

Middle-Earth - The White Hand (Deutsche Ausgabe)

Hier folgt die von Queen Games 1998 herausgegebene Liste der geplanten deutschen Kartentexte (Spoiler) für die Edition White Hand. (Einige Fehler einer Vorgängerversion, die auch aus der Spielerschaft gemeldet werden konnten, wurden hier bereits korrigiert.)

Hier folgt die Auflistung der deutschen Kartentexte in derselben Reihenfolge wie im ursprünglichen Dokument von Queen Games. Fehler der damaligen Version sind bereits korrigiert, die derzeitigen Errata (Stand Januar 2019) eingearbeitet. Bei Abweichungen vom ursprünglichen Text von Queen Games wird das aus Gründen der Nachvollziehbarkeit ergänzend erwähnt. Nicht vermerkt sind redaktionelle Änderungen sowie Korrekturen von Fehlern wie z. B. der Grammatik, Rechtschreibung und Zeichensetzung. Schriftarten wurden auf Grundlage der englischen Karten an den Stil deutscher Editionen angepasst. Stand: 11. Januar 2019

Gefallene Zauberer

Gefallene Zauberer

- **Alatar**

Einzigartig. Gefahrenkarten (auch mit *), die von einer seiner Gemeinschaft besiegt werden, 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 Gemeinschaft beitreten. Alatar muß auf jeden Fall einen Hieb dieser Kreatur auf sich nehmen. Er muß getappt werden, sofern er es nicht bereits ist, und nach allen Angriffen der Kreatur gegen Versuchung würfeln.

Heimatort: Jede Ruine/Hort (kein Drachenhort) in der Wildnis

(Allgemeiner Einfluß: 17, Direkter Einfluß: 10, Kampfgeschick/Konstitution: 7/9, Krieger/Kundschafter/Waldläufer/Weiser Gefallener Zauberer)

[Original: ..., kann er dieser zu Hilfe eilen. ... Er muß sofort nach dem Angriff einen gegen Versuchung würfeln und, sofern er es nicht bereits wurde, getappt werden.]

- **Gandalf**

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

Heimatort: Jeder Freie Ort

(Allgemeiner Einfluß: 18, Direkter Einfluß: 9, Kampfgeschick/Konstitution: 6/9, Krieger/Kundschafter/Weiser/Diplomat Gefallener Zauberer)

- **Pallando**

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

Heimatort: Die Weißen Türme

(Allgemeiner Einfluß: 20, Direkter Einfluß: 7, Kampfgeschick/Konstitution: 5/9, Krieger/Waldläufer/Weiser/Diplomat Gefallener Zauberer)

- **Radagast**

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

Heimatort: Rhosgobel

(Allgemeiner Einfluß: 22, Direkter Einfluß: 5, Kampfgeschick/Konstitution: 6/9 Krieger/Kundschafter/Waldläufer/Diplomat Gefallener Zauberer)

[Original: ... für jede Wildnis auf der Reiseroute eine zusätzliche Karte ziehen.]

- **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.

Heimatort: Isengart

(Allgemeiner Einfluß: 15, Direkter Einfluß: 12, Kampfgeschick/Konstitution: 6/9, Versuchungswurf-Modifikator: -1, Kundschafter/Waldläufer/Weiser/Diplomat Gefallener Zauberer)

Unterstützungskarten

Verbündete

- **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 muss 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 und wird danach getappt, wenn er nicht bereits getappt ist.

(Siegpunkte: 1, Geisteskraft: 2, Direkter Einfluß: 3, Entwicklungspunkte: 2, Kampfgeschick/Konstitution: 2/8, Kundschafter/Diplomat Verbündeter)

Heere

- **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.

(Siegpunkte: 2, Entwicklungspunkte: 1, Heer)

- **Halb-Orks** (Half-orcs)

Spielbar an einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer [✳] (*getappt oder ungetappt*), wenn der Spieler *Lärmende Brut* im Spiel hat und der Einflußwurf mindestens 10 ergibt.

(Siegpunkte: 1, Entwicklungspunkte: 1, Heer)

[Original: ... und das Ergebnis mindestens 10 ergibt.]

Gegenstände

Besondere Gegenstände

- **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.

(Siegpunkte: 2, Entwicklungspunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Besonderer Gegenstand)

- **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.

(Siegpunkte: 2, Entwicklungspunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Besonderer Gegenstand)

Permanente Ereignisse

- **Glücklichere Welt** (A Merrier World)

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

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **Der neue Herr der Ringe**

Spielbar auf einen Gefallenen 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* im Spiel 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.

(Entwicklungspunkte: 3, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **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.

(Siegpunkte: 1, Entwicklungspunkte: 4, Permanentes Ereignis)

- **Brutstätte** (An Untimely Brood)

Spielbar von Radagast oder Alatar mit 6 oder mehr Entwicklungspunkten und einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer [✱]. Ein nicht-einzigartiger Verbündeter mit einer Geisteskraft von 1 kann an einem getappten oder ungetappten befestigten Zufluchtsort für Zauberer [✱] während jeder Ortsphase des Spielers gespielt werden. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden. (Siegpunkte: 1, Entwicklungspunkte: 4, Permanentes Ereignis)

- **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.

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **In Erwartung des Angriffs** (Await the Onset)

Nur für Gandalf-Spieler. Spielbar, wenn der Spieler über mindestens 12 Entwicklungspunkte, 2 befestigte Zufluchtsorte für Zauberer [✱], *4 Heere und 6 Charaktere verfügt*. 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.

(Siegpunkte: 5, Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Spielbar von Gandalf mit mindestens...]

- **Schlechte Gesellschaft** (Bad Company)

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

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **Blind für alles andere** (Blind to All else)

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

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **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 Alatar einen Hieb eines Angriffs gegen seine Gemeinschaft zuzuweisen, ungeachtet der Eigenschaften des Hiebes oder des Zustandes Alatars (verwundet/getappt). Schlägt ein solcher Hieb fehl, wird die Konstitution des Angriffs um 1 verringert.

(Entwicklungspunkte: 2, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Wird ein solcher Hieb besiegt, wird dessen Konstitution um 1 verringert]

- **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. Am Ort kann nichts gespielt werden, was gemäß der Ortskarte spielbar wäre. Ist 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 nur abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird. Kann auf einen Ort nicht verdoppelt werden.

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Der Kartentext des Ortes bezüglich der Spielbarkeit von Gegenständen oder Information nicht berücksichtigt....]

- **Gräbers Lohn** (Delver's Harvest)

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

(Siegpunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: Spielbar während der Ortsphase auf eine Gemeinschaft, die die Tiefen Minen betritt.]

- **Zweischneidig** (Double-dealing)

Spielbar auf einen Ort. Ist der Ort ein Schergenort, können hier Helden-Unterstützungskarten gespielt werden. Ist der Ort ein Heldenort, können hier Schergen-Unterstützungskarten gespielt werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **Erdfresser** (Earth-eater)

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

(Siegpunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **Feste der Türme** (Fortress of the Towers)

Einzigartig. Darf nicht als Anfangs-Entwicklungskarte 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. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Eine Gemeinschaft die zu/von den Weißen Türmen reist, reist nicht durch Arthedain (einschließlich einer Wildnis weniger auf der Reiseroute). ...]

- **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.

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **Gandalfs Freund** (Gandalf's Friend)

Einzigartig. Nur für Gandalf-Spieler. Spielbar auf einen Charakter an 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.

(Direkter Einfluß: +2, Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **Sammler von Verbündeten** (Gatherer of Loyalties)

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

(Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

- **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.

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **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 einzigartige Heere verfügt (die Heere müssen in der Region oder einer angrenzenden Region des Zufluchtsortes [✳] spielbar sein). Die Region des Zufluchtsortes für Zauberer sowie alle angrenzenden Regionen werden zur Wildnis [Ⓢ]. Kann nicht verdoppelt werden.

(Siegpunkte: 5, Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

[Original: ... (Regionssymbole für die Bewegung nach Grundregeln werden dadurch nicht beeinflusst.)]

- **Radagasts Handschuh** (Glove of Radagast)

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

(Entwicklungspunkte: 2, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **Zerfurchte Pfade** (Gnawed Ways)

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

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: Spielbar auf die Tiefen Minen]

- **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.

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **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 Helden-ort wird durch den Schergenort ersetzt. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Siegpunkte: 1, Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **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.

(Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

- **Bewachter Zufluchtsort** (Guarded Haven)

Spielbar auf einen Zufluchtsort für Zauberer [☆] außer Isengart, den Weißen Türmen oder Rhosgobel. Der Ort ist befestigt. Karten die Siegpunkte geben, können auf keinen Fall vom Gegner an diesem Ort gespielt werden. Kann auf einen Ort nicht verdoppelt werden. Kann nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden.

(Siegpunkte: 1, Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... 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 Ortssymbols auf der Reiseroute).]

- **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 alle Automatischen Angriffe. Am Ort kann nichts gespielt werden, was gemäß der Ortskarte spielbar wäre. 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 abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Der Kartentext der Ortskarte wird bezüglich der Spielbarkeit von Gegenständen ignoriert. Diese Karte wird ausschließlich dann abgeworfen, ...]

- **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* in der Abschlußphase getappt werden, um *Riskanter Schlag*, *Wahre Gestalt* oder *Die Jagd* aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... 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]

- **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.

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **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.

(Entwicklungspunkte: 4, Permanentes Ereignis)

- **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.

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **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 er in der Abschlußphase getappt werden, um *Ringkunde*, *Gewaltige Erscheinung* oder *Erster seines Ordens* aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Ist Saruman im Spiel, kann Vielfarbige Gewänder getappt werden, um ...]

- **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 werden Radagasts Berufe zu Krieger/Waldläufer. Das Kampfgeschick von Radagast wird nur um -1 modifiziert, wenn er sich einem Hieb stellt ohne zu tappen. Radagast kann zwar Gegenstände tragen, sie jedoch nicht benutzen.

(Allgemeiner Einfluß: 25, Direkter Einfluß: 1, Entwicklungspunkte: 1, Kampfgeschick/Konstitution: 9/10, Versuchungswurf-Modifikator: -2, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Zuzüglich zu den Attributen erhält Radagast ...]

- **Übler Unfug** (Mischief in a Mean Way)

Spielbar in der Ortsphase auf einen Grenzzort [A], wenn der Spieler über mindestens 10 Entwicklungspunkte verfügt. Der Ort wird zu einem Zufluchtsort für Zauberer [*] und verliert alle Automatischen Angriffe. Am Ort kann nichts gespielt werden, was gemäß der Ortskarte spielbar wäre. 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 abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Siegpunkte: 2, Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Der Kartentext der Ortskarte wird bezüglich der Spielbarkeit von Gegenständen ignoriert. Diese Karte wird ausschließlich dann abgeworfen, ...]

- **Gefolgschaft** (Never Refuse)

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

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **Oromes Wächter** (Oromë'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. Alle Elbenheere zählen jeweils 2 Siegpunkte.

(Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

- **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 Anfangs-gemeinschaft). +1 auf 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.

(Direkter Einfluß: +1, Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **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* in der Abschlußphase getappt werden, um *Geschenke wie er sie einst gab, Stimme des Zauberers* oder *Mandos Augen* aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... kann Pallandos Umhang getappt werden, um in der Abschlußphase ...]

- **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.

(Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

- **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* in der Abschlußphase getappt werden, um *Mit äußerster Vorsicht, Kräuterkunde* oder *Gischtpferde des Zauberers* aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... kann Gewänder voller Taschen getappt werden, um in der Abschlußphase ...]

- **Propheten des Unheils** (Prophet of Doom)

Nur für Pallando-Spieler. Spielbar, wenn der Spieler über mindestens 12 Entwicklungspunkte und 5 Heere verfügt. Pallando muß nicht am entsprechenden Ort sein, um Unterstützungskarten oder Charaktere des Gegners zu beeinflussen (abzuwerben). Ein solcher Wurf wird modifiziert mit der Hälfte von Pallandos ungenutztem Allgemeinen Einfluss (bis zu einem Maximum von 10; aufgerundet) anstelle des Direkten Einflusses. Davon wird die Anzahl der zu durchreisenden Regionen zwischen Pallando und dem Ort, an dem der Einflußwurf normal durchgeführt werden müßte, abgezogen. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Spieler über weniger als 5 Heere verfügt. Kann nicht verdoppelt werden.

(Siegpunkte: 3, Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

- **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* in der Organisationsphase getappt werden, um *Narya* aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

[Original: ... kann Ring des Feuers getappt werden, um in der Organisationsphase ...]

- **Sarumans Maschinen** (Saruman's Machinery)

Nur für Saruman-Spieler. Spielbar auf das befestigte Isengart oder die befestigten Weißen Türme. 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 oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird. Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.

(Siegpunkte: 1, Entwicklungspunkte: 4, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Spielbar auf Saruman an...]

- **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* in der Abschlußphase getappt werden, um einen Ring (nicht *Der Eine Ring*) aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 2, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... kann Sarumans Ring getappt werden, um in der Abschlußphase...]

- **Schandbare Taten** (Shameful Deeds)

Spielbar, wenn der Spieler (kein Alatar-Spieler) über 7 oder mehr Entwicklungspunkte verfügt. Gefahren mit einem Stern (*), 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.

(Entwicklungspunkte: 4, Permanentes Ereignis)

- **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 werden Radagasts Berufe Krieger/Diplomat. Der Spieler kann eine Karte mehr als normal auf der Hand halten. Radagast kann sich nicht bewegen. Er kann getappt werden, um den Charakteren in einer Gemeinschaft bis ans Ende 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.

(Allgemeiner Einfluß: 27, Direkter Einfluß: 3, Entwicklungspunkte: 1, Kampfgeschick/Konstitution: 6/10, Versuchungswurf-Modifikator: -2, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Zuzüglich zu den Attributen erhält Radagast die Berufe... während der nächsten Organisationsphase]

- **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.

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **Jagdbegleiter** (Squire of the Hunt)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Nur für Krieger. Spielbar auf einen Charakter (Krieger) 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.

(Direkter Einfluß: +1, Entwicklungspunkte: 2, Kampfgeschick/Konstitution: +1/+1, Permanentes Ereignis)

- **Pallandos Stab** (Stave 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* in der Abschlußphase getappt werden, um ein Heer aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 2, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... kann Pallandos Stab getappt werden, um in der Abschlußphase...]

- **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 muss nicht getappt werden.

(Direkter Einfluß: +1, Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **Die Orthanc-Feste** (The Fortress of Isen)

Einzigartig. Darf nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden. Spielbar von Alatar-, Pallando- oder Saruman-Spielern. 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. Diese Karte wird abgeworfen, wenn der Ort abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Eine Gemeinschaft, die zu/von Isengart reist, reist nicht durch die Pforten von Rohan (einschließlich ein Grenzland weniger auf der Reiseroute). ...]

- **Die große Jagd** (The Great Hunt)

Einzigartig. Nur für Alatar-Spieler. Spielbar, wenn Alatar über mindestens 12 Entwicklungspunkte verfügt. Der Gegner deckt nacheinander Karten von seinem Spiel- oder Abwurfstapel (nach Wahl Alatars) auf. Jede Kreatur, die dabei aufgedeckt wird, greift sofort Alatars Gemeinschaft an. Dieser Vorgang wird nach 5 Kreaturen oder dem Aufdecken aller Karten des Stapels beendet. Der Spielstapel wird nach Verwendung gemischt. Im weiteren Spielverlauf muß der Gegner seine Karten offen abwerfen. Wenn der Gegner in der Runde des Spielers eine Kreatur abwirft, kann sich der Spieler entscheiden, ob diese stattdessen Alatars Gemeinschaft angreift. Kann nicht verdoppelt werden.

(Siegpunkte: 1, Entwicklungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Spielbar, wenn Alatar über mindestens ...]

- **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* in der Abschlußphase getappt werden, um *Neue Freundschaft*, *Prüfung der Zauberer* oder *Hobbitkunde* aus dem Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen.

(Entwicklungspunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

[Original: ... kann Der graue Hut getappt werden, um in der Abschlußphase ...]

- **Die weiße Hand** (The White Hand)

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

(Siegpunkte: 6, Direkter Einfluß: +2, Entwicklungspunkte: 3, Kampfgeschick/Konstitution: +1/−, Permanentes Ereignis)

- **Macht der Stimme** (Thrall of the Voice)

Anstelle eines normalen Charakters kann während der Organisationsphase ein Charakter mit einer Geisteskraft von bis zu 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.

(Geisteskraft: -1, Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **Symbol des Verderbens** (Truths of Doom)

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

(Entwicklungspunkte: 4, Permanentes Ereignis)

- **Kriegsschmieden** (War-forges)

Spielbar auf einen befestigten Zufluchtsort für Zauberer [✱] (nicht von Radagast). *Kriegsschmieden* 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.

(Entwicklungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **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 werden Radagasts 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.

(Allgemeiner Einfluß: 19, Direkter Einfluß: 8, Entwicklungspunkte: 1, Kampfgeschick/Konstitution: 3/9, Versuchungswurf-Modifikator: -2, Permanentes Ereignis)

[Original: ... Zuzüglich zu den Attributen erhält Radagast die Berufe... während der nächsten Organisationsphase]

- **Ergebener des Zauberes** (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 kontrolliert werden. Kann für einen Spieler nicht verdoppelt werden.

(Direkter Einfluß: +1, Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **Strauch des Zaubers** (Wizard's Trove)

Der Weiße Baum kann an einem Zufluchtsort für Zauberer [✱] gespielt werden, wenn dort bereits *Der Schößling des Weißen Baumes* hinterlegt wurde. *Strauch des Zaubers* 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 Zaubers [✱] hinterlegt werden. Alle Berüge zu dem Ort, an dem die Karte eigentlich hinterlegt werden kann, gelten nun für den Zufluchtsort [✱]. *Strauch des Zaubers* wird zu der hinterlegten Karte gelegt - diese zählt volle Siegpunkte.

(Entwicklungspunkte: 1, Permanentes Ereignis)

Orte

- **Tiefe Minen** (Deep Mines)

Eine Gemeinschaft kann nur von einem befestigten Zufluchtsort für Zauberer hierher gelangen und nur mit 7 oder mehr Entwicklungspunkten.

Dieser Zufluchtsort 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.

(Ruine/Hort, Entwicklungspunkte: 3, Kartenzahl Gegner/Spieler: 2/1, Unterirdische Tiefen)

- **Isengart** (Isengard)

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

(Zufluchtsort für Zauberer, Kartenzahl Gegner/Spieler: 2/2, Pforte von Rohan)

- **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, werden alle Angriffe gegen diese vereitelt. Der Spieler erhält die Entwicklungspunkte sobald sich eine seiner Gemeinschaften an diesem Ort befindet.

(Zufluchtsort für Zauberer, Entwicklungspunkte: 1, Kartenzahl Gegner/Spieler: 2/2, Südlicher Dusterwald)

[Original: ... Jede Gemeinschaft des Spielers, die zu oder von Rhosgobel reist, bewegt sich nicht durch den Südlichen Dusterwald (d.h. auch ein Schattenreich weniger auf der Reise-route). ...]

- **Die Weißen Türme** (The White Towers)

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

(Zufluchtsort für Zauberer, Kartenzahl Gegner/Spieler: 2/2, Arthedain)

Schergen

Charaktere

- **Doeth** (Durthak)

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

Heimatort: Jeder Hort der Dunkelheit

(Siegpunkte: 1, Geisteskraft: 4, Direkter Einfluß: 0, Kampfgeschick/Konstitution: 4/9, Krieger/Weiser Ork)

- **Euog (Ulzog)**

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

Heimatort: Jeder Hort der Dunkelheit

(Siegpunkte: 2, Geisteskraft: 5, Direkter Einfluß: 1, Kampfgeschick/Konstitution: 5/9, Krieger/Diplomat Ork)

- **Schlecht gelaunter Geselle (Ill-favoured Fellow)**

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

Heimatort: Jeder Hort der Dunkelheit

(Siegpunkte: 1, Geisteskraft: 3, Direkter Einfluß: 0, Kampfgeschick/Konstitution: 2/9, Krieger/Waldläufer Ork)

- **Lugdusch (Lugdush)**

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

Heimatort: Isengart

(Siegpunkte: 1, Geisteskraft: 4, Direkter Einfluß: 0, Kampfgeschick/Konstitution: 5/8, Krieger/Kundschafter Ork)

- **Listiger Südländer (Sly Southerner)**

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

Heimatort: Jeder Hort der Dunkelheit

(Allgemeiner Einfluß: 2, Direkter Einfluß: 0, Kampfgeschick/Konstitution: 1/9, Krieger/Kundschafter Ork)

- **Schielender Komplize (Squint-eyed Brute)**

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

Heimatort: Jeder Hort der Dunkelheit

(Geisteskraft: 2, Direkter Einfluß: 0, Kampfgeschick/Konstitution: 3/9, Krieger Ork)

- **Uglúk**

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

Heimatort: Isengart

(Siegpunkte: 2, Geisteskraft: 5, Direkter Einfluß: 0, Kampfgeschick/Konstitution: 5/9, Krieger/Waldläufer Ork)

Unterstützungskarten

Gegenstände

Bedeutende Gegenstände

- **Mechanischer Bogen** (Mechanical Bow)

Waffe. Technologie. -1 auf die Konstitution des Trägers. *Nur für Krieger:* +2 auf 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.

(Siegpunkte: 1, Kampfgeschick/Konstitution: +2/-1, Versuchungspunkte: 1, Bedeutender Gegenstand)

Besondere Gegenstände

- **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.

(Siegpunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Besonderer Gegenstand)

- **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 aller Angriffe einer Kreatur an einem Ort (kein einzigartiger Drache, Nazgûl oder Balrog) fehlschlagen zu lassen. Die folgenden Konstitutionswürfe gegen den Angriff werden mit -2 modifiziert.

(Siegpunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Besonderer Gegenstand)

[Original: ... um alle Hiebe eines Angriffs an einem Ort (kein Drache, Nazgûl oder Balrog) zu besiegen ...]

- **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. Die normalen Automatischen Angriffe werden ersetzt durch: Gas - jeder Charakter erhält einen Hieb mit Kampfgeschick 7 (kann nicht vereitelt werden). *Giftige Gase* bleibt auf dem Ort, bis dieser abgeworfen oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Siegpunkte: 1, Versuchungspunkte: 1, Besonderer Gegenstand)

[Original: ... Statt des normalen Automatischen Angriffes gilt: ...]

Kurzfristige Ereignisse

- **Mit äußerster Vorsicht** (Crept Along Cleverly)
Nur für Waldläufer. Vereitelt einen Angriff von Wölfen, Tieren, Spinnen, Drachen oder Untoten auf die Gemeinschaft des Waldläufers.
 (Kurzfristiges Ereignis)
- **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.
 (Kurzfristiges Ereignis)
- **Gift seiner Stimme** (Poison of his Voice)
Magie. Geist-Magie. Spielbar auf eine Gefahrenkarte mit Permanentem Ereignis auf einem Charakter, in dessen Gemeinschaft ein Charakter ist, der Geist-Magie verwenden kann. Die Gefahrenkarte 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.
 (Kurzfristiges Ereignis)
- **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.
 (Kurzfristiges Ereignis)
- **Gebrochenes Licht** (White Light Broken)
Magie. Zauberei. Spielbar auf einen Charakter, der Zauberei verwenden kann. Alle 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.
 (Kurzfristiges Ereignis)

Permanente Ereignisse

- **Spiegelbild** (Counterfeit)

Magie. Geist-Magie. Spielbar auf einen Ork-Charakter 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.

(Permanentes Ereignis)

- **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 anstelle eines geringeren Gegenstandes gespielt werden. In diesem Fall wird sie wie ein Charakter aufgedeckt. Kann auf einen Charakter nicht verdoppelt werden.

(Geisteskraft: -1, Permanentes Ereignis)

- **Jeden Schatten durchdringend** (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.

(Versuchungspunkte: 3, Permanentes Ereignis)

- **Der Schwarze Rat** (The Black Council)

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

(Siegpunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **Flammende Klinge** (The Fiery Blade)

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

(Permanentes Ereignis)

[Original: Spielbar auf einen Ringgeist oder einen Ringgeist-Begleiter. ...]

Helden

Unterstützungskarten

Verbündete

- **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* (oder *Lutz das Pony* oder *Schattenfell*), kann sich die Gemeinschaft über 2 zusätzliche Regionen bewegen. Kann getappt werden, um einen Hieb (nicht von einem Automatischen Angriff) gegen den Träger oder sich selbst zu vereiteln.

(Siegpunkte: 1, Geisteskraft: 1, Kampfgeschick/Konstitution: 0/8, Verbündeter)

Heere

- **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: Radagast als der Zauberer des Spielers (+3). Diese Karte kann abgeworfen werden, um Information an einem dieser Orte spielbar zu machen.

(Siegpunkte: 1, Tiere Heer)

- **Tiere des Waldes** (Beasts of the Wood)

Spielbar an einem getappten oder ungetappten Ort (kein Zufluchtsort, Dunkler Zufluchtsort, Schattenhort) im Waldreich, Westlichen Düsterewald, Herz des Düsterewaldes, Südlichen Düsterewald, Fangorn oder in Cardolan, wenn der Einflußwurf mindestens 12 ergibt.

Standardmodifikation: Radagast als der Zauberer des Spielers (+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.

(Siegpunkte: 1, Tiere Heer)

- **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.

Standardmodifikation: Menschen mit 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.

(Siegpunkte: 1, Tiere Heer)

- **Wilde Hunde** (Wold Hounds)

Spielbar an jeder getappten oder ungetappten Ruine/Hort [H] in einer Wildnis [D], wenn der Einflußwurf mindestens 12 ergibt.

Standardmodifikation: Radagast als der Zauberer des Spielers (+3). Dieses Heer kann abgeworfen werden, um einen Automatischen Angriff an einer Ruine/Hort [H] oder einen Angriff in einer Wildnis [D] oder Ruine/Hort [H] zu vereiteln. Kann ebenfalls als Schergen-Unterstützungskarte von einem Charakter in einer verborgenen Gemeinschaft gespielt werden.

(Siegpunkte: 1, Tiere Heer)

Permanente Ereignisse

- **Weise Eingebungen** (Promptings of Wisdom)

Zauber des Lichts. Spielbar während der Organisationsphase auf einen Waldläufer. Der Waldläufer kann getappt werden, um die Effekte 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.

(Versuchungspunkte: 2, Permanentes Ereignis)

- **Der Weiße Rat** (The White Council)

Spielbar während der Organisationsphase in den Siegpunktstapel, wenn der Zauberer sich an einem Zufluchtsort [*] befindet und der Spieler mehr Siegpunkte als der Gegner hat. Der Gegner muß ein Gefallener Zauberer oder Zauberer sein. Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.

(Siegpunkte: 1, Permanentes Ereignis)

- **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.

(Siegpunkte: 2, Direkter Einfluß: +2, Versuchungswurf-Modifikator: +1, Permanentes Ereignis)

Gefahrenkarten

Permanente Ereignisse

- **Aus dem Orden verstoßen** (Cast from the Order)

Spielbar auf einen Gefallenen Zauberer. Es wird ein Wurf durchgeführt und die Entwicklungspunkte des Gefallenen Zauberers 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 Grenzzorte [G], Freie Orte [F] und Helden-Zufluchtsorte [*] verwenden. Außerdem ist die Gemeinschaft des Gefallenen Zauberers offen.

(Permanentes Ereignis)

- **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 (bzw. 20) EP oder mehr hat, die Handkartenzahl um 1 (bzw. 2) verringert. Kann auf einen Charakter nicht verdoppelt werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht ist.

(Permanentes Ereignis)

- **Treibgut und Beute** (Flotsam and Jetsam)

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

(Permanentes Ereignis)

- **Fluch des Narren** (Fool's Bane)

Spielbar auf einen Gefallenen Zauberer. Einflußwürfe gegen Helden-Unterstützungskarten 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 alle Elbencharaktere und -heere des Spielers 0 Siegpunkte. Kann für einen Gefallenen Zauberer nicht verdoppelt werden. Diese Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht wird.

(Permanentes Ereignis)

[Original: ... Zusätzlich zählen die Siegpunkte all seiner Elbencharaktere auf keinen Fall. ...]

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

Spielbar, wenn der Gegener ein Gefallener Zauberer ist. Hat der Gegner 7 oder mehr Entwicklungspunkte und ist nicht Alatar, geben alle Gefahren, die kein Sternchen (*) haben und die eine seiner Gemeinschaften besiegt, keine Siegpunkte. Diese Karte setzt alle Effekte von Unterstützungskarten außer Kraft, die im Widerspruch zu dieser Karte stehen.

(Permanentes Ereignis)

[Original: ... Diese Karte überschreibt alle Effekte von Unterstützungskarten, deren Aussagen dieser Karte widersprechen.]

- **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) 6 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 gegen Versuchung würfeln. 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.

(Entwicklungspunkte: 2, Versuchungspunkte: 1 (*), Permanentes Ereignis)

[Original: ... 2 VP, wenn seine Entwicklungspunkte (EP) 5 oder mehr sind...]

- **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.

(Entwicklungspunkte: 2 [3] , Versuchungspunkte: 1 (*), Permanentes Ereignis)

- **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.

(Permanentes Ereignis)

- **Durchschaute Maskerade** (Mask Torn)

Gefallene Zauberer können keine Charaktere mit einer Geisteskraft von 5 oder mehr ins Spiel bringen. Hat ein Gefallener 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 aufgebraucht wird.

(Permanentes Ereignis)

- **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 oder zurück in den Ortsstapel gelegt wird.

(Permanentes Ereignis)

- **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 aufgebraucht wird.

(Permanentes Ereignis)

- **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 wird.

(Permanentes Ereignis)

- **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 hat, oder 4 Entwicklungspunkte zu erhalten. Kann auf einen Gefallenen Zauberer nicht verdoppelt werden.

(Entwicklungspunkte: 4, Permanentes Ereignis)

Kurzfristige Ereignisse

- **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.

(Kurzfristiges Ereignis)

- **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.

(Kurzfristiges Ereignis)

- **Zorn des Ostens** (Ire of the East)

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.

(Kurzfristiges Ereignis)

- **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.

(Kurzfristiges Ereignis)

- **Ganze Dörfer aufgebracht** (Whole Villages Roused)

Spielbar auf einen Helden-Grenzort [H] *oder -Freien Ort* [F]. Der Ort erhält den Automatischen Angriff der Schergenversion mit +2 Kampfgeschick (Verhör gegen Heldengemeinschaften).

Alternativ dazu kann diese Karte auf einen Schergen- Schattenhort [S] *oder Hort der Dunkelheit* [D] *gespielt werden.* Der Ort erhält den Automatischen Angriff des Heldenortes mit + 2 Kampfgeschick (Verhör gegen offene Gemeinschaften).

(Kurzfristiges Ereignis)

Kreaturen

- **Goblinfratzen** (Goblin-faces)

Orks. Menschen. 3 Hiebe. Nach diesem Angriff kann sich der Angreifer soviele 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.

(Siegpunkte: 1, Grenzland, Schattenland, Grenzort, Kampfgeschick/Konstitution: 7/-, Kreatur)