

MIDDLE-EARTH: THE WHITE HAND (deutsch)
Limited Edition
Iron Crown Enterprises 1998 - 122 Karten

GEFALLENE ZAUBERER

Gefallene Zauberer

Alatar
Gandalf
Pallando
Radagast
Saruman

Unterstützungskarten

Verbündete

Radagasts schwarzer Vogel

Heere

Große Halb-Orks
Halb-Orks

Gegenstände

Besonder Gegenstände

Schlüssel vom Orthanc
Schlüssel zu den Weißen Türmen

Permanente Ereignisse

Glücklichere Welt
Der neue Herr der Ringe
Lärmende Brut

Brutstätte
Zauberschule

In Erwartung des Angriffs
Schlechte Gesellschaft
Blind für alles andere
Alatars Bogen
Kammern am Könighof
Gräbers Lohn

Zweischneidig
Erdfresser
Feste der Türme
Freund verborgener Dinge
Gandalfs Freund
Sammler von Verbündeten

Willkommener Zufall
Radagasts Bund
Radagasts Handschuh
Zerfurchte Pfade
Großer Beschützer
Große List
Graue Gesandtschaft

Bewachter Zufluchtsort
Versteckte Zuflucht
Kleider des Jägers
Ausritt zur Jagd
Erbe der Schmiede
Mann von Geschick

Vielfarbige Gewänder
Meister der Gestalten
Übler Unfug
Gefolgschaft
Oromes Wächter
Pallandos Lehrling
Pallandos Umhang

Geplantes Verderben
Gewand voller Taschen
Propheten des Unheils
Ring des Feuers
Sarumans Maschinen

Sarumans Ring

Schandbare Taten

Wandler im Schatten

Zauber aus Zwietracht geboren

Jagdbegleiter

Pallandos Stab

Meister der Schmiede

Die Orthanc-Feste

Die große Jagd

Der graue Hut

Die weiße Hand

Macht der Stimme

Symbol des Verderbens

Kriegsschmieden

Geflügelter Verwandlungsmeister

Ergebener des Zauberes

Strauch des Zauberers

Orte

Tiefe Minen

Isengard

Rhosgobel

Die weißen Türme

SCHERGEN

Charaktere

Doeth (Durthak)

Euog (Ulzog)

Schlecht gelaunter Geselle

Lugdusch

Listiger Südländer

Schielender Komplize

Ugluk

Unterstützungskarten

Gegenstände

Bedeutende Gegenstände

Mechanischer Bogen

Besondere Gegenstände

Sprengfeuer

Flüssiges Feuer

Giftige Gase

Kurzfristige Ereignisse

Mit äußerster Vorsicht

Lenke den Sturm

Gift seiner Stimme

In der Geisterwelt

Gebrochenes Licht

Permanente Ereignisse

Spiegelbild

Dem Aufruf folgend

Jeden Schatten durchdringend

Der schwarze Rat

Flammende Klinge

HELDEN

Unterstützungskarten

Verbündete

Edles Roß

Heere

Ein Dach von Schwingen

Tiere des Waldes

Wildpferde

Wilde Hunde

Permanente Ereignisse

Weise Eingebungen

Der weiße Rat

Der weiße Zauberer

GEFAHRENKARTEN

Permanente Ereignisse

Aus dem Orden verstoßen

Grausame Klaue gespürt

Treibgut und Beute

Fluch des Narren

Wie du mir, so ich dir

Im Innern verzehrt

Vom Ehrgeiz besessen

Sehnsucht gen Westen

Durchschaute Maskerade

Rache der Natur

Übertragene Zauberkraft

Fremde Mächte

Willst Du nicht herunterkommen?

Kurzfristige Ereignisse

Blind gen Westen

Widerhall des Liedes

Zorn des Ostens
Ins Meer gespült
Ganze Dörfer aufgebracht

Kreaturen

Goblinfratzen

122 Karten

Alatar

Einzigartig. Gefahren, die von einer seiner Gemeinschaft besiegt werden (auch mit *), geben die volle Siegpunktzahl. Hat der Spieler mehr als 7 Entwicklungspunkte, gelten alle Verhörangriffe gegen diesen Spieler als normale Angriffe. Wenn eine Gemeinschaft von einer Gefahrenkreatur angegriffen wird, und sich Alatar an einem Zufluchtsort für Zauberer befindet, kann er dieser zu Hilfe eilen. Alatar muß auf jeden Fall einen Hieb dieser Kreatur auf sich nehmen. Er muß sofort nach dem Angriff einen gegen Versuchung würfeln und, sofern er es nicht bereits wurde, getappt werden.

Alatars Bogen (Bow of Alatar)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Diese Karte wird zu Alatar gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Alatar im Spiel, kann Alatars Bogen getappt werden, um einen Hieb eines Angriffs gegen seine Gemeinschaft, ungeachtet der Eigenschaften des Hiebes oder des Zustandes Alatars (verwundet/getappt), auf sich zu nehmen. Wird ein solcher Hieb besiegt, wird dessen Konstitution um 1 verringert.

Aus dem Orden verstoßen (Cast from the Order)

Spielbar auf einen Gefallenen Zauberer. Es wird ein Wurf durchgeführt und die Entwicklungspunkte des Gefallenen Zauberer addiert. Ist das Ergebnis 15 oder weniger, wird diese Karte abgeworfen. Andernfalls wird die Karte zu dem Gefallenen Zauberer gelegt. Der Spieler des Gefallenen Zauberers muß Schergenorte für Grenzorte, Freie Orte und Helden-Zufluchtsorte verwenden. Außerdem ist die Gemeinschaft des Gefallenen Zauberers offen.

Ausritt zur Jagd (Join the Hunt)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Alle Waffen/Schild/Rüstung/Helm-Gegenstände in Alatars Gemeinschaft zählen volle Siegpunkte. Alle Verbündeten mit Kampfgeschick in der Gemeinschaft von Alatar zählen ebenfalls volle Siegpunkte.

Bewachter Zufluchtsort (Guarded Haven)

Spielbar auf einen Zufluchtsort für Zauberer außer Isengart, den Weißen Türmen und Rhosgobel. Der Ort ist befestigt. Karten die Siegpunkte geben, können auf keinen Fall vom Gegner an diesem Ort gespielt werden. Eine Gemeinschaft die zu/von diesem Ort reist, wird betrachtet, als reise sie nicht durch die Region, in der dieser Ort liegt (einschließlich des entsprechenden Ortssymbolen auf der Reiseroute). Kann auf einen Ort nicht verdoppelt werden. Kann nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden.

Blind für alles andere (Blind to All Else)

Alle Ring-Gegenstände des Spielers zählen volle Siegpunkte. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Blind gen Westen (Blind to the West)

Vereitelt ein Kurzfristiges Helden-Ereignis, das von einem Gefallenen Zauberer früher in derselben Kette von Ereignissen gespielt wurde. Diese Karte kann jederzeit gespielt werden und zählt nicht gegen die Gefahrenbeschränkung. Diese Karte wird aus dem Spiel genommen.

Brutstätte (An Untimely Brood)

Spielbar von Radagast oder Alatar mit 6 oder mehr Entwicklungspunkten und einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer. Ein Verbündeter (nicht einzigartig), mit einer Geisteskraft von 1, kann an einem getappten oder ungetappten befestigten Zufluchtsort eines Zauberers während jeder Ortsphase des Spielers gespielt werden. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Dem Aufruf folgend (Open to the Summons)

Spielbar auf eine Gemeinschaft. Ein Agent kann mit der Gemeinschaft an einem Dunklen Zufluchtsort gespielt werden. Diese Karte wird zu dem Agenten gelegt, -1 auf die Geisteskraft des Agenten (bis zu einem Minimum von 1). Diese Karte kann auch auf die Anfangsgemeinschaft gespielt werden, anstelle eines geringeren Gegenstandes. So gespielt, wird sie, wie ein Charakter, offen ausgelegt. Kann auf einen Charakter nicht verdoppelt werden.

Der Graue Hut (The Grey Hat)

Einzigartig. Nur für Gandalf-Spieler. Diese Karte wird zu Gandalf gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Gandalf im Spiel, kann Der graue Hut getappt werden, um in der Abschlußphase Neue Freundschaft, Prüfung der Zauberer oder Hobbitkunde aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Der neue Herr der Ringe (A New Ringlord)

Spielbar auf einen Zauberer mit dem Einen Ring an einem Zufluchtsort für Zauberer. Es kann nur ein Der neue Herr der Ringe pro Runde gespielt werden. Es wird in jeder Abschlußphase ein Wurf gemacht, wenn sich der Zauberer an einer Ruine/Hort befindet, an der Information spielbar ist. Für jede Der neue Herr der Ringe die der Spieler im Spiel hat, wird 1 addiert. Ist das Ergebnis 5 oder weniger, wird der Gefallene Zauberer eliminiert. Ist das Ergebnis 10 oder höher, gewinnt der Spieler das Spiel.

Der Schwarze Rat (The Black Council)

Spielbar während der Organisationsphase in den Siegpunktstapel, wenn sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet, und der Spieler mehr Siegpunkte hat, als der Gegner und der Gegner ein Ringgeist ist. Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.

Der Weiße Rat (The White Council)

Spielbar während der Organisationsphase in den Siegpunktstapel, wenn der Zauberer sich an einem Zufluchtsort befindet und der Gegner weniger Siegpunkte hat, als der Spieler. Der Gegner muß ein Gefallener Zauberer oder Zauberer sein. Kann nicht zweimal pro Runde gespielt werden.

Der Weiße Zauberer (The White Wizard)

Einzigartig. Spielbar auf einen Zauberer mit Opferung der Gestalt. +2 auf Direkten Einfluß. +1 auf alle Versuchungswürfe. Diese Karte wird abgeworfen, wenn Saruman als gegnerischer Zauberer im Spiel ist.

Die große Jagd (The Great Hunt)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Spielbar, wenn Alatar über mindestens 12 Entwicklungspunkte verfügt. Der Gegner deckt Karten von seinem Spiel- oder Abwurfstapel (nach Wahl Alatars) auf. Jede Kreatur die dabei aufgedeckt wird, greift unverzüglich Alatars Gemeinschaft an. Dieser Vorgang wird nach 5 Kreaturen oder dem Aufdecken aller Karten des Stapels beendet. Der Spielstapel wird nach Verwendung gemischt. Nach der großen Jagd muß der Gegner seine

Karten offen abwerfen. Jederzeit wenn der Gegner eine Kreatur abwirft (in der Runde des Spielers), kann sich der Spieler entscheiden, ob diese Alatars Gemeinschaft sofort angreift. Kann nicht verdoppelt werden.

Die Orthanc-Feste (The Fortress of Isen)

Einzigartig. Darf nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden. Spielbar von Alatar, Pallando oder Saruman. Spielbar auf Isengart. Isengart ist befestigt. Kein anderer Gefallener Zauberer kann Isengart als Zufluchtsort für Zauberer verwenden. Karten, die Siegpunkte geben, können vom Gegner an diesem Ort auf keinen Fall gespielt werden. Eine Gemeinschaft, die zu/von Isengart reist, reist nicht durch die Pforten von Rohan (einschließlich ein Grenzland weniger auf der Reiseroute). Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder zurück in den Ortsstapel gelangt.

Die Weiße Hand (The White Hand)

Nur für Saruman-Spieler. Spielbar auf Saruman, wenn dieser mindestens über 12 Entwicklungspunkte, 3 Heere, Lärmende Brut und Sarumans Maschinen im Spiel verfügt. Kann nicht verdoppelt werden.

Die Weißen Türme (The White Towers)

Besonderheiten: Ist eine Gemeinschaft des Spielers an diesem Ort, gelten alle Angriffe gegen sie als vereitelt.

Doeth

Einzigartig. Halb-Ork. Wird abgeworfen, wenn ein Wurf auf Konstitution 9 ergibt.

Durchschaute Maskerade (Mask Torn)

Gefallene Zauberer können keine Charaktere mit einer Geisteskraft von 5 oder mehr ins Spiel bringen. Hat der Gefallene Zauberer 10 oder mehr Entwicklungspunkte, kann er keine Charaktere ins Spiel bringen, deren Geisteskraft 4 oder mehr beträgt. Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel erschöpft.

Edles Roß (Noble Steed)

Spielbar an einem getappten oder ungetappten Ort (kein Zufluchtsort) in Rohan, dem Südliches Rhovanion, Khand, Dorwinion, den Pferdesteppen oder Harondor. Kontrolliert jeder Charakter in der Gemeinschaft ein Edles Roß (Lutz das Pony oder Schattenfell) kann sich die Gemeinschaft über 2 zusätzliche Regionen bewegen. Kann getappt werden, um einen Hieb (keinen Automatischen Angriff) gegen den Träger oder sich selbst zu vereiteln.

Ein Dach von Schwingen (A Panoply of Wings)

Spielbar an einem getappten oder ungetappten Ort in der Wildnis (kein Zufluchtsort, Schattenhort oder Hort der Dunkelheit), wenn der Einflußwurf mindestens 12 ergibt. Standardmodifikation: wenn Radagast der Zauberer des Spielers ist (+3). Diese Karte kann abgeworfen werden, um Information an einem dieser Orte spielbar zu machen.

Erbe der Schmiede (Legacy of Smiths)

Spielbar mit 7 oder mehr Entwicklungspunkten. Alle Gegenstände (keine Ringe) des Spielers zählen volle Siegpunkte. Kann auf einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Erdfresser (Earth-eater)

Technologie. Während der Ortsphase auf eine Gemeinschaft spielbar, die die Tiefen Minen betritt, wenn der Spieler mehr Gräbers Lohn als Erdfresser im Spiel hat. Erdfresser kann getappt werden, um einen bedeutenden Schergen-Gegenstand (Waffe, Rüstung, Schild, Helm; kein einzigartiger) aus dem Reserve- oder Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Ergebener des Zauberers (Wizard's Myrmidon)

Spielbar auf einen Charakter (kein Gefallener Zauberer). +1 auf Direkten Einfluß. Es sind 3 Einflußpunkte erforderlich, um den Charakter zu kontrollieren. Er kann nur durch Allgemeinen Einfluß oder vom Gefallenen Zauberer selbst kontrolliert werden. Kann auf einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Erkaltetes Herz (Heart Grown Cold)

Gefallene Zauberer müssen Schergenortskarten für Helden-Zufluchtsorte verwenden. Hat ein Gefallener Zauberer 5 oder mehr Entwicklungspunkte (EP) muß er Schergenortskarten für Freie Orte verwenden. Hat ein Gefallener Zauberer 8 EP oder mehr, muß er ebenfalls Schergenortskarten für Grenzorte verwenden.

Euog

Einzigartig. Halb-Ork. Anführer. Wird abgeworfen, wenn ein Wurf auf Konstitutions 9 ergibt. +2 Direkten Einfluß gegen Orks und Orkheere.

Feste der Türme (Fortress of the Towers)

Einzigartig. Darf nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden. Spielbar von Alatar, Pallando oder Saruman. Spielbar auf Die Weißen Türme. Die Weißen

Türme sind befestigt. Kein anderer Gefallener Zauberer kann diese als Zufluchtsort für Zauberer verwenden. Karten die Siegpunkte geben, können vom Gegner an diesem Ort auf keinen Fall gespielt werden. Eine Gemeinschaft die zu/von den Weißen Türmen reist, reist nicht durch Arthedain (einschließlich einer Wildnis weniger auf der Reiseroute). Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder zurück in den Ortsstapel gelangt.

Flammende Klinge (The Fiery Blade)

Spielbar auf einen Ringgeist oder einen Ringgeist-Begleiter. Jeder Hieb gegen den Ringgeist erhält -1 Konstitution (-2 Konstitution und -2 Kampfgeschick gegen den Hexenkönig). Die Feuerklinge wird abgeworfen, wenn ein Hieb gegen einen Ringgeist fehlschlägt oder der Ringgeist das Klinge aus Mordor ausspielt. Kann nicht verdoppelt werden.

Fluch des Narren (Fool's Bane)

Spielbar auf einen Gefallenen Zauberer. Einflußwürfe gegen Helden-Unterstützungen werden modifiziert mit:

- 1 bei 1 oder mehr Entwicklungspunkten (EP),
- 3 bei 4 EP oder mehr, -5 bei 8 EP oder mehr,
- 7 bei 13 EP oder mehr, -9 bei 19 EP oder mehr.

Es gilt nur der höchste Modifikator. Zusätzlich zählen die Siegpunkte aller seiner Elbencharaktere auf keinen Fall. Kann für einen Gefallenen Zauberer nicht verdoppelt werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht ist.

Flüssiges Feuer (Liquid Fire)

Technologie. Spielbar an einem getappten oder ungetappten Schattenhort, Hort der Dunkelheit oder an einem Ort mit einem Automatischen Angriff durch Zwerge. Diese Karte kann abgeworfen werden, um alle Hiebe eines Angriffs an einem Ort (kein Drache, Nazgûl oder Balrog) zu besiegen. Die folgenden Konstitutionswürfe gegen den Angriff werden mit -2 modifiziert.

Fremde Mächte (Something Else at Work)

Spielbar auf einen Charakter. Jeder Einflußwurf des Charakters und jeder Ringtest in seiner Gemeinschaft wird mit -1 modifiziert. Für einen Gefallenen Zauberer gilt stattdessen:

- 1, wenn seine Entwicklungspunkte (EP) 1 oder mehr sind,
- 2, wenn seine EP 5 oder mehr sind,
- 3, wenn seine EP 10 oder mehr sind,
- 4, wenn seine EP 15 oder mehr sind.

Es gilt nur der höchste Modifikator. Kann für einen Charakter nicht verdoppelt

werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht ist.

Freund verborgener Dinge (Friend of Secret Things)

Einzigartig. Nur für Radagast-Spieler. Gemeinschaften des Spielers mit einer Größe von 2 oder weniger dürfen auch an getappten Orten Verbündete ausspielen.

Gandalf

Einzigartig. Kann Geist-Magie verwenden. Kann am Ende der Organisationsphase enttappt werden. Alle Charaktere und Helden-Verbündete des Spielers geben die volle Siegpunktzahl. Gandalf kann getappt werden, um einen Ring in seiner Gemeinschaft zu prüfen.

Gandalfs Freund (Gandalf's friend)

Einzigartig. Nur für Gandalf-Spieler. Spielbar auf einen Charakter in einem Zufluchtsort für Zauberer (oder in der Anfangsgemeinschaft). +2 auf Direkten Einfluß. Es ist 1 Einflußpunkt erforderlich, um diesen Charakter zu kontrollieren. Er kann nur durch Allgemeinen Einfluß oder von Gandalf kontrolliert werden.

Ganze Dörfer aufgebracht (Whole Villages Roused)

Spielbar auf einen Helden-Grenzort oder -Freien Ort. Der Ort erhält den Automatischen Angriff des Schergenortes, jedoch mit +2 Kampfgeschick und Verhör gegen Heldengemeinschaften. Alternativ dazu kann diese Karte auf einen Schergen-Schattenort oder Hort der Dunkelheit gespielt werden. Der Ort erhält den Automatischen Angriff des Heldenortes, jedoch mit + 2 Kampfgeschick und Verhör gegen offene Gemeinschaften.

Gebrochenes Licht (White Light Broken)

Magie. Zauberei. Spielbar auf einen Charakter, der Zauberei verwenden kann. All seine Versuchungswürfe werden bis zum Ende der Runde mit +2 modifiziert. Alternativ dazu kann diese Karte auf einen Gefallenen Zauberer gespielt werden, der Zauberei verwenden kann. -4 Entwicklungspunkte (bis zu einem Minimum von 3) bis zum Ende der Runde. Ist der Charakter kein Ringgeist, muß er gegen Versuchung würfeln.

Geflügelter Verwandlungsmeister (Winged Change-master)

Nur für Radagast-Spieler. Gestaltenwandler. Diese Karte wird zu Radagast gelegt, wenn dieser im Spiel ist. Diese Karte wird zurück auf die Hand genommen wenn, der Spieler eine andere Gestaltenwandlerkarte spielt oder nach Wahl des Spielers

während der Organisationsphase. Zuzüglich zu den Attributen erhält Radagast die Berufe KUNDSCHAFTER/DIPLOMAT. Sind keine anderen Charaktere oder Verbündete (außer seines schwarzen Vogels) in seiner Gemeinschaft, kann sich Radagast ohne Reiseroute und ohne Regionskartenmaximum zu einem neuen Ort bewegen. Radagast kann zwar Gegenstände tragen, sie jedoch nicht benutzen.

Gefolgschaft (Never Refuse)

Alle Versuchungswürfe der Charaktere (kein Zauberer) des Spielers, die von den Magie-Karten des Spielers ausgelöst werden, werden mit +2 modifiziert.

Geplantes Verderben (Plotting Ruin)

Spielbar, wenn der Spieler über 8 oder mehr Entwicklungspunkte verfügt. Es müssen die Schergenversionen von Zufluchtsorten, Freien Orten und Grenzorten verwendet werden.

Gewand voller Taschen (Pocketed Robes)

Einzigartig. Nur für Radagast-Spieler. Diese Karte wird zu Radagast gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Radagast im Spiel, kann Gewänder voller Taschen getappt werden, um in der Abschlußphase Mit äußerster Vorsicht, Kräuterkunde oder Gischtpferde des Zauberers aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Gift seiner Stimme (Poison of His Voice)

Magie. Geist-Magie. Spielbar auf ein Gefahren-Permanentes-Ereignis, auf einem Charakter, in dessen Gemeinschaft ein Charakter ist, der Geist-Magie verwenden kann. Das Gefahrenereignis wird abgeworfen. Alternativ dazu kann diese Karte auf einen Gefallenen Zauberer gespielt werden, der Geist-Magie verwenden kann. -6 Entwicklungspunkte (bis zu einem Minimum von 3) bis zum Ende der Runde. Ist der Charakter, der Geist-Magie verwenden kann, kein Ringgeist, muß er mit -3 gegen Versuchung würfeln.

Giftige Gase (Vile Fumes)

Technologie. Spielbar an einem getappten oder ungetappten Schattenhort, Hort der Dunkelheit oder an einem Ort mit einem Automatischen Angriff durch Zwerge. Diese Karte kann während der Ortsphase an einem Grenzort oder Schattenhort abgeworfen werden, um alle Versionen dieses Ortes zu einer Ruine/Hort zu machen. Statt des normalen Automatischen Angriffes gilt: Gas - jeder Charakter erhält einen Hieb mit Kampfgeschick 7 (Kann nicht vereitelt werden.). Giftige Gase bleibt auf dem Ort, bis dieser abgeworfen wird oder in den Ortsstapel zurückgelegt wird.

Glücklichere Welt (A Merrier World)

Spielbar, wenn der Spieler 8 oder mehr Entwicklungspunkte hat. Jede Gefahrenkarte, die die Gemeinschaft besiegt (für die er normalerweise 1 Siegpunkt bekommen würde), zählt die volle Anzahl an Siegpunkten. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Goblinfratzen (Goblin-faces)

Orks. Menschen. 3 Hiebe. Nach diesem Angriff kann sich der Angreifer so viele Karten vom Spieldeck (von oben) des Verteidigers anschauen, wie die Anzahl der erfolgreichen Hiebe dieses Angriffs. Der Angreifer kann eine gewünschte Anzahl dieser Karten in einer gewählten Reihenfolge zu unterst in das Spieldeck des Verteidigers legen. Den Rest legt er in einer Reihenfolge seiner Wahl oben auf.

Gräbers Lohn (Delver's Harvest)

Spielbar während der Ortsphase auf eine Gemeinschaft, die die Tiefen Minen betritt.

Graue Gesandtschaft (Grey Embassy)

Einzigartig. Nur für Gandalf-Spieler. Diese Karte wird zu Gandalf gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Gandalf im Spiel zählen alle einzigartigen Helden-Heere die normalerweise 2 oder weniger Siegpunkte zählen, 2 Siegpunkte. Außerdem zählen alle einzigartigen Helden-Heere die normalerweise 3 oder mehr Siegpunkte zählen, 3 Siegpunkte.

Grausame Klaue gespürt (Cruel Claw Perceived)

Spielbar auf einen Zauberer, Gefallenen Zauberer oder Ringgeist. Der Allgemeine Einfluß wird um -1 modifiziert. Für einen Gefallenen Zauberer gilt stattdessen:

-3, wenn seine Entwicklungspunkte (EP) 6 oder mehr sind,

-5, wenn seine EP 11 oder mehr sind,

-7, wenn seine EP 16 oder mehr sind,

-9, wenn seine EP 21 oder mehr sind.

Es gilt nur der höchste Modifikator. Außerdem wird für einen Gefallenen Zauberer, der 10 EP (20) oder mehr hat, die Handkartenzahl um 1 (2) verringert. Kann auf einen Charakter nicht verdoppelt werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht ist.

Große Halb-Orks (Greater Half-orcs)

Spielbar an einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer (getappt oder ungetappt), wenn der Spieler Lärmende Brut und Halb-Orks im Spiel hat, und der Einflußwurf mindestens 12 ergibt.

Große List (Great Ruse)

Spielbar während der Ortsphase an einem Helden-Schattenhort oder Hort der Dunkelheit, wenn sich dort eine offene Gemeinschaft des Spielers befindet. Der Heldenort wird durch den Schergenort ersetzt. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder zurück in den Ortsstapel gelangt.

Großer Beschützer (Great Patron)

Charaktere und Verbündete, die normalerweise 2 oder mehr Siegpunkte zählen, zählen jeweils 2 Siegpunkte. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Halb-Orks (Half-orcs)

Spielbar an einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer (getappt oder ungetappt), wenn der Spieler Lärmende Brut im Spiel hat, und das Ergebnis mindestens 10 ergibt.

Im Innern verzehrt (Inner Rot)

Versuchung. Spielbar auf einen Gefallenen Zauberer oder Zauberer. Der Charakter erhält einen Versuchungspunkt (VP). Ist er ein Gefallener Zauberer, erhält er 2 Entwicklungspunkte und:

2 VP, wenn seine Entwicklungspunkte (EP) 5 oder mehr sind,

3 VP, wenn seine EP 12 oder mehr sind,

4 VP, wenn seine EP 19 oder mehr sind.

Es gilt nur die höchste Anzahl. Jedesmal wenn der Spieler eine Entwicklungskarte spielt, muß der Charakter einen Versuchungswurf machen. Während der Organisationsphase kann der Charakter getappt werden, um zu versuchen die Karte loszuwerden. Es wird ein Wurf durchgeführt. Ist das Ergebnis 7 oder höher, wird diese Karte abgeworfen. Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.

In der Geisterwelt (Sojourn in Shadows)

Magie. Schattenmagie. Spielbar auf einen Charakter, dessen Gemeinschaft sich einem Angriff stellt, bevor die Hiebe des Angriffs zugeteilt wurden und in dessen Gemeinschaft sich ein Charakter befindet, der Schattenmagie verwenden kann. Dem Charakter kann kein Hieb des Angriffs zugeteilt werden. Ist der Charakter, der Schattenmagie verwenden kann, kein Ringgeist, muß er mit -4 gegen Versuchung würfeln.

In Erwartung des Angriffs (Await the Onset)

Nur für Gandalf-Spieler. Spielbar von Gandalf mit mindestens 12 Entwicklungspunkten, zwei befestigten Zufluchtsorten für Zauberer, 4 Heeren und 6 Charak-

teren. Jedes Heer, das vom Spieler nach In Erwartung des Angriffs ausgespielt wird, gibt 1 Siegpunkt (unabhängig von anderen Kartentexten). Das Heer wird unter diese Karte gelegt. Alle Karten von Gemeinschaften des Spielers, die sich am Ende des Spieles nicht in einem Zufluchtsort für Zauberer befinden, sind nur 1 Siegpunkt wert (unabhängig von anderen Kartentexten). Kann nicht verdoppelt werden.

Ins Meer gespült (Rolled Down to the Sea)

Einzigartig. Der Gegner muß einen Ring von seiner Hand oder von einer seiner Gemeinschaften abwerfen. Ist kein Ring verfügbar, müssen die Handkarten dem Spieler gezeigt werden.

Isengart

Besonderheiten: Ist eine Gemeinschaft des Spielers an diesem Ort, gelten alle Angriffe gegen sie als vereitelt.

Jagdbegleiter (Squire of the Hunt)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Nur für Krieger. Spielbar auf einen Kriegercharakter an einem Zufluchtsort für Zauberer (oder in der Anfangsgemeinschaft). +1 auf Direkten Einfluß. Es sind 2 Einflußpunkte erforderlich, um den Charakter zu kontrollieren. Er kann nur durch Allgemeinem Einfluß oder von Alatar kontrolliert werden.

Jeden Schatten durchdringen (Piercing All Shadows)

Spielbar während der Organisationsphase auf einen Waldläufer. Der Waldläufer kann getappt werden, um bis zum Ende der Runde alle Effekte von Gefahrenkarten zu vereiteln, die dafür sorgen, daß die Gemeinschaft zum Ausgangsort zurückkehrt, oder daß der jetzige oder neue Ort der Gemeinschaft getappt wird. Wird der Waldläufer auf diese Weise getappt, muß er gegen Versuchung würfeln. Kann auf eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden.

Kammern am Königshof (Chambers in the Royal Court)

Nur für Gandalf-Spieler. Spielbar auf einen im Spiel befindlichen Helden-Freien Ort des Spielers. Der Ort wird zu einem Zufluchtsort für Zauberer, verliert alle Automatischen Angriffe gegen die Gemeinschaften des Spielers und ist einer von Gandalfs Heimatorten. Der Kartentext des Ortes bezüglich der Spielbarkeit von Gegenständen oder Information nicht berücksichtigt. Ist eine Gemeinschaft des Spielers an diesem Ort, gelten alle Angriffe gegen sie als vereitelt. Kein anderer Gefallener Zauberer kann diesen Ort als Zufluchtsort für Zauberer verwenden. Diese Karte wird nur abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder zurück in den Orts-

stapel gelangt. Kann auf einen Ort nicht verdoppelt werden.

Kleider des Jägers (Huntsman's Garb)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Diese Karte wird zu Alatar gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Alatar im Spiel, kann Kleider des Jägers getappt werden, um in der Abschlußphase Riskanter Schlag, Wahre Gestalt oder Die Jagd aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Kriegsschmieden (War-forges)

Spielbar auf einen befestigten Zufluchtsort für Zauberer (nicht von Radagast). Kriegsschmiede kann getappt werden, einen weiteren geringeren Gegenstand (kein Drachenschatz; nicht einzigartig) an diesem Ort in dieser Runde spielbar zu machen, egal ob der Ort getappt ist, oder nicht. Der Gegenstand kann vom Abwurf- oder Reservestapel genommen werden. Diese Karte wird abgeworfen wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.

Lärmende Brut (A Strident Spawn)

Einzigartig. Spielbar von Pallando oder Saruman mit 6 oder mehr Entwicklungspunkten und einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer. Alle Halb-Orks des Spielers benötigen einen Einflußpunkt weniger um kontrolliert zu werden. Während der Organisationsphase kann ein Halb-Orkcharakter aus dem Abwurfstapel auf die Hand genommen werden. Halb-Orkcharaktere können an einem Zufluchtsort für Zauberer gespielt werden, auch wenn sich der Gefallene Zauberer dort nicht befindet. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Lenke den Sturm (Govern the Storms)

Magie. Zauberei. Vereitelt bis zum Ende der Runde alle Effekte von Gefahren, die: eine Gemeinschaft mit einem Charakter der Zauberei verwenden kann, dazu veranlassen, zum Ausgangsort zurückzukehren, oder den jetzigen oder neuen Ort tappen würden. Ist der Charakter kein Ringgeist, muß er mit -4 gegen Versuchung würfeln.

Listiger Südländer (Sly Southerner)

Halb-Ork. Wird abgeworfen, wenn ein Wurf auf Konstitution 9 ergibt.

Lugdusch

Einzigartig. Uruk-hai. Wird abgeworfen, wenn ein Wurf auf Konstitution 8 ergibt.

Macht der Stimme (Thrall of the Voice)

Anstelle eines normalen Charakters kann während der Organisationsphase ein Charakter mit einer maximalen Geisteskraft von 6 ins Spiel gebracht werden (auch Agenten). Diese Karte wird zu dem Charakter gelegt. -1 auf Geisteskraft (bis zu einem Minimum von 1). Ein solcher Charakter kann sich ebenfalls in der Anfangsgemeinschaft befinden.

Mann von Geschick (Man of Skill)

Einzigartig. Nur für Saruman-Spieler. Jedes Permanente Ereignis des Spielers, für das man einen Ort braucht, an dem Information spielbar ist, zählt jeweils 2 Siegpunkte.

Mechanischer Bogen (Mechanical Bow)

Waffe. Technologie. -1 auf die Konstitution des Trägers. Nur für Krieger: +2 Kampfgeschick (bis zu einem Maximum von 8). -1 auf die Konstitution eines Hiebes, wenn der Träger sich dem Hieb stellt und für den Hieb getappt wird.

Meister der Gestalten (Master of Shapes)

Nur für Radagast-Spieler. Gestaltenwandler. Diese Karte wird zu Radagast gelegt, wenn er im Spiel ist. Diese Karte wird zurück auf die Hand genommen wenn, der Spieler eine andere Gestaltenwandlerkarte spielt oder nach Wahl des Spielers während der Organisationsphase. Zuzüglich zu den Attributen erhält Radagast die Berufe KRIEGER/WALDLÄUFER. Das Kampfgeschick von Radagast wird nur um -1 modifi-

ziert, wenn er sich einem Angriff stellt, ohne zu tapen. Radagast kann zwar Gegenstände tragen, sie jedoch nicht benutzen.

Meister der Schmiede (The Forge-master)

Einzigartig. Nur für Saruman-Spieler. Spielbar auf einen Weisen (kein Hobbit) oder Menschen. +1 auf Direkten Einfluß. Es sind 2 Einflußpunkte erforderlich, um diesen Charakter zu kontrollieren. Er kann nur durch Allgemeinen Einfluß oder von Saruman kontrolliert werden. An einem Zufluchtsort für Zauberer kann der Charakter in der Organisationsphase getappt werden, um einen geringeren, nicht-einzigartigen Gegenstand (Waffe/Helm/Rüstung/Schild) aus dem Abwurf-, Reservestapel oder von der Hand auf einen Charakter an diesem Ort zu spielen. Der Empfänger wird nicht getappt.

Mit äußerster Vorsicht (Crept Along Cleverly)

Nur für Waldläufer. Vereitelt einen Angriff von Wölfen, Tieren, Spinnen, Drachen oder Untoten auf die Gemeinschaft des Waldläufers.

Oromes Wächter (Orome's Warders)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Spielbar auf Alatar wenn Ausritt zur Jagd im Spiel ist. Alle Waffe/Schild/Rüstung/Helm-Gegenstände des Spielers zählen volle Siegpunkte. Alle Verbündeten des Spielers mit einem Kampfgeschick zählen volle Siegpunkte. Außerdem zählen alle seine Elbenheere jeweils 2 Siegpunkte.

Pallando

Einzigartig. Kann Geist-Magie verwenden. Alle Menschen-, Zwergen-, Elben-, Dúnadan-, Hobbit-, Ork - und Trollheere zählen jeweils 2 Siegespunkte. Der Spieler darf eine Karte mehr als normal auf der Hand halten.

Pallandos Lehrling (Pallando's Apprentice)

Einzigartig. Nur für Pallando-Spieler. Nur für Weise. Spielbar auf einen Weisen (kein Hobbit oder Zwerg) an einem Zufluchtsort für Zauberer (oder in der Anfangsgemeinschaft). +1 Direkten Einfluß. Es sind 2 Einflußpunkte erforderlich, um diesen Charakter zu kontrollieren. Er kann nur durch Allgemeinen Einfluß oder von Pallando kontrolliert werden. Der Charakter kann getappt werden, um einen Palantír, den er trägt, zu benutzen.

Pallandos Stab (Staff of Pallando)

Einzigartig. Nur für Pallando-Spieler. Diese Karte wird zu Pallando gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Pallando im Spiel, kann Pallandos Stab getappt werden, um in der Abschlußphase ein Heer aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Pallandos Umhang (Pallando's Hood)

Einzigartig. Nur für Pallando-Spieler. Diese Karte wird zu Pallando gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Pallando im Spiel, kann Pallandos Umhang getappt werden, um in der Abschlußphase Geschenke wie er sie einst gab, Stimme des Zauberers oder Mandos Augen aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Propheten des Unheils (Prophets of Doom)

Nur für Pallando-Spieler. Spielbar von Pallando mit mindestens 12 Entwicklungspunkten und 5 Heeren im Spiel. Pallando muß nicht am entsprechenden Ort sein, um dem Gegner Unterstützung oder Charaktere mit einem Einflußversuch abspenstigt zu machen. Ein solcher Wurf wird modifiziert mit der Hälfte des ungenutzten Allgemeinen Einflusses (bis zu einem Maximum von 10; aufgerundet) anstelle des Direkten Einflusses. Abgezogen davon wird die Anzahl der zu durchreisenden Regionen zwischen Pallando und dem Ort an dem der Einflußwurf normal durchgeführt werden müßte. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Spieler weniger als 5 Heere im Spiel

hat. Kann nicht verdoppelt werden.

Rache der Natur (Nature's Revenge)

Spielbar auf einen Ort in einer Wildnis, der im Normalzustand entweder ein Grenzort, Schattenhort oder unbefestigter Zufluchtsort für Zauberer ist. Alle Versionen dieses Ortes werden zu Ruine/Hort und erhalten zusätzlich einen weiteren Automatischen Angriff: Tiere - jeder Charakter erhält einen Hieb mit Kampfgeschick 7. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder in den Ortsstapel zurückgelegt wird.

Radagast

Einzigartig. Alle einzigartigen Heere des Spielers (keine Menschen, Zwerge, Dúnadan, Hobbits, Orks oder Trolle) zählen jeweils 2 Siegpunkte. HeldenVerbündete geben die volle Siegpunktzahl. Helden-Verbündete, die Radagast kontrolliert, haben keine Bewegungseinschränkung. Wird der Zielort von Radagast aufgedeckt, kann er für jede Wildnis auf der Reiseroute eine zusätzliche Karte ziehen.

Radagasts Bund (Girdle of Radagast)

Nur für Radagast-Spieler. Spielbar auf einen befestigten Zufluchtsort für Zauberer, wenn der Spieler über mindestens 12 Siegpunkte, 6 Verbündete und/oder einzigartigen Heere im Spiel (die Heere müssen in der Region oder einer angrenzenden Region des Zufluchtsortes spielbar sein) verfügt. Die Region des Zufluchtsortes für Zauberer sowie alle angrenzenden Regionen werden zur Wildnis. (Regionsymbole für die Bewegung nach Grundregeln werden dadurch nicht beeinflusst.) Kann nicht verdoppelt werden.

Radagasts Handschuh (Glove of Radagast)

Einzigartig. Nur für Radagast-Spieler. Diese Karte wird zu Radagast gelegt, wenn er im Spiel ist. Ein Verbündeter (kein einzigartiger) mit einer Geisteskraft von 1, den Radagast noch nicht kontrolliert, kann auf Radagast gespielt werden. Der Verbündete kann aus dem Abwurfstapel oder von der Hand genommen werden.

Radagasts schwarzer Vogel (Radagast's Black Bird)

Einzigartig. Nur für Radagast-Spieler. Spielbar an einem Zufluchtsort für Zauberer. Radagasts schwarzer Vogel kann zurück auf die Hand genommen werden: Während der Organisationsphase oder wenn der kontrollierende Charakter das Spiel verläßt. Radagast kann diesen Verbündeten an jedem Ort (getappt oder ungetappt) ausspielen, er braucht dazu weder sich noch den Ort zu tappen. Der Verbündete kann Einflußversuche auf Heere durchführen wie ein Charakter. Er kann einen Hieb gegen sich vereiteln - wird danach getappt, wenn er nicht bereits getappt ist.

Rhosgobel

Besonderheiten: Nur Gemeinschaften von Radagast dürfen diese Karte verwenden. Der Ort ist ein befestigter Zufluchtsort für Zauberer. Ist eine der Gemeinschaften von Radagast an diesem Ort, gelten alle Angriffe gegen diese als vereitelt. Jede Gemeinschaft des Spielers, die zu oder von Rhosgobel reist, bewegt sich nicht durch den Südlichen Düsterwald (d.h. auch ein Schattenreich weniger auf der Reiseroute). Der Spieler erhält die Entwicklungspunkte sobald sich eine seiner Gemeinschaften an diesem Ort befindet.

Ring des Feuers (Ring of Fire)

Einzigartig. Nur für Gandalf-Spieler. Diese Karte wird zu Gandalf gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Gandalf im Spiel, kann Ring des Feuers getappt werden, um in der Organisationsphase Narya aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Sammler von Verbündeten (Gatherer of Loyalties)

Spielbar mit mindestens 4 Entwicklungspunkten. Alle einzigartigen Heere bringen dem Spieler 2 Siegpunkte. Als Alatar zählen einzigartige Drachenheere 4 Siegpunkte. Als Pallando zählen alle einzigartigen Heere, die normalerweise 3 oder mehr Siegpunkte zählen, 3 Siegpunkte. Kann auf einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Sarumans Maschinen (Saruman's Machinery)

Nur für Saruman-Spieler. Spielbar auf Saruman an einem befestigten Isengart oder befestigten Weißen Türmen. Während der Ortsphase ist hier ein Technologie-Gegenstand spielbar, unabhängig davon, ob der Ort getappt ist oder nicht. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder zurück in den Ortsstapel gelangt. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden

Sarumans Ring (Saruman's Ring)

Einzigartig. Nur für Saruman-Spieler. Diese Karte wird zu Saruman gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Saruman im Spiel, kann Sarumans Ring getappt werden, um in der Abschlußphase einen Ringgegenstand (nicht Der Eine Ring) aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Saruman

Einzigartig. Kann Zauberei verwenden. Alle Gegenstände (keine Waffen, Rüstung, Schilde oder Helme) des Spielers zählen die volle Siegpunktezahl. Kann getappt werden, um einen von ihm getragenen Palantír zu benutzen. -1 auf alle Versuchungswürfe. Saruman kann am Anfang der Abschlußphase getappt werden, um einen Spruch oder eine Zauberei-Karte vom Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Schandbare Taten (Shameful Deeds)

Spielbar, wenn der Spieler (kein Alatar-Spieler) über 7 oder mehr Entwicklungspunkte verfügt. Gefahren mit einem Sternchen (*), die die Gemeinschaften des Spielers angreifen, gelten nicht als Verhör. Besiegt eine Gemeinschaft des Spielers eine solche Gefahr, während diese Karte im Spiel ist, zählen deren Siegpunkte vollständig für den Spieler. Andererseits erhält der Spieler keine Siegpunkte von anderen Gefahren. Kann auf einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Schielender Komplize (Squint-eyed Brute)

Halb-Ork. Wird abgeworfen, wenn ein Wurf auf Konstitution 9 ergibt.

Schlecht gelaunter Geselle (Ill-favoured Fellow)

Halb-Ork. Wird abgeworfen, wenn ein Wurf auf Konstitution 9 ergibt.

Schlechte Gesellschaft (Bad Company)

Der Spieler darf Ork- und Trollcharaktere spielen (auch in der Anfangsgemeinschaft). Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Schlüssel vom Orthanc (Keys of Orthanc)

Einzigartig. Spielbar in Minas Tirith. Während der Organisationsphase kann der Spieler Die Orthanc-Feste aus dem Spiel- oder Abwurfstapel auf die Hand nehmen oder Die Orthanc-Feste des Gegners abwerfen. Der Spielstapel wird nach dem Durchsuchen gemischt.

Schlüssel zu den Weißen Türmen (Keys to the White Towers)

Einzigartig. Spielbar an den Hügelgräberhöhen. Während der Organisationsphase kann der Spieler Festung der Türme aus dem Spiel- oder Abwurfstapel auf die Hand nehmen oder Festung der Türme des Gegners abwerfen. Der Spielstapel wird nach dem Durchsuchen gemischt.

Sehnsucht gen Westen (Longing for the West)

Versuchung. Spielbar auf einen Zauberer oder Gefallenen Zauberer. Der Charakter erhält 2 Versuchungspunkte und muß am Ende seiner Vorbereitungsphase gegen Versuchung würfeln, wenn er sich nicht an einem Zufluchtsort oder Zufluchtsort für Zauberer befindet. Kann auf einen Charakter nicht verdoppelt werden. Während der Organisationsphase kann der Charakter getappt werden, um zu versuchen die Karte loszuwerden. Es wird ein Wurf durchgeführt. Ist das Ergebnis 7 oder größer, wird

diese Karte abgeworfen.

Spiegelbild (Counterfeit)

Magie. Geist-Magie. Spielbar auf einen OrkCharakter in einer Gemeinschaft mit einem Charakter, der Geist-Magie verwenden kann. Der Ork wird zu einem Halb-Ork. Ist er kein Ringgeist, muß der Geist-Magie verwendende Charakter mit -3 gegen Versuchung würfeln. Der Ork wird abgeworfen, sobald er sich in einer Gemeinschaft befindet, die keinen Charakter beinhaltet, der Geist-Magie verwenden kann.

Sprengfeuer (Blasting Fire)

Technologie. Spielbar an einem getappten oder ungetappten Schattenhort, Hort der Dunkelheit oder an einem Ort mit einem Automatischen Angriff durch Zwerge. Diese Karte kann abgeworfen werden, um alle Automatischen Angriffe gegen die Gemeinschaft des Trägers zu vereiteln. Alle Einflußversuche gegen Heere an diesem Ort werden in dieser Runde mit +2 modifiziert.

Strauch des Zauberers (Wizard's Trove)

Der Weiße Baum kann an einem Zufluchtsort für Zauberer gespielt werden, wenn dort bereits Der Sprößling des weißen Baumes hinterlegt wurde. Strauch des Zauberers wird zu Der weiße Baum gelegt - letzterer zählt volle Siegpunkte. Der Zufluchtsort wird befestigt und der Text auf Der weiße Baum ignoriert. Alternativ dazu kann eine Karte mit Siegpunkten am Zufluchtsort des Zauberers hinterlegt werden. Alle Bemerkungen zu dem Ort, an dem die Karte eigentlich hinterlegt werden kann, gelten nun für den Zufluchtsort. Strauch des Zauberers wird zu der hinterlegten Karte gelegt - diese zählt volle Siegpunkte.

Symbol des Verderbens (Truths of Doom)

Einzigartig. Nur für Pallando-Spieler. Der Allgemeine Einfluß des Spielers wird um 6 erhöht. Lediglich 2 Punkte davon können verwendet werden, um Charaktere zu kontrollieren.

Tiefe Minen (Deep Mines)

Eine Gemeinschaft kann nur von einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer hierher gelangen und nur mit 7 oder mehr Entwicklungspunkten. Der Zufluchtsort für Zauberer ist der oberirdische Ort zu den Tiefen Minen (d.h.: Die beiden Orte grenzen aneinander und der Wurf um zwischen den beiden Orten zu reisen beträgt 0) Der Spieler erhält 3 Entwicklungspunkte, wenn sich eine seiner Gemeinschaften an diesem Ort befindet. Kann in einem Ortsstapel mehrfach vorkommen. Kann für einen Zufluchtsort nicht verdoppelt werden.

Tiere des Waldes (Beasts of the Wood)

Spielbar an einem getappten oder ungetappten Ort (kein Zufluchtsort, Dunkler Zufluchtsort, Schattenhort) im Waldreich, Westlichen Düsterwald, Herz des Düsterwaldes, Südlichen

Düsterwald, Fangorn oder in Cardolan, wenn der Einflußwurf mindestens 12 ergibt.

Standardmodifikation: wenn Radagast der Zauberer des Spielers ist (+3). Dieses Heer kann

getappt werden, um einen Angriff in einer der oben genannten Regionen zu vereiteln.

Kann

ebenfalls als Schergen-Unterstützungskarte von einem Charakter in einer verborgenen Gemeinschaft gespielt werden.

Treibgut und Beute (Flotsam and Jetsam)

Hat ein Spieler 15 oder weniger Karten in seinem Spielstapel (20 für einen Gefallenen Zauberer), werden alle Effekte, die es ihm erlauben, seinen Spiel- oder Abwurfstapel, außerhalb des normalen Spieles zu durchsuchen, verhindert. Diese Karte wird abgeworfen,

wenn ein Spielstapel aufgebraucht ist. Kann nicht verdoppelt werden.

Übertragene Zauberkraft (Power Relinquished to Artifice)

Spielbar auf einen Zauberer, Gefallenen Zauberer oder Ringgeist. Kampfgeschick und Direkter Einfluß werden um -1 modifiziert. Für einen Gefallenen Zauberer gilt stattdessen:

-2, wenn seine Entwicklungspunkte (EP) 6 oder mehr sind,

-3, wenn seine EP 11 oder mehr sind,

-4, wenn seine EP 16 oder mehr sind,

-5, wenn seine EP 21 oder mehr sind.

Es gilt nur der höchste Modifikator. Für Alatar und Radagast werden die Modifikatoren für Kampfgeschick auf 0 gesetzt und für Direkten Einfluß verdoppelt. Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden. Diese Karte wird abgeworfen wenn ein Spielstapel erschöpft ist.

Übler Unfug (Mischief in a Mean Way)

Spielbar in der Ortsphase auf einen Grenzzort, wenn der Spieler über mindestens 10 Entwicklungspunkte verfügt. Der Ort wird zu einem Zufluchtsort für Zauberer und verliert alle Automatischen Angriffe. Der Kartentext der Ortskarte wird bezüglich der Spielbarkeit von Gegenständen ignoriert. Befindet sich eine Gemeinschaft des Spielers an diesem Ort, werden alle Angriffe gegen sie vereitelt.

Kein anderer Gefallener Zauberer kann diesen Ort als Zufluchtsort für Zauberer verwenden. Diese Karte wird ausschließlich dann abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird, oder zurück in den Ortsstapel gelangt.

Ugluk

Einzigartig. Uruk-Hai. Anführer. Wird abgeworfen, wenn ein Wurf auf Konstitution 9 ergibt. +3 Direkten Einfluß gegen Orks und Orkheere.

Versteckte Zuflucht (Hidden Haven)

Spielbar auf eine Ruine/Hort (kein Drachenhort) in einer Wildnis , einem Grenzland oder Schattenland; der Ort muß im Normalzustand eine Ruine/Hort sein. Der Ort wird zu einem Zufluchtsort für Zauberer und verliert seine Automatischen Angriffe. Der Kartentext der Ortskarte wird bezüglich der Spielbarkeit von Gegenständen ignoriert. Befindet sich ein Gemeinschaft des Spielers an diesem Ort, werden alle Angriffe gegen sie vereitelt. Kein anderer Gefallener Zauberer kann diesen Ort als Zufluchtsort nutzen. Diese Karte wird ausschließlich dann abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder zurück in den Ortsstapel gelangt.

Vielfarbige Gewänder (Many-coloured Robes)

Einzigartig. Nur für Saruman-Spieler. Diese Karte wird zu Saruman gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Saruman im Spiel, kann Vielfarbige Gewänder getappt werden, um in der Abschlußphase Ringkunde, Gewaltige Erscheinung oder Erster seines Ordens aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

Vom Ehrgeiz besessen (In the Grip of Ambition)

Versuchung. Spielbar auf einen Gefallenen Zauberer oder Zauberer. Der Charakter erhält einen Versuchungspunkt. Ist er ein Gefallener Zauberer, erhält er 2 Entwicklungspunkte. Hat er 8 Entwicklungspunkte (EP) oder mehr, erhält er einen weiteren EP. Der Charakter kann während der Organisationsphase getappt werden, um zu versuchen, die Karte loszuwerden. Es wird ein Wurf durchgeführt. Ist das Ergebnis 9 oder höher, wird die Karte abgeworfen. Kann auf einen Charakter nicht verdoppelt werden.

Wandler im Schatten (Shifter of Hues)

Nur für Radagast-Spieler. Gestaltenwandler. Diese Karte wird zu Radagast gelegt, wenn dieser im Spiel ist. Diese Karte wird zurück auf die Hand genommen wenn, der Spieler eine andere Gestaltenwandlerkarte spielt oder nach Wahl des Spielers während der Organisationsphase. Zuzüglich zu den Attributen erhält Radagast die Berufe KRIEGER/DIPLOMAT. Radagast kann sich nicht bewegen, er kann eine Karte mehr als normal auf der Hand halten, und er kann getappt werden, um den Charakteren in einer Gemeinschaft während der nächsten Organisationsphase +2 gegen Versuchung zu geben (diese Gemeinschaft muß sich mindestens durch eine Wildnis bewegen). Radagast kann zwar Gegenstände tragen, sie jedoch nicht benutzen.

Weise Eingebungen (Promptings of Wisdom)

Zauber des Lichts. Spielbar während der Organisationsphase auf einen Waldläufer. Der Waldläufer kann getappt werden, um den Effekt aller Gefahrenkarten zu vereiteln, die: seine Gemeinschaft dazu zwingen, zum Ausgangsort zurückzukehren, oder den jetzigen oder neuen Ort einer Gemeinschaft tappen. Wird der Waldläufer auf diese Art getappt, muß er gegen Versuchung würfeln. Kann für eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden.

Widerhall des Liedes (Echoes of the Song)

Hat der Gegner mehr als eine Entwicklungskarte und 4 oder mehr Entwicklungspunkte, muß er eine Entwicklungskarte seiner Wahl abwerfen. Alternativ dazu kann ein Charakter dazu gezwungen werden, gegen Versuchung zu würfeln. Diese Karte wird aus dem Spiel genommen.

Wie du mir, so ich dir (Foul Tooth Unsheathed)

Spielbar wenn der Gegner ein Gefallener Zauberer ist. Hat der Gegner 7 oder mehr Entwicklungspunkte und ist nicht Alatar, geben alle Gefahren die kein Sternchen (*) haben, die eine seiner Gemeinschaften besiegt, keine Siegpunkte. Diese Karte überschreibt alle Effekte von Unterstützungskarten, deren Aussagen dieser Karte widersprechen.

Wilde Hunde (Wild Hounds)

Spielbar an jeder getappten oder ungetappten Ruine/Hort in einer Wildnis, wenn der Einflußwurf mindestens 12 ergibt. Standardmodifikation: ist Radagast der Zauberer des Spielers (+3). Dieses Heer kann abgeworfen werden, um einen Automatischen Angriff in einer Ruine/Hort oder einen Angriff in einer Wildnis oder Ruine/Hort zu vereiteln. Kann ebenfalls als Schergen-Unterstützungskarte von einem Charakter in einer verborgenen Gemeinschaft gespielt werden.

Wildpferde (Wild Horses)

Spielbar an jedem getappten oder ungetappten Ort (kein Zufluchtsort) in Rohan, dem Südlichen Rhovanion, Dorwinion, den Pferdesteppen oder Harondor, wenn der Einflußwurf mindestens 12 ergibt. Standardmodifikationen: Menschen deren Heimatort in einer der oben genannten Regionen liegt (+3). Dieses Heer kann getappt werden, um es einer Gemeinschaft zu ermöglichen, eine weitere Region weit zu reisen, wenn sie durch eine der oben genannten Regionen reist.

Willkommener Zufall (Give Welcome to the Unexpected)

Einzigartig. Nur für Gandalf-Spieler. Diese Karte wird zu Gandalf gelegt, wenn er im Spiel ist. Ist Gandalf im Spiel zählen alle einzigartigen Karten (keine Charaktere), die normalerweise 1 Siegpunkt zählen, 2 Siegpunkte.

Willst du nicht herunterkommen? (Will You Not Come Down?)

Spielbar auf einen Gefallenen Zauberer an einem Zufluchtsort für Zauberer. Der Gegner entscheidet sich entweder, Entwicklungskarten seiner Wahl abzuwerfen, bis er weniger als 7 Entwicklungspunkte (EP) hat oder 4 EP zu erhalten. Kann auf einen Gefallenen Zauberer nicht verdoppelt werden.

Zauber aus Zwietracht geboren (Spells Born of Discord)

Der Gefallene Zauberer kann Zauberei, Geist-Magie und Schattenmagie verwenden. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

Zauberschule (Arcane School)

Nur für Pallando-Spieler. Nur für Weise. Spielbar auf einen Weisen (kein Hobbit, kein Zwerg) an einem Zufluchtsort für Zauberer (oder in der Anfangsgemeinschaft). Der Charakter kann Zauberei, Geist-Magie und Schattenmagie verwenden. Kann auf einen Charakter nicht verdoppelt werden.

Zerfurchte Pfade (Gnawed Ways)

Spielbar auf die Tiefen Minen. Die Tiefen Minen sind nun mit einem Unterirdischen Ort (Wahl des Spielers), dessen Oberfläche in derselben oder angrenzenden Region liegt, wie der Oberflächenort der Tiefen Minen, verbunden. Der Wert, der notwendig ist, um sich von einem der beiden unterirdischen Orte zum anderen zu bewegen beträgt (7). Diese Karte kann ebenfalls als Gefahrenkarte gegen die Tiefen Minen des Gegners gespielt werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn Tiefe Minen abgeworfen wird oder in den Ortsstapel gelangt. Kann für eine Tiefe Minen nicht verdoppelt werden.

Zorn des Ostens (Ire of the East)

Diese Karte vereitelt ein bereits gespieltes Kurzfristiges Schergen-Ereignis, das von einem Gefallenen Zauberer früher in der selben Kette von Ereignissen gespielt wurde. Diese Karte kann jederzeit gespielt werden und zählt nicht gegen die Gefahrenbeschränkung.
Diese Karte wird aus dem Spiel genommen.

Zweischneidig (Double-dealing)

Spielbar auf einen Ort. Ist der Ort ein Schergenort, können hier Helden-Unterstützungen gespielt werden. Ist der Ort ein Heldenort, können hier Schergen-Unterstützungen gespielt

werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen wird oder zurück in den Ortsstapel gelangt.