiseroute muss mindestens eine Meeresküste enthalten. Sie darf keine direkt aufeinanderfolgenden Regionen enthalten, die beide nicht vom Typ Meeresküste sind. Dann kann für jede Gefahrenkarte, die gegen die Gemeinschaft gezielt gespielt wird, ein Charakter getappt werden, um diese zu vereiteln.	CER7 RD105
	K		Allgemeine Gefahren (z. B. Tore der Nacht) können nicht vereitelt werden.	
	K		Der Effekt bleibt bis zum Ende der Runde bestehen, wirkt sich also ggf. auf mehrere aufeinanderfolgende Bewegungsphasen aus.	RD121
<b>Gründliche Suche</b>	TW	E	Nur geringere, bedeutende Gegenstände und Goldene Ringe können gespielt werden, wenn sie normalerweise an dem Ort spielbar sind.	CER
<b>Gunst der Valar</b>	TW	K	Es werden 8 neue Handkarten gezogen, nicht die Zahl der zulässigen Handkarten zu diesem Zeitpunkt.	CER
<b>Gwaihir</b>	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
<b>Hahnenschrei</b>	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
<b>Halle des Feuers</b>	DM	K	Ein so geheilter Charakter bleibt getappt.	
	K		Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.	RD57
<b>Halsschmuck von Girion</b>	DM	E	Streiche „kann er getappt werden und.“	Ü
	AS	K	Die Gegenstände müssen nicht auf verschiedene Charaktere gespielt werden.	
<b>Hand in Hand</b>	DM	E	Ersetze „der Spielstapel“ durch „irgendein Spielstapel“.	Ü
<b>Heerschau</b>	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.	
<b>Heilkräuter</b>	TW	K	Kann einen Konstitutionswurf nicht verhindern.	CER
	E		Wird der alternative Effekt genutzt, muss sich der zu enttappende Charakter ebenfalls in derselben Gemeinschaft befinden.	CE21
<b>Heilung des Nimrodel</b>	DM	K	Die so geheilten Charaktere werden auch enttappt.	Ü
<b>Helm der Furcht</b>	AS	K	Hat keine Auswirkungen auf einen Charakter, der kein Ringgeist ist.	CER
<b>Helm des Verbergens</b>	TD	K	Darf in einer Kette von Ereignissen mehrfach gespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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
<b>Herbei von Nah und Fern</b>	DM	E	Ersetze „Organisationsphase“ durch „Ortsphase“.	Ü
		K	Erst nach dem Wurf muss der auszuspielende Verbündete bestimmt werden.	CER
<b>Hermit's Hill</b>	DM	E	Neuer Kartentitel: „Hügel des Einsiedlers“.	Q
		K	Um einen bedeutenden Gegenstand hier zu spielen, muss der Ort ungetappt sein.	CER
<b>Der Herr der Winde eilt herbei</b>	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.	
<b>Hexenkönig von Angmar</b>	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
<b>Hier ist eine Schlange</b>	DM	K	Verhindert nicht die Effekte von Gefahrenkarten, die sich bereits im Spiel befinden (z. B. Nazgûl-Ereignisse).	CER
<b>Himmel in Flammen</b>	LE	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
<b>Hoarmûrath von Dir</b>	TW	E	Gibt +1 Hieb auf einen (beliebigen) Angriff.	
<b>Hobbitkunde</b>	DM	UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar an jedem Ort.	UE
<b>Hoher Herrscher Orkstadts</b>	AS	E	Ergänze: „Einzigartig“.	CER
		E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
<b>Höhlendrache</b>	TW	E	Ergänze: „Einzigartiger Drache.“ (dragon)	Ü
	LE	K	Ist keine einzigartige Kreatur, darf also z. B. dreimal ins Deck eingebaut werden.	Ü
		K	Ist ein Höhlendrache besiegt, dürfen weitere Höhlendrachen gespielt werden.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum (Christoph-Spezial): Gilt als nicht einzigartiger Drache (drake, nicht dragon)	CS
<b>Hörner, Hörner, Hörner</b>	DM	K	Betrifft alle Heere aller Ausrichtungen.	
<b>Der Hunger ist größer</b>	LE	E	Ersetze „+2“ durch „+5“.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Wird diese Karte auf einen Verbündeten ohne Kampfgeschick gespielt, greift dieser nicht an, aber alle anderen Effekte treten ein.	CER
<b>Huorn</b>	TW	E	Ergänze: „Erwachter Baum.“	CER
		E	Ersetze „Nördlicher Dusterwald“ durch „Westlicher Dusterwald“.	Ü
<b>Im Schlaf erdolcht</b>	LE	E	Ersetze „Organisationsphase“ durch „Ortsphase“.	Ü
<b>In den Klauen des Drachen</b>	TD	K	Alle Gefolgsleute des betroffenen Charakters werden ebenfalls mit allen ihren Karten abgeworfen.	CER
		K	Die Karte ist keine Gefangenschaftskarte im Sinne der allgemeinen Regeln.	
<b>Indûr von Mûmakan</b>	TW	E	Nur ein verwundeter Charakter muss einen Gegenstand abwerfen. Der Gefahrenspieler sucht aus, welcher Charakter welchen Gegenstand abwerfen muss.	CER
<b>Ins Dunkel zu treiben</b>	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER
<b>Irgendetwas ist entkommen</b>	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
<b>Ioreth</b>	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
<b>Der Ithil-Stein</b>	AS	K	Miklingt der Wurf, wird derjenige Charakter eliminiert, der getappt wurde, um diese Karte auszuspielen.	
<b>Die Jagd</b>	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
		K	Befindet sich Alatar in einer Gemeinschaft mit der Karte Gemeinschaft, gelten deren Boni. Sie wird nicht abgeworfen.	RD120
<b>Kampf der Mächte</b>	DM	K	Wird abgeworfen, wenn ein beliebiger Spielstapel aufgebraucht wird.	Ü
		K	Um die Karte im Spiel zu halten, muss der Spieler ab der zweiten „Runde“ immer 2 Karten mit Umweltereignissen abwerfen, der Gegner kann mit 1 Karte kontern.	Ü
<b>Kankra</b>	TW	E	Ergänze: „Spawn.“	B
		E	Wird abgeworfen, wenn sie angreift oder die Tore der Nacht nicht im Spiel sind	CE11
<b>Keine Fremde in diesen Tagen</b>	AS	E	Ersetze „wird nie getappt“ durch „wird nie enttappt“.	Ü
<b>Keine Zeit zu verlieren</b>	DM	K	Der Hobbit darf nur einem anderen Charakter helfen, nicht sich selbst.	
<b>Khamûl der Ostling</b>	TW	K	Die Anzahl der abzuwerfenden Karten wird zu dem Zeitpunkt bestimmt, an dem Khamûl getappt wird.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Welche Karten abgeworfen werden, bestimmt der betroffene Spieler.	
		K	Die Karten werden von den Handkarten des Spielers abgeworfen.	CER
<b>Khamûl der Ringgeist</b>	LE	UE	Inoffizielles Erratum: +2 auf Konstitutionswürfe, die wegen erfolgloser Hiebe gegen Khamûl durchgeführt werden.	UE
<b>Klinge aus dem Hügelgrab</b>	DM	K	Die Karte wird unter den Dolch aus Westernis gelegt.	Ü
<b>Komm' zur rechten Zeit</b>	AS	K	Der Angriff mit einem Hieb besitzt keinen Typ.	Ü
	AS	K	Der Verbündete muss angegriffen werden können.	CE37
<b>König unter dem Berg</b>	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.	
		K	Die Bedingung ist nicht erfüllt, wenn ein Angriff besiegt wurde, der durch <i>Botschaft tapferer Helden</i> ausgelöst wurde.	RD120
<b>Korsaren von Umbar</b>	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
<b>Kraft der Halblinge</b>	TW	K	Gelten Heilwirkungen in der Gemeinschaft für alle Charaktere, werden alle geheilt.	CER
<b>Kreatur einer Vergangenen Welt</b>	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
		UE	Inoffizielles Erratum: Ein Ringgeist mit dieser Karte wird bei einem Konstitutionswurf von 7 oder 8 nicht auf die Hand genommen.	UE
<b>Kurze Rast</b>	TD	K	Wirkt nur auf eine Gemeinschaft mit einer Reiseroute. (Hat z. B. keine Wirkung auf Gemeinschaften, die sich mit <i>Belegaer</i> , <i>Ritt auf den Adlern</i> oder unterirdisch bewegen.)	CER
<b>Der lange Arm des Feindes</b>	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
		K	Kreaturen, die nur an Orten (nicht in Regionen) gespielt werden können, greifen nicht an.	
		K	<i>Verbergen</i> oder <i>Spurlos verschwunden</i> verhindern nicht, dass die Kreatur angreift.	RD120
<b>Langer Winter</b>	TW	K	Jeder Ort, der sich im Spiel befindet, die Anforderungen erfüllt und kein Zufluchtsort ist, wird getappt.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Die Effekt, dass Orte getappt werden, tritt nur einmal pro Runde ein. (Ein getappter Ort kann danach also wieder enttappt werden.)	CER
<b>Lanze des Verrats</b>	AS	K	Kann nicht benutzt werden, um dem Charakter einen dritten Hieb zuzuordnen.	CER
<b>Laterne der Noldo</b>	DM	E	Art: Besonderer Gegenstand.	Ü
		E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Balrog-Spieler.	
<b>Lauernder Schatten</b>	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.	
<b>Leichenlicht</b>	TW	K	Die Würfe gegen Versuchung werden nur durchgeführt, wenn der Angriff nicht vereitelt wird.	Ü
<b>Leucaruth daheim</b>	TD	K	Nachdem diese Karte gespielt wurde, darf im selben Spielzug keine weitere Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen gespielt werden.	RD49
<b>Das Lidlose Auge</b>	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
<b>Lindon</b>		K	Die Region ist nicht benachbart zu Cardolan.	
<b>List</b>	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
<b>Lobelia</b>	DM	K	Kann keine geringeren Gegenstände holen, wenn sie nicht laut Ortskarte oder Kartentext spielbar sind.	CER
<b>Loblied auf Elbereth</b>	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
<b>Lockenblatt</b>	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 direkt gegen seine Gemeinschaft gerichtet werden.	CER
		K	Kann keine Angriffe durch Agenten vereiteln.	
<b>Magische Harfe</b>	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.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Magischer Ring der Heimlichkeit</b>	TW	E	Ersetze „Der Träger kann getappt werden“ durch „Der Magische Ring der Heimlichkeit kann getappt werden“.	Ü
<b>Mallorn</b>	DM	E	Ersetze den ersten Satz der Karte durch „Spielbar in Beutelsend, wenn die Erde aus Galadriels Garten dort bereits hinterlegt worden ist.“	CER
<b>Maßlose Ausschweifungen</b>	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 die sie als Antwort gespielt wird.	CER
<b>Mehr Verstand als Ihr</b>	TD	K	Besteht die Gemeinschaft nur aus 1 Charakter, kann der Angriff nicht zugewiesen werden. Der Angriff wird gewertet, als habe sich ihm die Gemeinschaft gestellt, aber ihn nicht vereitelt. Die Gefahrenkarte wird abgeworfen (sofern der Angriff nicht durch z. B. Ein permanentes Ereignis erzeugt wurde.)	CER
		K	Besteht der Angriff aus mehreren Angriffen gegen nur einen Charakter (z. B. Attentäter) können alle Angriffe nicht zugewiesen werden, wenn die Gemeinschaft nur aus 1 Charakter besteht.	RD25
<b>Mein Schatz</b>	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
<b>Meister von Wald, Wasser und Berg</b>	TD	K	Der Weise muss sich nicht in der Gemeinschaft befinden, deren Reiseroute durch die Umwandlung der Regionsart betroffen ist.	RD62
		K	Der Effekt besteht bis zum Ende der Runde und kann daher auch weitere Gemeinschaften betreffen.	RD118
<b>Miruvor</b>	TW	K	Kann nicht zwischen einem erfolgreichen Hieb und vor dem folgenden Wurf auf Konstitution eingesetzt werden.	
<b>Mithrilkarte</b>	TD	E	Die Mithrilkarte wird getappt, wenn sich der Besitzer in Moria befindet. Danach kann sie nicht mehr enttappt werden.	Ü
		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 Kampfesgeschick erhält.“	Ü
<b>Mond</b>	TW	E	Die Änderung der Regionstypen gilt nur bezüglich des Ausspielens von Gefahrenkarten (nicht bezüglich Unterstützungskarten).	Ü
<b>Mond des Todes</b>	DM	E	Kann nicht verdoppelt werden.	Ü
		K	Automatische Angriffe durch Untote werden unter Berücksichtigung aller Modifikationen verdoppelt.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Morannon</b>	TW	E	Wird als Hort der Dunkelheit in Udûn gespielt.	CER
		E	Die Größe der Gemeinschaft darf höchstens 2 betragen.	Ü
		K	Ist zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	
		K	Gemeinschaften, die sich jeweils an einer eigenen Karte Morannon aufhalten, werden nicht vereinigt.	CER
<b>Morgul-Messer</b>	TW	E	Ergänze: „Spielbar auf einen Angriff durch Nazgûl.“	CER
		K	Der betroffene Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach einem erfolgreichen Hieb.	
<b>Morgul-Nacht</b>	TW	K	Wird nicht abgeworfen, wenn die Tore der Nacht abgeworfen werden.	CER
<b>Morgul-Pferd</b>	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.	CER
		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.	CER
		K	Kann nicht auf einen Nazgûl zielen, der getappt wurde, um auf den Reservestapel zuzugreifen.	RD115
<b>Müde und gesättigt</b>	TD	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
<b>Müdigkeit des Herzens</b>	TW	E	Nur der erste Abschnitt darf nicht verdoppelt werden (der zweite schon).	
<b>Mûmak (Olifanten)</b>	TW	E	Ersetze „2 Angriffe“ durch „2 Hiebe“.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Darf auch in Harondor und Orten in dieser Region gespielt werden.	UE
<b>Nachrichten aus dem Auenland</b>	LE	K	Betrifft alle Versionen von Beutelsend.	CER
<b>Die Nachricht muss nach Lugburz</b>	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
<b>Nacht</b>	TW	E	Alle Dúnedain (außer Waldläufern) erhalten -1 auf ihr Kampfgeschick.	Ü
		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.	CER
<b>Namenloses Wesen</b>	DM	K	Nur einer der Angriffe kann durch Tappen eines Charakters vereitelt werden.	
<b>Narya</b>	TW	K	Charaktere können nicht getappt werden, um den Versuchungswurf zu unterstützen.	CER
<b>Die Nazgûl sind unterwegs</b>	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 Ausgleichen der Handkarten.	RD52
		K	Ein Angriff durch Nazgûl auf eine Gemeinschaft mit einem Ring in einem Schattenland gilt als dem Schattenland (Regionstyp) zugeordnet.	RD50

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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
<b>Nenseldë die Meernymphe</b>	TD	K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
<b>Neue Freundschaft</b>	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
<b>Neumond</b>	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
<b>Neu Schmieden</b>	TW	K	Kann auch für Drachenschätze verwendet werden.	CER
		K	Die auf die Hand genommene Karte muss dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
<b>Nicht zu Hause</b>	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
		K	Kann nur Angriffe von Drachen oder Trollen vereiteln.	CER
<b>Ohne Freunde</b>	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
<b>Ohne jede Rast</b>	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
<b>Opferung der Gestalt</b>	TW	E	Ersetze „-3 auf Konstitutionstest“ durch „+3 auf 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
		K	Wird der Zauberer gefangengenommen, wird diese Karte abgeworfen.	
		K	In der Runde, in der der geopfertem Zauberer erneut ausgespielt wird, darf dieser keine Beeinflussungsversuche gegenüber dem gegnerischen Spieler machen.	RD124

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Orkkleidung</b>	AS	K	Da es keine Hobbit- oder Zwergenverbündete gibt, kann diese Karte auf keine Gemeinschaft mit Verbündeten gespielt werden.	CER
<b>Ost-in Edhil</b>	TW	E	Ersetze „3 Angriffe“ durch „3 Hiebe“.	Ü
<b>Pallando</b>	TW	K K	Kann nur die oberste Karte des Abwurfstapels einsehen. Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten.	CER RD50
<b>Pallando der Seelenwächter</b>	AS	K	Kann nicht benutzt werden, um einen Agenten (als Gefahr) zu eliminieren.	RD35
<b>Palantír ausrichten</b>	LE	E E K K	Kann für einen Palantír nicht verdoppelt werden. Kann zusammen mit dem Palantír, auf den sie gespielt wurde, hinterlegt werden. Wird abgeworfen, wenn ein mit dieser Karte hinterlegter Palantír abgeworfen wird. Ein Ringegeist kann einen ausgerichteten Palantír nicht benutzen.	Ü CER
<b>Palantír verwenden</b>	TW	K	Nach dem Tappen kann der Weise den Palantír bis zum Ende des Zuges benutzen.	CER
<b>Palantír von Amon Sûl</b>	TW	K	Wird sofort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft bewegt und aus weniger als 2 Charakteren besteht.	CER
<b>Palantír von Annuminas</b>	TW LE	K E	Die auf die Hand genommene Karte muss dem Gegner vollständig gezeigt werden. Für den Effekt muss der Palantír getappt werden.	Ü
<b>Palantír von Elostirion</b>	TW LE	E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	CER
<b>Palantír von Minas Tirith</b>	TW LE	E	Wenn man sich den eigenen Spielstapel ansieht, muss man auch den des Gegners ansehen.	
<b>Palantír von Orthanc</b>	TW LE	E K K	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel. Die aus dem Abwurfstapel geholte Karte muss dem Gegner nicht gezeigt werden. Eine Ortskarte kann nicht geholt werden.	CER CER
<b>Palantír von Osgiliath</b>	TW	K K	Wird sofort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft bewegt und aus weniger als 4 Charakteren besteht. Es können nur die Eigenschaften eines anderen Palantírs genutzt werden, für die man ihn tappen müsste.	CER CER
<b>Palantír vorbereiten</b>	TW	E E K	Kann für einen Palantír nicht verdoppelt werden. Kann zusammen mit dem Palantír, auf den sie gespielt wurde, hinterlegt werden. Wird abgeworfen, wenn ein mit dieser Karte hinterlegter Palantír abgeworfen wird.	CER
<b>Pest</b>	LE	E	Ersetze „Am Ende der gegnerischen Bewegungs-/Gefahrenphase“ durch „Am Ende des gegnerischen Zuges“.	CER
<b>Die Pfade der Toten</b>	TW	E	(neuer Kartentext) Kann nur am Ende der Organisationsphase gespielt werden auf eine Gemeinschaft mit Aragorn II, die sich in Dunharg befindet. Die Gemeinschaft darf sich zum Tal von Erech bewegen. Die einzigen Kreaturen, die gegen diese Gemeinschaft gespielt werden dürfen, sind Untote, aber es dürfen beliebige Untote gespielt werden.	CE23
<b>Pferde</b>	TW	E	Nur am Ende der Organisationsphase spielbar.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Pfeilregen</b>	AS	K	Der Effekt wirkt bis zum Ende des Zuges.	CER
<b>Die Pläne sind durchschaut</b>	DM	K	Ortskarten werden in dem Fall als einzigartig betrachtet.	CER
<b>Prüfung des Treueeides</b>	AS	E	Ersetze „mit ihm gespielte Karten“ durch „Karten, die er kontrolliert (außer Gefolgsleute)“.	Ü
<b>Puckelmänner</b>	TW	E	Ergänze: „Pükelwesen.“	CER
		E	Ersetze „Altes Puckeltal“ durch „Alte Pükel-Wildnis“.	Ü
<b>Ratten!</b>	LE	K	Nur ein unverwundeter Charakter kann verwundet werden.	CER
<b>Rauchringe</b>	DM	K	Gefahrenkarten, die auch als Unterstützung gespielt werden können (z. B. Zwielight), dürfen nicht recycelt werden.	RD51
		K	Unterstützungskarten anderer Ausrichtung dürfen nicht recycelt werden (wohl aber Charaktere).	CE12
<b>Rebellische Worte</b>	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 nicht).	
<b>Rechtzeitige Warnung</b>	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.	
<b>Regendrache</b>	TD	K	„Reiseroute der Ruine“ meint die Reiseroute auf der Ortskarte.	
<b>Regiment schwarzer Krähen</b>	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
		K	Wird der Angriff eines ausliegenden Drachen auf der Jagd vereitelt, so nimmt der Gefahrenspieler diese Karte auf die Hand.	
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
<b>Reiche Beute</b>	LE	K	Der mit dieser Karte gespielte Gegenstand tappt den Ort, falls er nicht schon bereits getappt war.	CER
<b>Ren der Unreine</b>	TW	K	Jeder im Spiel befindliche Charakter (außer Ringgeister) 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
<b>Rhosgobel</b>	TW	E	Ersetze „Heilungskarten“ durch „Heilende Effekte“.	CER
<b>Riese</b>	TW	E	Ergänze: „Riese.“	CER
<b>Ring der Treue</b>	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
<b>Ring der Zauberer</b>	TW	K	Ersetze „Auswirkungen ... sind wirkungslos“ durch „Kann nicht hinterlegt, gestohlen oder weitergegeben werden.“	CER
		K	Ist nicht vom Typ „Ring“.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Ringkunde</b>	TW	E	Nur in der Ortsphase an einem ungetappten Ort, an dem Information spielbar ist, auf einen ungetappten Weisen spielbar. Der Weise und der Ort werden getappt.	CE7
		K	Der ersetzte Goldene Ring wird abgeworfen, der ersetzende Ring gilt aus ausgespielt.	CE7
<b>Ritt auf den Adlern</b>	TW	E	Kann nicht auf eine Gemeinschaft an Unterirdischen Orten gespielt werden.	B
		E	Der Zielort darf auch kein Unterirdischer Ort sein.	
<b>Ritt gegen den Feind</b>	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 der gegnerische Spieler Opferung der Gestalt gespielt hat, 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
<b>Roäc der Rabe</b>	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
<b>Ruf der Heimat</b>	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
<b>Ruf der See</b>	TW	E	Ersetze „Karte“ durch „Charakterkarte“.	Ü
<b>Runenschild</b>	TD	K	Getappt gegen einen Hieb, wird dieser als erfolglos (ineffectual) gewertet.	Ü
		K	Kann gegen Hiebe eingesetzt werden, die nicht vereitelt werden können (z. B. bei Finderglück).	
<b>Sack über den Kopf</b>	AS	K	Betrifft jeden durch den Angriff verwundeten Hobbit oder Zwerg, nicht nur solche, die durch den Troll verwundet wurden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Sagenhafte Reichtümer</b>	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, unge-tappt, können dort Gegenstände gespielt werden, ohne den Ort zu tap-pen: Nicht gedrehte Karte: 1 Gegenstand. Einmal gedrehte Kar-te: 2 Gegenstände. Zweimal (oder häufiger) ge-dreht: 3 Gegenstände. Wird der Drache abgeworfen oder aus dem Spiel ent-fernt, 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 (off to the side) betrachtet. Der Automatische Angriff durch ihn ent-fällt, und er kann nicht eliminiert werden.	
		K	Ist die Karte nicht gedreht, kann in einer Runde ein Gegenstand gespielt werden ohne den Ort zu tap-pen. dasselbe gilt für die folgenden Runden.	RD117
<b>Saruman der Weiße</b>	AS	E	Ersetze „Isengart“ durch „Pforte von Rohan“.	Ü
<b>Saurons Kriegsrat</b>	LE	K	Kann nicht ins Deck gemischt werden, während man Karten zieht.	CER
		K	Wird die Karte als Gefahrenkarte gespielt, muss der Spieler, ge-gegen den sie gerichtet ist, die Bedingungen für Spielende erfüllen (also z. B. mindestens 20 Siegpunkte besitzen oder bereits sein Deck aufgebraucht haben). Der Gefahrenspieler erhält danach den letzten Zug.	
<b>Saurons Mund</b>	TW	E	Ergänze: „Mensch.“	CER
		K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muss sie dem Gegner soweit gezeigt werden, dass sie als Gefahrenkarte erkenn-bar ist.	
		K	Darf nur als Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD72
<b>Schattenfell</b>	TW	E	Wird die besondere Eigenschaft genutzt, darf sich in der Ge-meinschaft kein weiterer Verbündeter befinden.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
<b>Das Schattenheer</b>	TW	K	Kann nicht vom Gegner beeinflusst werden.	CER
		K	Aragorn II muss getappt werden, um das Heer zu spielen.	
		UE	Inoffizielles Erratum: Darf nur gespielt werden, wenn Aragorn II in derselben Runde die besondere Bewegung durch <i>Die Pfade der Toten</i> genutzt hat.	UE
<b>Schattenmantel</b>	LE	E	Ersetze „einen Hieb“ durch „einen Hieb einer Kreatur“.	Ü
<b>Schatten von Mordor</b>	TD	K	Der Effekt gilt auch, wenn der Gegner aufgrund von Unterstüt-zungskarten oder -ereignissen in der Bewegungs-/Gefahrenphase weitere Karten zieht.	RD74
<b>Der Schatten wächst</b>	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed. *	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Der Schatz</b>	TW K	Der Gefahrenkartenspieler entscheidet, welcher Charakter den Versuchungswurf durchführt.	
<b>Schicksal des Ithil-Steins</b>	DM K	Muss bereits getappt sein, bevor Barad-dûr betreten wird, um die Karte um 180° zu drehen.	CER
<b>Schicksalsberg</b>	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
<b>Schicksalsklüfte</b>	TW E	Streiche „Andernfalls werden der Eine Ring und sein Träger abgeworfen“.	CER
	E	Nur in der Ortsphase spielbar.	CER
<b>Schildwachen von Númenor</b>	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
<b>Schlangenzunge</b>	DM E	Ersetze „Charaktere oder Agenten“ durch „Charaktere oder Schergencharaktere“.	Ü
<b>Schmeichelei</b>	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 Menschen), 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.	
<b>Schrecken der Grabunholde</b>	DM K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD55
<b>Schreckliche Neuigkeiten</b>	DM K	Das Ausspielen dieser Karte verhindert nicht, dass ein weiterer Spieler die gleiche Karte ebenfalls spielen kann.	CE8
<b>Schwarzer Atem</b>	DM K	Der betroffene Charakter muss nicht durch den Nazgûl verwundet worden sein.	RD>50
<b>Schwarzer Regen</b>	LE K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann einen Helden-Ring ausspielen (ein Ringgeist-Spieler nicht).	CER
	K	Kann nur an einer Ruine/Hort in einer Wildnis gespielt werden.	
<b>Schwarzer Reiter</b>	LE E	muss in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
	UE		Inoffizielles Erratum: Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.	UE
<b>Schwarzer Wappenschild</b>	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
<b>Schwarzes Pferd</b>	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
		UE	Inoffizielles Erratum: Ein Ringgeist mit Schwarzem Pferd wird bei einem Konstitutionswurf von 7 oder 8 nicht auf die Hand genommen.	UE
<b>Schwarzstamm</b>	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
		UE	Inoffizielles Erratum: Nicht spielbar an Zufluchtsorten.	UE
<b>Schwertelfelder</b>	TW	E	Automatischer Angriff: 1 Hieb mit Kampfgeschick 8 (nicht 6).	Ü
<b>Seelenloser Körper</b>	LE	K	Für einen derart wiederbelebten Charakter erhält der Gegner keine Siegpunkte für das Eliminieren des Charakters.	CER
		E	Die Karte wird auf einen Charakter gespielt, der Schattenmagie nutzen kann und sich zum selben Zeitpunkt in der Gemeinschaft befand, in der der betreffende Charakter eliminiert wurde. Der wiederbelebte Charakter wird der Gemeinschaft des Charakters zugeordnet, auf den diese Karte gespielt wird.	CE20
		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 <i>The Balrog</i> zurück ins Spiel zu holen und die -5 Siegpunkte rückgängig zu machen.	TR
<b>Seinem Willen unterworfen</b>	LE	K	Kann nur gespielt werden, wenn anschließend auch ein Charakter getappt wird.	RD110
		K	Kann als Reaktion auf Karten gespielt werden, die die Anzahl der Hiebe erhöhen (z. B. Mann auf Mann. Der Effekt der Karte tritt dann vor dem Effekt von Mann auf Mann ein)	CE27
<b>Sie finden keine Ruh</b>	TD	E	Ersetze „Schatten von Mordor“ durch „Tore der Nacht“.	Ü
<b>Sie reiten zusammen</b>	LE	K	Die Größe der Gemeinschaft darf (außerhalb eines Dunklen Zufluchtsortes) höchstens 7 betragen.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Smaragd des Seefahrers</b>	TD	K	Gilt als Quelle von 0 Versuchungspunkten.	CER
		K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten.	RD50
<b>Smaug</b>	TW	E	Ersetze „Spielbar an der Felsnadel.“ durch „Spielbar am Einsamen Berg.“	Ü
<b>Snaga-hai</b>	LE	K	Können an jedem Ort beeinflusst werden, an dem sie auch gespielt werden können.	CER
<b>Sonne</b>	TW	K	Hat keinen Effekt auf Angriffe.	CER
<b>Späher eilen voraus</b>	LE	K	Der Gegner kann von gezeigten Karten auch weitere Kopien spielen.	CER
<b>Spinne des Mórlat</b>	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.	
<b>Spurlos verschwunden</b>	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
		UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar am Ende der Organisationsphase.	UE
<b>Statthalter von Angmar</b>	LE	K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Carn Dûm befindet.	RD50
<b>Statthalter von Dol Guldur</b>	LE	K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Dol Guldur befindet.	RD50
<b>Statthalter von Morgul</b>	LE	K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Minas Morgul befindet.	RD50
<b>Stein von Erech</b>	TW	K	Auch spielbar, wenn ein Gegner die Männer von Lamedon im Spiel hat.	
<b>Steinkreis</b>	TW	E	Befindet sich in der Region „Alte Pükel-Wildnis“ (nicht „Altes Pükelta!“)	Ü
<b>Stern der Hoffnung</b>	TD	K	Hat keinen Effekt auf Gefahrenkarten.	CER
<b>Sterne</b>	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
<b>Stiller Wächter</b>	TW	E	Ergänze: „Pükelwesen.“	CER
		E	Bringt 1 (nicht 0) Siegpunkt.	CER
<b>Stimme des Zauberers</b>	TW	E	Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.	Ü
<b>Streit der Finsterlinge</b>	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.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Stunde der Not</b>	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
<b>Sturmflut</b>	TW	E	Streiche „Kann nicht verdoppelt werden.“	CER
		E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
<b>Stürme des Zorns</b>	TD	K	Darf nur gegen einen Gegner gespielt werden, der einen Ortskartenstapel derselben Ausrichtung besitzt.	RbT
<b>Sturmkrähe</b>	TD	K	Ereignisse, die nur einen Charakter und nicht die gesamte Gemeinschaft betreffen, werden nicht abgeworfen und können auch weiterhin gespielt werden.	
<b>Sturmwolken</b>	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
<b>Tappende Füße</b>	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
<b>Thorin II</b>	TW	K	Sein eigener Gesamtbonus auf Direkten Einfluss gegen das Heer der Zwerge aus den Blauen Bergen beträgt +4 (d. h. sein direkter Einfluss beträgt insgesamt 6).	
<b>Thron der Winde</b>	TW LE	K	Ist zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
<b>Tiefe Schatten</b>	LE	K	Kann auch benutzt werden, um eine Gefahr zu verhindern, 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
<b>Tiefe Verschlagenheit</b>	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
<b>Tolfalas</b>	TW	E	Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende, legendäre*) *nur Schriftrolle von Isildur.	CER
<b>Tom Bombadil</b>	TW	K	Kann nur Gefahren vereiteln, die direkt auf gegen seine Gemeinschaft gerichtet werden und die sich in eine der angegebenen Regionen bewegt.	CER
		K	Kann auch Gefahren gegen andere Gemeinschaften vereiteln, wenn die Bedingungen erfüllt sind.	Ü
		K	Kann keine Angriffe durch Agenten vereiteln.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Kann auch Gefahren vereiteln, die bereits in vorherigen Runden gegen die Gemeinschaft gespielt wurden und diese weiterhin zum Ziel haben (z. B. Versuchungskarten)	
Tore der Nacht	TW	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
	LE	K	Kann nicht als Reaktion auf Tore des Morgens gespielt werden, um diese abzuwerfen, bevor ihr Effekt eintritt.	
Tore des Morgens	TW	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 <i>Die Gefahr kehrt zurück</i> im Spiel ist.	CER
		K	Kann nicht als Reaktion auf Tore der Nacht gespielt werden, um diese abzuwerfen, bevor ihr Effekt eintritt.	
Törichte Worte	TD	E	Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.	CER
	LE	E	Ersetze „Ein Charakter kann ... getappt werden“ durch „Der Charakter kann ... getappt werden“.	Ü
Totschläger	TW	E	Ergänze: „Totschläger.“	CER
		E	Bringt 2 (nicht 0) Siegpunkte.	CER
	TW	K	Die Hiebe eines Totschlägers können niemals verschiedenen Charakteren zugeordnet werden.	CER
	LE	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
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
Trolltaschen	DM	K	Der zusätzliche Angriff ist vom Typ Automatischer Angriff. Falls aber an diesem gefangengenommene Charaktere befreit werden, ist es ein Rettungsangriff.	RD112
		K	Wird am Ort nach dem ersten Gegenstand, der den Ort tappt, ein weiterer Gegenstand ausgespielt (z. B. geringerer oder einer entsprechend der Spielbarkeit bei unterirdischen Orten), dann erfolgen nach dem Ausspielen des zweiten Gegenstandes zwei entsprechende Angriffe.	
Truppen des Bösen	DM	K	Die Karte kann nur gespielt werden, wenn die erste Aktion nach dem Angriff das Tappen eines Kundschafters ist. (Dieser kann also nicht erst durch z. B. Effekte anderer Karten enttappt werden.)	
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 Zwergecharaktere (oder Orks- oder Trollcharaktere) auf die Hand nehmen, bis deren gesamte Geisteskraft mindestens dem Ergebnis entspricht.“	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Ungoliant's letzte Brut</b>	LE	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
<b>Ungol-Orks</b>	LE	E	Ersetze „Barad-dûr“ durch „Cirith Ungol“.	Ü
<b>Die Unterirdischen Grotten</b>	DM	E	Ersetze „legendäre“ durch „Goldene Ringe“.	Ü
<b>Unterirdische Stollen</b>	DM	K	<i>Morannon</i> kann nicht an diesem Ort gespielt werden. Von <i>Morannon</i> aus kann dieser Ort aber mit <i>Vergessene Treppe</i> erreicht und wieder verlassen werden.	CER
<b>Die Unterirdischen Tore</b>	DM	K	Der erste automatische Angriff entfällt, wenn eine Erscheinungsform des Balrog von Moria im Spiel oder besiegt ist.	
<b>Unterpfad</b>	TD	K	Wird diese Karte zusammen mit Schicksalsklüfte gespielt, wird Schicksalsklüfte ohne Effekt abgeworfen.	CER
<b>Unvorhergesehenes Fest</b>	DM	E K K	Kann für eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden. Der Effekt der Karte gilt nur für die Gemeinschaft, auf die diese Karte gespielt wurde. Ein Zauberer zählt nicht zu den Charakteren, die aufgrund zu hoher Geisteskraft zu einem Abwurf der Karte führen.	Ü
<b>Uruk-Unterhüuptling</b>	LE	E	Ersetze „die im selben Zug bereits von einem Uruk-Unterhüuptling angegriffen wurde“ durch „die im selben Zug bereits von einem Ork-Unterhüuptling angegriffen wurde“.	Ü
<b>Ûvatha der Reiter</b>	TW	E K	Nur eine Kreatur (nicht eine beliebige Gefahrenkarte) kann aus dem Abwurfstapel geholt werden. Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muss sie soweit gezeigt werden, dass sie als Kreatur erkennbar ist.	Ü
<b>Ûvatha der Ringgeist</b>	LE	E K	Kann nur getappt werden, um Unterstützungereignisse aus dem Abwurfstapel in den Spielstapel zu mischen. Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muss sie dem Gegner soweit gezeigt werden, dass sie als Unterstützungskarte erkennbar ist.	Ü
<b>Verbergen</b>	TW	K K	Angriffe, die durch Ereignisse bewirkt werden, werden durch diese Karte nicht vereitelt. Gegen eine Gemeinschaft mit dieser Karte darf keine Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD41 CER
<b>Verborgenes Messer</b>	DM	K K	Bewirkt einen Angriff, der nach den normalen Regeln für Angriffe den Beginn einer Kette von Ereignissen auslöst. 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
<b>Verdorrttes Land</b>	TD	K	Die Karte kann sowohl auf die Reiseroute der Gemeinschaft wie auf die Reiseroute des Ortes (laut Ortskarte) zielen.	
<b>Vergessene Schriften</b>	DM	E	Der Angriff erfolgt erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes.	Ü
<b>Vergessene Treppe</b>	DM	K K	Der Gegner darf bis doppelt so viele Gefahrenkarten wie normalerweise ziehen (muss aber nicht). Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
<b>Verirrt in Freien Reichen</b>	TW	E	Streiche „Spielbar am Ende der Organisationsphase.“	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Verlaufen in der Wildnis</b>	TW	E	Ersetze „Spielbar am Ende der Organisationsphase.“ durch „Spielbar auf eine Gemeinschaft, die sich bewegt.“	Ü
<b>Verlockung der Macht</b>	TW	K	Liegt diese Karte mehrfach aus, wird nur ein Versuchungswurf mit -4 gemacht und alle diese Karten werden danach abgeworfen.	CER
		K	Kann auf die Lauer gelegt und nur aufgedeckt werden, wenn der Gegner einen Beeinflussungsversuch ankündigt (bevor der Wurf erfolgt).	RD120
<b>Verlorene Bücher</b>	DM	E	Der Angriff erfolgt erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes.	Ü
<b>Verlorene Erinnerungen</b>	TD	K	Die Karte wird gespielt, nachdem die Hiebe zugewiesen wurden.	CER
		K	Ein Charakter mit dieser Karte verliert seine Berufe solange diese Karte im Spiel ist.	CER
<b>Verräter</b>	TW	E	Ersetze den letzten Satz durch „Diese Karte wird abgeworfen, wenn einem Charakter ein Versuchungswurf mißlingt.“	CER
		K	Der vom Verräter angegriffene Charakter wird vom Gegner bestimmt.	Ü
		K	Liegt diese Karte mehrfach aus, erfolgt nur 1 Verräterangriff, nach dem alle diese Karten abgeworfen werden.	CER
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
		K	Der Angriff ist vom Typ (Volk) des angreifenden Charakters.	CER
<b>Versklavender Ring</b>	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
<b>Versteck (Mann im Baum)</b>	TW	K	Automatische Angriffe werden nicht vereitelt.	
<b>Versuchung der Gelüste</b>	TW	K	Der betroffene Charakter muss auch beim Ausspielen eines Ringes gegen Versuchung würfeln.	CER
	LE	K	Der betroffene Charakter muss auch beim Übergeben eines Gegenstandes gegen Versuchung würfeln.	CER
		K	Kann auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden, wenn der Gegner einen Gegenstand spielt und erzwingt dann sofort einen Versuchungswurf.	CER
	LE	E	Um zu versuchen, die Karte zu entfernen, muss der Charakter getappt werden.	Ü
<b>Versuchung der Natur</b>	TW	E	Ersetze „am Ende der Gefahrenphase“ durch „nachdem alle anderen Gefahren gespielt worden sind“.	CER
	LE	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
<b>Versuchung der Sinne</b>	TW	E	Ersetze „am Ende der Vorbereitungsphase“ durch „am Ende der Enttappphase“.	CER
<b>Verwüstung der Drachen</b>	TW	E	Ersetze „Reiseroute“ durch „Reiseroute der Ortskarte“.	Ü
		E	Beide Effekte gelten nur für einzigartige Drachen (dragon).	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 1 einzigartiger Drache auf den Ort gespielt werden.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Die Karte kann auch gespielt werden, ohne dass danach ein einzigartiger Drache gespielt wird.	CER
<b>Verzweiflung des Herzens</b>	TW	K	Der Versuchungswurf wird vor dem Konstitutionswurf durchgeführt.	CER
	LE			
<b>Verzauberter Strom</b>	AS	K	Effekte, die davor schützen, an den Ausgangsort zurückkehren zu müssen, wirken nicht gegen diese Karte.	CER
<b>Vilya</b>	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 soweit gezeigt werden, dass sie als Unterstützungskarte erkennbar ist.	
<b>Vom Fluch geplagt</b>	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 (off to the side) betrachtet.	Ü
		K	Nicht auf einen Angriff durch <i>Ritt gegen den Feind</i> spielbar.	RD55
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte keine Kreatur mehr befindet.	RD55
<b>Vom Schwarzen Himmel</b>	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
<b>Von Grauen ergriffen</b>	DM	K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm (und seinen Verbündeten) besteht.	
<b>Wachsamer als die meisten</b>	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
<b>Der Wächter im Wasser</b>	TW	E	Ergänze: „Tier.“	Ü
<b>Waffenkammer</b>	DM	K	Der Effekt kann nur vom Spieler dieser Karte benutzt werden.	
		K	Ein Gefallener-Zauberer-Spieler kann keine Schergen-Gegenstände hinterlegen, wohl aber ein Zauberer-Spieler.	RD125
<b>Wahre Gestalt</b>	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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Warge</b>	TW	E	Ergänze: „Wölfe.“	Ü
<b>Warten auf Hilfe</b>	DM	E	Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.	Ü
		K	Kann auch auf einen Charakter gespielt werden, der sich an einem Zufluchtsort befindet oder der sich bewegt. Der Effekt tritt ein, sobald sich der Charakter an einem sonstigen Ort befindet.	
		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 RD120
<b>Weder so alt noch so mächtig</b>	DM	K	Die Art der Siegpunkte ist Gegenstände.	CE32
<b>Welt von Namenlosen erschaffen</b>	AS	E	Ersetze „alle Kreaturen, die diese Gemeinschaft an Schattenhornten angreifen“ durch „alle an Schattenhornten spielbaren Kreaturen, die diese Gemeinschaft angreifen“.	Ü
<b>Der Weg ist schwer zu finden</b>	DM	K	Verändert die Reiseroute.	CER
		K	Darf nur gegen einen Gegner gespielt werden, der einen Ortskartenstapel derselben Ausrichtung besitzt.	RbT
<b>Der Weiße Baum</b>	TW	E	(neuer Kartentext) Nur für Weise in Minas Tirith. Spielbar, wenn der Schößling des Weißen Baumes abgeworfen wird, entweder von einem Charakter in der Gemeinschaft des Weisen oder vom Siegpunktstapel, wenn die Karte in Minas Tirith hinterlegt worden war. Minas Tirith gilt als Zufluchtsort hinsichtlich Heilung und des Ausspielens von Gefahrenkarten.	CE13
<b>Weitblick</b>	TW	K	Die auf die Hand genommene Karte muss dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
<b>Wiederaufbau der Stadt</b>	DM	E	Kann nur in der Ortsphase (nach den Automatischen Angriffen) gespielt werden.	CER
<b>Wiedergekehrte Erinnerungen</b>	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
<b>Wie vom Wahnsinn getrieben</b>	AS	E	Ergänze: „Gegen einen Angriff.“	Ü
<b>Wilder Geflügelter Unhold</b>	TD	K	Die ungetappten Charaktere werden erst nach dem Angriff getappt.	
<b>Wilder Lindwurm</b>	TD	K	Auch wenn ein Verbündeter verwundet wird, muss ein Gegenstand abgeworfen werden.	CER
<b>Der Wille Saurons</b>	TW	E	Wird abgeworfen, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind oder wenn ein Spielstapel aufgebraucht wird.	CE11
<b>Wir kommen um zu töten</b>	LE	K	Kann auch gespielt werden, um Agenten ins Spiel zu bringen.	CER
		K	Charaktere können in jeder Phase ins Spiel gebracht werden, in der sich die betreffende Gemeinschaft an einem Ort befindet. (In der Bewegungsphase also nur, wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt.)	CE9
		K	Ringgeister können als Begleiter mit dieser Karte gespielt werden.	CE9
		K	Ein Charakter kann nur ins Spiel gebracht werden, wenn genügend Einfluss zu seiner Kontrolle vorhanden ist.	RD58

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Wissen über den Feind</b>	DM	K	Muss in derselben Runde gespielt werden, in der der Angriff erfolgte.	
<b>Wo eine Peitsche ist</b>	LE	K	Nur Charaktere mit niedrigerem Kampfgeschick und niedrigerer Geisteskraft können enttappt werden.	CER
		K	Der Konstitutionswurf kann zum Abwurf von Orks oder Trollen führen.	CER
<b>Wölfe</b>	TW	E	Ersetze „Tiere“ durch „Wölfe“.	CER
<b>Wolfsreiter</b>	TD	K	Kann jederzeit als Kurzfristiges Ereignis gespielt werden.	CER
<b>Wolkenloser Himmel</b>	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
<b>Worte von Macht und Schrecken</b>	TW	E	Ersetze „die von einem Nazgûl wird“ durch „die von einem Nazgûl angegriffen wird“.	Ü
<b>Wundersame Geschichten</b>	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.	
		K	Die Karte ist nicht vom Typ „Nur für Weise“.	
<b>Wundersame Karten</b>	DM	E	Die letzte Region der Reiseroute muss ein Schattenland sein.	Ü
<b>Würgender Schatten</b>	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
<b>Das Wüten der Eisernen Krone</b>	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
		K	Kann nur auf den Angriff einer Kreatur gespielt werden.	Ü
		K	Spielt der Gegner die Eisernen Krone aus, muss dafür kein Charakter getappt werden.	
<b>Zahllose Wunden</b>	DM	K	Kann nicht auf einen Angriff eines Attentäters oder Totschlägers gespielt werden, der bereits durch <i>Mann auf Mann</i> oder <i>Hoarmûrath von Dir</i> verstärkt wurde. $\hat{O}\hat{C}\hat{o}$ es sei denn, dass die Gemeinschaft nur aus 1 Charakter besteht.	RD117
<b>Zeichen guten Willens</b>	DM	E	Ersetze „gegen Drachen: geringerer Gegenstand/6“ durch „gegen nicht einzigartige Drachen: bedeutender Gegenstand/6“.	Ü
<b>Zirperkirper</b>	TW	K	Zauberer, Ringgeister und The Balrog werden nicht angegriffen.	CER
<b>Zorn des Schwarzen Feindes</b>	DM	E	Der zusätzliche automatische Angriff kann nicht vereitelt werden.	Ü
<b>Zufucht</b>	TD	E	Die letzte Region der Reiseroute muss eine Wildnis sein.	Ü
<b>Zurück aus der Einsamkeit</b>	TD	K	Kann benutzt werden, um ein Drachenheer zu holen.	CER
<b>Zurück nach Mordor</b>	DM	K	Eine auf der Lauer liegende Karte kann nur abgeworfen werden, wenn sie noch nicht aufgedeckt wurde.	CER
<b>Zwergenfeste in den Blauen Bergen</b>	TW LE	K	Bezüglich Gefahrenkarten ist dieser Ort kein zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B

Kartentitel	Ed. *	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Zwergenfeste in den Eisenbergen</b>	TW K LE	Bezüglich Gefahrenkarten ist dieser Ort kein zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
<b>Zwergenlampe</b>	DM E E E	Art: Besonderer Gegenstand. Gibt keinen Siegpunkt für einen Balrog-Spieler. 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 Ü
<b>Zwergenringe (alle)</b>	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
<b>Zwergenring von Druins Volk</b>	TW E K	Neuer Kartentitel: „Zwergenring von Dúrans Volk“. 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.“	Q Ü
<b>Zwergenring von Dwalins Volk</b>	TW E K	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.“ Um den geholten Gegenstand auszuspielen, müssen der ausspielende Charakter und der Ort getappt werden.	Ü Ü
<b>Zwergenring von Thelors Volk</b>	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
<b>Zwergenring von Thrars Volk</b>	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
<b>Zwielicht</b>	TW E LE K K	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.“ Zählt nicht gegen das Gefahrenlimit. Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.	CER RD112

## The White Hand

Kartentitel	Ed. *	Erratum/Klarstellung	Info
<b>A Strident Spawn</b> (Lärmende Brut)	WH E	Ergänze: „Einzigartig.“	CER
	K	Halborks können gespielt werden, auch wenn Bad Company nicht im Spiel ist.	CER
<b>Bad Company</b> (Schlechte Gesellschaft)	WH K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf.	CER
<b>Chambers of the Royal Court</b> (Kammern am Königshof)	WH K	Wird nicht abgeworfen, wenn der Gegner zuerst Gandalf (als Gefallener Zauberer) spielt.	RD79
<b>Deep Mines</b> (Tiefe Minen)	WH E	Kann für einen Zufluchtsort nicht verdoppelt werden.	CER
	K	Die Gemeinschaft kann nicht zum Zufluchtsort zurückkehren, wenn dieser nicht mehr <i>protected</i> ist.	CE12
	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
<b>Double-dealing</b> (Zweischneidig)	WH K	Nur solche Karten dürfen gespielt sind, wie es entsprechend der Ortskarte erlaubt ist. Die Ausrichtung dieser Karten ist beliebig.	CER
	K	Die Karte erlaubt allgemein das Ausspielen von Unterstützungskarten, die ansonsten wegen anderer Ausrichtung nicht spielbar wären.	
<b>Echoes of the Song</b> (Widerhall des Liedes)	WH K	Eine im Spiel befindliche Karte muss abgeworfen werden.	RD118
	K	Es darf keine Gefahrenkarte mit Entwicklungspunkten abgeworfen werden.	RD124
<b>Fortress of Isen</b> (Die Orthanc-Feste)	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
	K	Der Gegner darf an keiner Version dieses Ortes Karten spielen, die Siegpunkte geben.	CE18
<b>Fortress of the Towers</b> (Feste der Türme)	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
	K	Der Gegner darf an keiner Version dieses Ortes Karten spielen, die Siegpunkte geben.	CE19
<b>Gandalf</b>	WH K	Kann in der Organisationsphase nicht nochmals tappen, nachdem er durch seine besondere Fähigkeit bereits enttappt wurde.	RD26
<b>Girdle of Radagast</b> (Radagasts Bund)	WH K	Hat keinen Effekt auf Regionen, wenn sich eine Gemeinschaft nach Grundregeln bewegt, außer denen des Start- und Zielortes.	CER
<b>Give Welcome to the Unexpected</b> (Willkommener Zufall)	WH K	Den zusätzlichen Siegpunkt geben nur Karten, die normalerweise (und nicht wegen der Regeln für Gefallene Zauberer-Spieler) 1 Siegpunkt geben.	RD47

Kartentitel	Ed. *	Erratum/Klarstellung	Info
<b>The Great Hunt</b> (Die große Jagd)	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 der Fluch des Ithil-Steins im Spiel ist.	
	K	Betrifft nicht Agenten oder Drachen auf der Jagd.	
<b>Great Ruse</b> (Große List)	WH K	Kann nicht auf Orte gespielt werden, für die es keine Scher- genausrichtung gibt (z. B. Morannon).	CER
<b>Guarded Haven</b> (Bewachter Zufluchtsort)	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
	E	Darf nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden.	CER
	K	Der Gegner darf an keiner Version dieses Ortes Karten spielen, die Siegpunkte geben.	CE26
<b>Hidden Haven</b> (Versteckte Zuflucht)	WH K	Wird diese Karte zu Spielbeginn von beiden Spielern als Entwicklungskarte gleichzeitig und mit dem gleichen Ort aufgedeckt, wird diese Karte abgeworfen. Der Startort bleibt für beide Gemeinschaften der aufgedeckte.	CER
<b>Man of Skill</b> (Mann von Geschick)	WH K	Karten, deren Punkte laut Kartentext erst beim Hinterlegen zählen, zählen sofort 2 Siegpunkte - auch wenn sie nicht hinterlegt sind.	RD103
<b>Many-coloured Robes</b> (Vielfarbige Gewänder)	WH UE	Inoffizielles Erratum: Für den Effekt wird diese Karte und nicht Saruman getappt.	UE
<b>Nature's Revenge</b> (Rache der Natur)	WH K	Ein Hidden Haven vereitelt den automatischen Angriff nicht.	RD11
	K	Die Karte ändert nur den Ortstyp in Ruine/Hort. Weitere Eigenschaften des Orts bleiben unverändert.	RD118
<b>Open to the Summons</b> (Dem Aufruf folgend)	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
	E	Erlaubt das Ausspielen von Agenten in der Startgemeinschaft.	CE25
	K	Erlaubt, Agenten als Anfangscharaktere zu spielen.	CER
	K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann mit dieser Karte keinen Agenten mit einer Geisteskraft von 6 ins Spiel bringen.	RD50
<b>A Panoply of Wings</b> (Ein Dach von Schwingen)	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
<b>Prophet of Doom</b> (Prophet des Unheils)	WH K	Für die Anzahl der Regionen zählen einschließlich der des Aufenthaltsorts und des Orts, an dem das Heer spielbar ist.	CER
<b>Radagast's Black Bird</b>	WH E	Geisteskraft: 2.	CER
	K	Kann beliebig oft gegen ihn gerichtete Hiebe vereiteln.	CER

Kartentitel	Ed. *	Erratum/Klarstellung	Info
(Radagasts schwarzer Vogel)	K	Radagast kann diesen Verbündeten auch spielen, wenn er getappt oder verwundet ist.	RD125
<b>Rhosgobel</b>	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
<b>Rolled Down to the Sea</b> (Ins Meer gespült)	WH K K K	Ein Ring, der auf <i>Whispers of Rings</i> oder <i>Rumors of Rings</i> liegt, darf nicht abgeworfen werden. <i>Ring der Zauberer</i> darf auch nicht abgeworfen werden. <i>Elbenbrosche</i> kann nicht abgeworfen werden, um das Abwerfen eines Rings zu verhindern.	CER CER
<b>Shifter of Hues</b> (Wandler im Schatten)	WH K	Der Bonus auf allgemeinen Einfluss und das Halten einer Extrakarte gelten erst, wenn die Karte bei Radagast liegt.	
<b>Sly Southerner</b> (Listiger Südländer)	WH E	Geisteskraft: 2.	CER
<b>Squint-eyed Brute</b> (Schielender Komplize)	WH E	Geisteskraft: 2.	CER
<b>Thrall of the Voice</b> (Macht der Stimme)	WH K K K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf. Erlaubt das Ausspielen von Orks oder Trollen. Kann für einen Charakter verdoppelt werden, das Maximum von normaler Geisteskraft 6 gilt aber weiterhin.	CER CER
<b>Vile Fumes</b> (Giftige Gase)	WH K	Die Karte ändert nur den Ortstyp in Ruine/Hort. Weitere Eigenschaften des Orts bleiben unverändert.	RD118
<b>Whole Villages Roused</b> (Ganze Dörfer aufgebracht)	WH K	Wird die Karte auf eine Schergenort (Schattenhort oder Dunkler Hort) gespielt, ist der neue automatische Angriff gegen verborgene (covert) Gemeinschaften kein Verhör.	RD56
<b>Wizard's Myrmidon</b> (Ergebener des Zauberers)	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
<b>Wizard's Trove</b> (Strauch des Zauberers)	WH K	Kann auch nachträglich zu einem ausgespielten Weißen Baum gelegt werden, um die volle Punktzahl zu erhalten.	RD52

## The Balrog

Kartentitel	Ed. *	Erratum/Klarstellung	Info
<b>Beorning Skin-changers</b>	BA UE	Inoffizielles Erratum: Kann gegen eine Heldengemeinschaft nur in den genannten Regionen gespielt werden, oder wenn sich die Gemeinschaft durch 2 Wildnis-Regionen bewegt.	UE
<b>Crept along carefully</b>	BA K	Wird die Karte verdoppelt, bleibt die Bewegungsbeschränkung auf die genannten drei Regionen bestehen, und das Gefahrenlimit wird erneut um 1 reduziert.	CER
<b>Gangways over the Fire</b>	BA K	Eine wegen mißglücktem Wurf nicht vollzogene unterirdische Bewegung stellt immer noch eine vollständige Bewegungs-/Gefahrenphase dar. K Nach einem mißglückten Wurf darf kein weiterer Bewegungsversuch unternommen werden.	CER
<b>Elven Rope</b>	BA K	Ein Gefallener Zauberer erhält mit Wizards' Trove, Legacy of Smiths oder durch Sarumans besondere Eigenschaft die vollen Siegpunkte.	
<b>Long Grievious Siege</b>	BA K	Kann nur gespielt werden, wenn auch ein entsprechender Grenzort zur Seite gelegt werden kann. K Heere wie Panopy of Wings, Beasts of the Wood oder Wild Horses werden abgeworfen, wenn sie am betreffenden Ort spielbar sind. Der Malus von -5 gilt nicht, wenn diese Heere an anderen Orten beeinflusst werden, auf die die Karte nicht gespielt wurde.	CER RD120
<b>Strider</b>	BA K	Wird Strider durch Aragorn II ersetzt, kommt dieser unverwundet und ungetappt ins Spiel.	RD118
<b>To Fealty Sworn</b>	BA K	Die Gemeinschaft muss sich an dem Ort befinden, an dem das Heer spielbar ist.	