Errata-Liste (Version 6.58)

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

Errata und Klarstellungen ergeben sich aufgrund falsch übersetzter Kartentexte (Ü) oder aufgrund von in den offiziellen Collected Rulings File enthaltenen Korrekturen, wie sie in den Rubriken Card Errata and Rulings (CER), Rulings by Turn (RbT), Rules Digests (RD), Turn Sequence Rulings (TSR), Tournament Rulings (TR) oder den seit 2018 verkündeten Council of Elrond errata/clarifications (CE, inkl. laufender Nummer) zu finden sind. Außerdem sind Änderungen, die seit Einführung der Balrog-Edition (B) ergeben haben, solche, die durch Queen-Games (Q) eingeführt wurden und Inoffizielle Errata (UE) markiert. Zwischen fehlerhaften Kartentexten (Erratum, E) und Klarstellungen (K) und inoffiziellen Errata (UE) wird in der Spalte * unterschieden.

Zusammengestellt von Christoph Schürmann (letzte Aktualisierung 17.10.2026)

Kartentitel	Ed.	*	**Erratum/Klarstellung**	Info
Der Abendstern	TW	E	Wenn die Tore des Morgens im Spiel sind, gilt der zweite Effekt zusätzlich.	Ü
		K	Wirkt sich nicht auf Gefahrenkarten aus.	CER
		K	Kann auch gespielt werden, wenn sich keine Wildnis auf der Reiseroute befindet.	CER
Adûnaphel	TW	K	Kann nur einen Charakter aus der Gemeinschaft tappen, in deren Bewegungs-/Gefahrenphase sie getappt wird.	
Agburanar daheim	TD	E	Ersetze „einzigartigen Drachen“ durch „Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen“.	Ü
Aiglos	DM	K	Im Kampf zwischen Gemeinschaften wird der Bonus durch die Tore der Nacht nicht angewandt.	CER
Alatar	TW	E	Ersetze „Dabei wird er getappt und muß direkt nach dem Angriff gegen Versuchung würfeln“ durch „Er muß sofort nach dem Angriff einen Wurf gegen Versuchung durchführen und wird, falls er nicht schon getappt ist, getappt.“	CER
		K	Alatar kann auch teleportieren, um einen Hieb auf sich zu nehmen, wenn er getappt oder verletzt ist.	
		K	Wenn Alatar teleportiert, muß sein Hieb vor der Zuweisung der anderen Hiebe zugewiesen werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Verbündete, die Alatar kontrolliert, werden abgeworfen, wenn er sich teleportiert.	CER
		K	Alatar kann einen Gegner zwingen, 0 Karten zu ziehen, wenn sich seine Gemeinschaft bewegt.	CER
		K	Wenn sich Alatar teleportiert, muß er sich einem Hieb stellen (sofern nicht das Zuweisen des Hiebs anderweitig ausgeschlossen wird z. B. bei Zirperkirper).	CER
Alle Glocken läuten	AS	K	Nur in der Ortsphase des Gegners spielbar.	
Die Alte Drossel	TW	E	Kann für einen Angriff nicht verdoppelt werden.	CER
		K	Nicht gegen einen Angriff durch einen Agenten spielbar.	CER
		K	Kann nicht im Kampf zwischen Gemeinschaften gespielt werden.	RD50
		K	Nur gegen Angriffe, deren normales (d. h. ohne Berücksichtigung von Modifikationen) Kampfgeschick 13 oder mehr beträgt.	Ü
Alte Freundschaft	TW	E	+5 auf Einflusswürfe nur gegen Charaktere (und nicht z. B. Heere) des Gegners.	Ü
		K	Der Bonus auf Direkten Einfluss gilt nur für Diplomaten; der Bonus auf einen Wurf gegen Versuchung kann für einen beliebigen Charakter in der Gemeinschaft des Diplomaten genutzt werden.	CER
Alter Eisenschild	AS	E	Ergänze: „Schild.“	CER
Alte schwarze Axt	AS	E	Ergänze: „Waffe.“	Ü
Alte Straße	TW	E	Darf nur an ungetappten Orten gespielt werden.	
		E	Um die Karte zu spielen, muss ein Charakter in der Ortsphase an einem Zufluchtsort getappt werden.	CE33
		E	Wenn ein Herr erfolgreich ins Spiel gebracht wurde, wird der Ort der Gemeinschaft getappt.	CER
		K	Nur der Direkte Einfluss des Charakters darf nicht genutzt werden, sonstige Modifikationen schon.	
		K	Gegnerische Heere können mit dieser Karte beeinflußt werden, wenn der Spieler das jeweilige Heer auch selbst auf der Hand hat.	CER
Der Alte Wald	TW	E	Ersetze „Heilungskarten“ durch „Heilende Effekte“.	CER
Der Alte Weidenmann	TW	E	Ergänze: „Erwachter Baum.“	CER
		K	Spielbar in folgenden Regionen: Fangorn, Waldreich, Westlicher Düsterwald, Herz des Düsterwaldes, Südlicher Düsterwald.	Ü
Altes Waffenversteck	LE	E	Spielbar nur in der Ortsphase.	CE28
Anarin	DM	K	Der Zusatz „Außerdem ...“ gilt nur, wenn Anarin als Agent gespielt wird.	
		K	Der Angriff hat keine ortsbezogene Zuweisung.	
Andùril	TW	E	Das Kampfgeschick wird bis maximal 11 erhöht.	Ü
Angmar erhebt sich	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER
Der Arkenstein	LE	E	Gefolgsmänner werden nicht abgeworfen.	CER
Athelas	TW	K	Wird nach Gebrauch abgeworfen.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Der alternative Effekt darf auch von Strider genutzt werden.	UE
Attentäter	TW	E	Gibt 2 (nicht 1) Siegpunkte.	CER
		K	Die Hiebe eines Attentäters können nicht verschiedenen Charakteren zugeordnet werden.	CER
		K	Erhalten Angriffe des Attentäters zusätzliche Hiebe, werden sie als -1 Modifikationen auf das Kampfgeschick des angegriffenen Charakters behandelt.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Einzelne Angriffe können auch dann noch vereitelt werden, wenn sich ein Charakter bereits einem Angriff gestellt hat.	CER
Auf Befehl des Ringgeistes	LE	E	Ersetze „+4 auf Direkten Einfluss“ durch „+4 auf Direkten Einfluss nur gegen Charaktere in seiner Gemeinschaft“	Ü
Auflösung des Heeres	TW LE	E	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
Aufwiegeln der Bewohner	TD	K	Gibt es an einem Ort mehrere Automatische Angriffe, entscheidet der Spieler dieser Karte, welcher verdoppelt wird.	
und		K	Der verdoppelte erfolgt direkt nach dem gewählten Angriff.	
Aufwiegeln der Finsterlinge		K	Wird ein Automatischer Angriff, der durch eine andere Karte entsteht, die auf den Ort gespielt wurde, kopiert, werden nicht deßen besondere Effekte kopiert. Wird eine solche Karte abgeworfen, wird auch diese Karte abgeworfen.	CER
Das Auge Saurons	TW	E	Wenn die Tore der Nacht im Spiel sind, ist die Modifikation insgesamt +3 (und nicht 3+1 = 4).	Ü
Aug’ in Aug’ mit der Gefahr	DM	K	Fluch des Ithil-Steins hat keinen Effekt auf diese Karte.	CER
Aus den Grüften von Angband	TD	E	Ersetze „wenn die Tore der Nacht ... auf die Hand nehmen“ durch „sind die Tore der Nacht im Spiel, kann jeder Spieler einen einzigartigen und/oder nicht einzigartigen Drachen (beliebige Erscheinungsform) von seinem Abwurfstapel auf die Hand nehmen“.	Ü
		K	Dies gilt auch für Drachenheere.	RD39
Ausweichen	TW	E	Die Konstitution des Charakters verringert sich um 1.	CER
Baduila	DM	E	Ersetze „Wenn Baduila ... abgeworfen wird“ durch „Wenn der Spieler dieser Karte ... entscheidet, Baduila abzuwerfen“.	CER
Bairanax daheim	TD	K	Ersetze „in diesem Zug bereits einmal“ durch „in einem Zug einmal oder mehrfach“. Mehrfache Tierangriffe führen also nicht zu einer mehrfachen Erhöhung der Gefahrenbeschränkung, diese wird nur einmal erhöht.	
Balchoth	LE	E	Die Modifikation gegen Männer von Dorwinion beträgt -2.	Ü
Der Balrog	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
Balrog von Moria	TW	E	Ergänze: „Spawn.“	B
		K	Der Zusatz „Ist Galadriel ...“ gilt nur, wenn Galadriel nicht in Lorien, aber im Spiel ist (nicht eliminiert).	
		K	Man erhält keine Siegpunkte für das Besiegen des Balrog von Moria, wenn man ihn selbst ausgespielt hat.	CER
		K	Der zusätzliche automatische Angriff in Moria besitzt Kampfgeschick 20 (18+2).	RD44
Bauer Maggot	AS	K	Kann auch gegen Automatische Angriffe benutzt werden.	
		K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	RD122
Baumbart	TW	E	Ersetze „an seinem Heimatort“ durch „an einem Ort“.	Ü
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb eines Angriffs zu geben, der an einem Ort stattfindet (auch automatische Angriffe).	CER
Befehle aus Lugbùrz	AS	E	Ersetze: „Alle Untergebenen des Trollanführers ...“ durch „Alle Gefolgsleute von Trollanführern in dieser Gemeinschaft erhalten +1 auf Versuchungswürfe“.	Ü
Befreiung	TW	E	Gibt 2 (und nicht 3) Siegpunkte. Die Siegpunkte erhält der Spieler erst, wenn die Karte hinterlegt ist.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Beißer und Schläger	AS	K	Erhöht den Waffenbonus (bis maximal zum auf den Waffen als Maximum angegebenem Wert).	CER
Belagerung	TW	E	Ersetze „Zu Beginn ihrer Organisationsphase“ durch „Zu Beginn ihrer Ortsphase“.	Ü
		K	Spielbar an Grenzorten (das Symbol auf der Karte ist falsch).	CER
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	
		K	Wird abgeworfen, wenn der Ort, auf den sie gespielt wurde, abgeworfen wird.	CER
		K	Bewegt sich eine Gemeinschaft zu einem Ort mit Belagerung, kann sie den Effekt dieser Karte umgehen, wenn sie in derselben Runde zu einem weiteren Ort reist.	CER
		K	Der Angriff erfolgt auch, wenn der Ort nicht betreten wird.	
		K	Der Angriff ist kein Automatischer Angriff und hat keine räumliche Zuweisung.	RD
		K	Waldläufer können vor oder nach dem Angriff getappt werden, um den Effekt von Fluß zu verhindern, wenn dieser ausliegt.	
		K	Andere Spieler, deren Gemeinschaften sich am gleichen Ort befinden, sind von der Karte nicht betroffen.	
Benutze deine Beine	AS	K	Die Hiebe der gesamten Gemeinschaft zählen für die Gefangennahme des Hobbits.	CER
		K	Die mit dieser Karte zur Seite (off to the side) gelegten Charaktere gelten nicht als Gefangene bei der Ermittlung der Siegpunkte.	CER
Der Betrug des Ringes	TW	K	Mit „Träger des Ringes“ ist der Träger eines beliebigen Ringes gemeint. Wenn ein Träger mehrere Ringe besitzt, bestimmt der Gefahrenkartenspieler, auf welchen Ring die Karte zielt.	CER
Beute aus dem Drachenschatz	TD	K	Der Gegenstand ist spielbar unabhängig davon, ob der entsprechende Typ auf der Ortskarte genannt ist.	
Bill, das Pony	TW	E	Neuer Kartentitel: „Lutz, das Pony“.	Q
		E	Die Konstitution des Verbündeten beträgt 10 (nicht 6).	CER
		K	Ersetze „normaler Ort“ durch „Ort, der kein Zufluchtsort ist“.	Ü
		K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/ Gefahrenphase.	CER
		K	Für Gefallene Zauberer-Spieler ist der nächste Zufluchtsort derjenige, der auf der Heldenversion der Ortskarte angegeben ist.	CER
Bindender Ring	LE	K	Kann nicht gespielt werden, um einem Gefallener Zauberer-Spieler zu erlauben, einen Charakter mit einer Geisteskraft von mehr als 6 zu spielen.	CER
Bis aufs Gramm genau	TD	K	Alle automatischen Angriffe des Orts werden ausgelöst.	
Das Bleiche Schwert	TW	K	Der entsprechende Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach dem Hieb.	CER
		K	Kann nur mit einem (eigenen) Nazgûl gespielt werden.	CER
Blitzschneller Angriff	TD	K	Der zusätzliche Hieb wird in einer eigenen Hiebsequenz abgehandelt.	CER
Blütenkrone	DM	K	Kann auch ohne Karte gespielt werden.	
Borkenhaut	TW	E	Ersetze „an seinem Heimatort“ durch „an einem Ort“.	Ü
		E	Kann nicht durch Gefahrenkarten angegriffen werden, die auf seinen Ort gespielt werden.	Ü
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb eines Angriffs zu geben, der an einem Ort stattfindet (auch automatische Angriffe).	CER
Böse Worte	LE	K	Kann in der Ortsphase auch auf den Charakter einer anderen Gemeinschaft desselben Spielers sgespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Wird die Karte auf einen Charakter gespielt, um eine auf ihm liegende Versuchungskarte abzuwerfen, wird diese zuerst abgeworfen, und danach erfolgt der Wurf gegen Versuchung.	
Bote aus Mordor	LE	E	Karten, die mit dieser Karte hinterlegt werden, müssen an jedem Dunklen Zufluchtsort und nicht an einem bestimmten (z. B. Barad-dûr). hinterlegbar sein.	CER
Bote des Dunklen Herrschers	LE	E	Muss in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
Boten des Zweifels und der Gefahr	LE	K	Hat keinen Effekt auf Zauberer.	RD72
Botschaft tapferer Helden	LE	K	Kopiert nur Angriffe, aber nicht Effekte, die es erlauben, Kreaturen als Automatische Angriffe zu spielen.	CER
		K	Die kopierten Angriffe sind keinem Ort oder Ortstyp zugeordnet.	
		K	Spielbar nur gegen eine Gemeinschaft, die sich bewegt.	
Brücke	TW	K	Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Hand-karten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) ausgeglichen.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
Buch von Mazarbûl	TW	E	Um die Handkartenanzahl zu erhöhen, muss das Buch getappt werden (nicht der Träger).	CER
Bûthrakaur der Grüne	DM	E	Es können beliebig viele Orks oder Trolle nach ihm gespielt werden. Diese müssen sich nicht auf Schattenhorte zuordnen lassen und haben auch keine ortsbezogene Zuweisung.	RD43
Carambor	LE	K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	
		K	Nachdem Carambor getappt wurde, darf keine Gefahrenkarte mehr gespielt werden.	RD118
Cardolan	TW	K	Die Region ist nicht benachbart zu Lindon.	
Círdan	TW	K	Kann nur Angriffe von Kreaturen vereiteln, die dem Regionstyp (Meeresküste) und nicht einer bestimmten Region zugeordnet werden.	CER
		K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Círdan an den Grauen Anfurten befindet.	RD50
Cram	TD	K	Kann nicht abgeworfen werden, um die Zahl der Versuchungspunkte bei einem Versuchungswurf zu reduzieren, wenn der Charakter dadurch nicht enttappt wird.	
Dain II	TW	E	Heimatort: Zwergenfeste in den Eisenbergen.	Ü
Diebstahl	TD	K	Ersetze „dem automatischen Angriff“ durch „den automatischen Angriffen“.	Ü
		K	Der Charakter, dem der Diebstahlversuch misslingt, muss sich den automatischen Angriffen stellen, als wenn er der einzige Charakter der Gemeinschaft wäre. Kein anderer Charakter der Gemeinschaft kann ihn dabei unterstützen (z. B. durch Tappen oder Zaubersprüche).	RbT
		K	Der Gegner darf, nachdem Diebstahl gespielt wurde, mit einer auf die Lauer gelegten Kreatur oder einem Agenten angreifen. Diese Angriffe gelten dann für die gesamte Gemeinschaft und werden abgewickelt, nachdem Diebstahl abgeschlossen ist.	RbT
		K	Falls der Diebstahlversuch scheitert, kann kein Gegenstand gespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Wurde ein Gegenstand erfolgreich ausgespielt, kann noch ein anderer Charakter der Gemeinschaft getappt werden, um einen Geringeren Gegenstand auszuspielen.	RbT
„Doppelköpfiger“ Troll	LE	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
Doppelte	DM	K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
Wachsamkeit		K	Der Angriff ist kein Automatischer Angriff.	RD
Drachenblut	TD	K	Wird aufgrund dieser Karte ein Konstitutionswurf durchgeführt, der den Konstitutionswert (inkl. Modifikationen) des betreffenden Charakters nicht übertrifft, wird dieser nicht verwundet.	CER
		K	Ist ein Hieb des Drachen erfolglos (ineffectual), wird kein Konstitutionswurf durchgeführt.	RD51
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD55
Drachenhunger	TD	E	Füge dem letzten Satz hinzu: „... und der Gegner muss seine Karten offen vorweisen“.	CER
		K	Kann unabhängig von der verbliebenen Gefahrenkartenbeschränkung gespielt werden.	CER
		K	Kann gegen einen Automatischen Angriff gespielt werden.	CER
		K	Der Gegner muss eine Kreatur abwerfen, falls er über eine verfügt.	CER
Drohungen	LE	K	Das Kampfgeschick wird zu dem Zeitpunkt ermittelt, zu dem diese Karte gespielt wird.	CER
Drachenodem	TD	E	Ersetze „+1 für eine Rüstung“ durch „+1 für einen Schild“.	Ü
Durins Fluch	LE	E	Die Modifikation für Konstitutionswürfe beträgt +1.	Ü
Du bist also zurück	LE	K	Wenn sich zwei Gemeinschaften mit je einer „Du bist also zurück“ vereinigen, entscheidet der Gefahrenspieler, welche dieser beiden Karten abgeworfen wird.	CER
		K	Ein Charakter gilt als allein, wenn sich in seiner Gemeinschaft außer ihm nur Verbündete befinden.	CER
Düsternis	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Dwar entfesselt	LE	K	Dwar muss sich in einem Bewegungsmodus befinden, um diese Karte nutzen zu können.	CER
		UE	Inoffizielles Erratum: Dwar muss sich nicht in einem der Bewegungsmodi befinden, um diese Karte zu spielen.	UE
Dwar von Waw	TW	K	Die Modifikation für Wölfe, Spinnen und Tiere gilt bis zum Ende des Zuges.	
Eärcaraxë daheim	TD	E	Der Angreifer bestimmt die Opfer.	Ü
Die Ehrwürdigen Hügel	LE	K	Da der Ort nie getappt wird, kann auch kein zusätzlicher Geringerer Gegenstand gespielt werden.	CER
Der Eine Ring	TW LE	K	Mit „ursprüngliches Kampfgeschick“ ist das Kampfgeschick auf der Charakterkarte gemeint (also ohne Boni durch z. B. Waffen).	CER
		K	Der Ring kann mehrmals in einer Runde benutzt werden, um Hiebe zu vereiteln, wofür jeweils ein Versuchungswurf durchgeführt werden muss.	CER
		K	Nur ein Hieb gegen den Träger kann vereitelt werden.	CER
		K	Kann nicht gespielt werden, wenn beim Hinterlegen eines Goldrings ein Test durchgeführt wird, der den getesteten Ring als den Einen Ring ausweist.	CER
		K	Insgesamt 7 (6+1) Versuchungspunkte für den Träger.	
		K	Wenn der Träger ein Ringgeist ist, verursacht der Eine Ring keinen zusätzliche Versuchungspunkt für die übrigen Charaktere der Gemeinschaft.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Spielt ein Schergenspieler die Heldenversion, so gelten die besonderen Eigenschaften und der zusätzliche Versuchungspunkt nicht.	
Ein Freund oder Drei	TW	E	Jeder (und nicht jeder weitere) Charakter der Gemeinschaft gibt einen Bonus von +1.	Ü
		K	Kann für Beeinflussungswürfe gegen Heere benutzt werden.	
Ein großer Kämpe	TD	K	Die Kampfgeschick/Konstitutionsmodifikationen für die Hiebe sind -0/-0 für den ersten, -1/-1 für den zweiten, -2/-2 für den dritten Hieb usw.	
		K	Spielbar nur, wenn der Verteidiger über die Zuweisung des Hiebes entscheiden darf.	Ü
Ein letztes Lebewohl	DM	E	Wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht wird.	Ü
		E	Bei der Bestimmung des nächsten Zufluchtsorts werden nur Ortskarten mit derselben Ausrichtung des Verbündeten berücksichtigt.	CER
		K	Hat keinen Effekt auf den Balrog (Verbündeter).	CER
Ein Netz von Intrigen und Verrat	LE	K	Die Änderungen des direkten Einflusses von Ringgeistern, die sich aufgrund von Bewegungsmodus-Karten ergeben, sind nicht betroffen.	
		K	Die Modifikationen von Karten wie *Törichte Worte, Ich werde Dich melden* o.ä. werden aufgehoben.	RD68
		K	Die Modifkation durch Stunde der Not für die Anzahl der Regionen wird auf 0 reduziert.	RD103
		K	Bei einem Beeinflussungsversuch gegen den gegnerischen Spieler wird dessen Wurf als 0 gewertet. Der Malus von -5 gegenüber Spielern mit anderer Ausrichtung entfällt ggf. auch.	RD124
Eiserne Straße	LE	K	Das Austauschen der Ortskarte gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
Eisige Berührung	TD	E	Der Wert, der mindestens erreicht werden muss, um die Karte abzuwerfen, beträgt 7.	Ü
		K	Befinden sich die Karte zweimal im Spiel, werden alle gleichzeitig ausgelöst. Die zweite wird dann abgeworfen, ohne dass sie einen Effekt hat.	CER
Eisiger Schatten	DM	K	Der Bonus gilt nicht für die Karte selbst, jedoch für jeden weiteren Eisigen Schatten, der in der Runde gespielt wird.	CER
Elbenbrosche	DM	E	Art: Besonderer Gegenstand.	Ü
		K	Ersetze „Karte“ durch „Effekt einer Unterstützungs- oder Gefahrenkarte“.	Ü
		K	Der Gegenstand, statt dem die Elbenbrosche abgeworfen wird, muss sich im Spiel befinden.	CER
		K	Kann nach der Prüfung eines Goldenen Ringes statt des Ringes abgeworfen werden. Kann durch die Prüfung ein Besonderer Ring ausgespielt werden, so erhält ihn der Träger des Goldenen Ringes, auf den der Test gespielt wurde.	CER
		K	Kann nicht abgeworfen werden, wenn das Abwerfen eines Gegenstandes eine Bedingung (und nicht den Effekt) einer anderen Karte darstellt.	
Elbenlied	TW	K	Nur Versuchungskarten können entfernt werden.	Ü
		K	Verhindert Beeinflussungsversuche gegen Charaktere.	CER
		K	Wird ein Charakter dadurch nicht abgeworfen, werden auch seine Gegenstände nicht abgeworfen. CER	
Elbenlord in Zorn und Wut	LE	UE	Inoffizielles Erratum: Darf in Schattenlanden nur gespielt werden, wenn die Tore des Morgens im Spiel sind.	UE
Elbenmantel	TW	K	Kann auch einen Hieb einer Kreatur vereiteln, die mehr als einer Wildnisregion zugeordnet wird.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
Elbenpfad	TD	E	Ersetze „Gefahrenkarten“ durch „Kreaturen“.	Ü
Elrond	TW	K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Elrond in Bruchtal befindet.	RD50
Endloses Flüstern	DM	K	Jeder Effekt, der den Charakter in einen ungetappten Zustand brächte, tritt nicht ein. Effekte, die den Charakter vom verletzten direkt in den ungetappten Zustand brächten, bringen ihn stattdessen in den getappten Zustand.	
Ent auf der Suche nach Entfrauen	LE	E	Ersetze „Sind die Tore der Nacht ...“ durch „Kann in Schattenlanden gespielt werden, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind“.	Ü
Entführer	TW	K	Ist ein Hieb erfolgreich, wird der betroffenen Charakter sofort mit allen auf ihm liegenden Karten (ohne Gefolgsleute) abgeworfen. Es wird kein Konstitutionswurf durchgeführt.	
		K	Dieser Effekt wirkt auch nicht gegen Ringgeister.	CER
Entgegen aller Hoffnung	AS	K	Ist eine Kreatur damit „reanimiert“ worden, dürfen auch alle Erscheinungsformen des Charakters wieder gespielt werden.	CER
		K	Kann auch auf eine Kreatur gespielt werden, die als Trophäe im Spiel ist.	CER
		K	Die Art der Siegpunkte ist Kreaturen.	RD110
Entkommen	TW	K	Kann nicht auf einen bereits verwundeten Charakter gespielt werden. Ein unverwundeter Charakter wird verwundet.	CER
Enttrunk	TW	E	Ersetze „Kann nur als geringerer Gegenstand ...“ durch „Kann nur zusätzlich zu einem in dieser Runde erfolgreich in Quellhall gespielten Heer oder Verbündeten gespielt werden“.	CER
		K	Ein Geringerer Gegenstand kann in Quellhall außerdem noch, zusätzlich zu einer Unterstützungskarte, die den Ort getappt hat, gespielt werden.	RD50
Erbe der Tuks	TW	K	Der betroffene Charakter wird mit allen auf ihm liegenden Karten (außer Gefolgsleuten) bis auf einen Gegenstand abgeworfen.	
		K	Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.	
Erfahrung aus alter Zeit	TD	K	Das Tappen des Elben erfolgt wahlweise und nicht zwangsläufig.	Ü
Erfahrung vieler Jahre	TD	K	Auf die Lauer gelegt kann nur der alternative Effekt der Karte genutzt werden.	
Erfolglose Suche	DM	E	Ersetze „Kundschafter“ durch „Waldläufer“.	Ü
		K	Kann durch *Zurück nach Mordor* nicht vereitelt werden.	
Erschlagenes Reittier	AS	E	Ersetze „... fehlschlägt“ durch „... gegen eine eigene Gemeinschaft fehlschlägt“.	Ü
Erschütterter Wille	AS	K	Die Art der Siegpunkte ist Besondere.	RD110
Erwachen der Erdfeuer	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Erweckt aus tiefem Schlaf	AS	E	Ersetze „Wird sie benutzt, kann ein weiterer Drache zurückgehalten werden“ durch „Diese Karte wird abgeworfen, nachdem ein zurückgehaltener Drache angegriffen hat“.	CER
		K	Ein zurückgehaltener Drache kann nicht abgeworfen werden, um die Forderung von Streit der Drachen zu erfüllen.	CER
		K	Das Zurückhalten, d. h. das Ausspielen der Kreatur auf diese Karte zählt nicht zur Gefahrenbeschränkung.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Greift ein zurückgehaltener Drache an und wird daraufhin Wundersame Geschichten gegen die Karte gespielt, wird diese abgeworfen und der Drache greift ohne den Bonus an.	RD45
		K	Wird der Angriff vereitelt, wird diese Karte nicht abgeworfen.	RD45
		K	Der Drache, der zu dieser Karte gelegt wird, gilt als zur Seite gelegt (off to the side).	
Es gibt kein Entkommen	TD	E	Ersetze den ersten Satz der Karte durch „Spielbar auf ein einzigartiges Heer, das sich bereits im Spiel befindet“.	CER
Feinde werden fallen	DM	K	Nur spielbar auf Drachen, die als Gefahrenkarte gespielt werden (keine Automatischen Angriffe).	Ü
		K	Besiegt der Charakter, auf den diese Karte gespielt wird, den Hieb nicht, bleibt die Karte auf dem Charakter liegen und gibt 1 (bzw. 2) Versuchungspunkt. Wird der Charakter eliminiert, bleibt diese Karte bei der Gemeinschaft liegen (nicht bei einem Charakter).	Ü
		K	Eine Kreatur, die zu dieser Karte gelegt wird, gilt als zur Seite gelegt (off to the side).	Ü
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte keine Kreatur mehr befindet.	RD55
Festung erneuert und repariert	AS	K	Kann in der Ortsphase vor den Automatischen Angriffen gespielt werden.	RD75
Feuerpeitsche	AS	K	Das Kampfgeschickminimum von 6 wird nur beim Ausspielen bzw. der Übergabe der Feuerpeitsche berücksichtigt. Alle Modifikationen für das Kampfgeschick des Charakters zu diesem Zeitpunkt werden berücksichtigt.	CER
Fiebernde Unruhe	TD	E	Der Angriff des Drachen hat keine örtliche Zuweisung.	CER
Finderglück	TW	E	Ersetze „Alle aufgedeckten Karten ... abgeworfen“ durch „Alle aufgedeckten Karten außer dem Gegenstand werden wieder in den Spielstapel gemischt“.	CER
		E	Wird der Kundschafter durch den Hieb verletzt, wird der Gegenstand abgeworfen.	CER
		K	Wird ein einzigartiger Gegenstand aufgedeckt, der sich schon im Spiel befindet, darf er nicht ausgespielt werden und es müssen weitere Karten aufgedeckt werden.	
		K	Das Ausspielen des Gegenstandes tappt den Ort nicht. Daher darf nach dem Ausspielen eines Gegenstandes auch kein zusätzlicher geringerer Gegenstand gespielt werden.	CER
		K	Kann an getappten und ungetappten Orten gespielt werden.	RD58
		K	Der Hieb wird nicht zugewiesen (der Charakter wird einfach angegriffen und niemand teilt den Hieb zu). Ein Treuer Hund kann daher den Hieb nicht übernehmen.	CER
		K	Der Gegenstand darf vom Typ Drachenschatz sein.	RD116
		K	Kann auf einen Charakter eines Gefallener Zauberer-Spielers an Schergenorten gespielt werden.	RD43
Firiel	DM	E	Der Bonus von +2 gilt gegen Dunedain und beliebige Heere in den genannten Regionen.	Ü
Flammen des Zorns	TD	K	Nur der Spieler, der einen Gegenstand ausspielt, muss einen weiteren Gegenstand von seiner Hand aus dem Spiel nehmen.	
		K	Wird abgeworfen, sobald ein Spielstapel aufgebraucht wird.	
Fliegen und Spinnen	DM	K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD57
		UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar auf einen Charakter, der einen Hieb durch Spinnen auf sich nimmt.	UE
Flinkbaum	TW	E	Ersetze „an seinem Heimatort“ durch „an einem Ort“.	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb eines Angriffs zu geben, der an einem Ort stattfindet (auch automatische Angriffe).	CER
Fluch des Ithil-Steins	TW	K	Diese Karte verhindet nur Effekte, die nicht zum normalen Spielverlauf (wie er durch die Regeln beschrieben ist) gehören.	CER
		K	Wenn eine Karte mehrere Effekte hat, wird nur das Durchsuchen des Spiel- und Abwurfstapels verhindert.	CER
		K	Die Fähigkeit von Pallando, die obere Karte des Abwurfstapels einzusehen, wird verhindert.	RD12
Fluß	TW LE	E	Spielbar auf einen Ort, zu dem sich eine Gemeinschaft bewegt. Die Gemeinschaft kann in der Ortsphase nichts unternehmen, wenn sie nicht (zu einem beliebigen Zeitpunkt vorher) einen Waldläufer tappt. (Der Charakter muss speziell für diesen Effekt getappt werden.)	CER
	TW	E	Streiche „Die Karte wird am Ende des Zuges abgeworfen“.	Ü
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	
		K	Auch ein Waldläufer aus einer anderen Gemeinschaft, die sich zum selben Ort bewegt, kann getappt werden.	
		K	Werden mehrere Flüsse gespielt, müssen entsprechend oft Waldläufer getappt werden, um den Effekt zu verhindern.	
		UE	Inoffizielles Erratum: Das Tappen eines Waldläufers erfüllt die Bedingung auch für alle weiteren Flüsse, die auf denselben Ort gespielt werden.	UE
Folco Boffin	DM	K	Für den Effekt müssen die allgemeinen Bedingungen zum Ausspielen/Abwerfen eines Charakters (Ausspielen in der Organisationsphase, ggf. nur unter direktem Einfluss, Ausspielen nur 1 Charakters) nicht gegeben sein.	RD16
Friedliches Land	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Kann nicht gespielt werden, um den Ortstyp eines Unterirdischen Ortes zu verändern.	B
		K	Nur der Typ eines einzigen Schattenlandes oder -ortes kann verändert werden.	
Fünfzehn Vögel in Fünf Föhren	DM	E	Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.	Ü
Furcht! Feuer! Feinde!	AS	K	Die Alternative ist: Spielbar auf einen Automatischen Angriff, der ein Verhör ist. Gegen eine Schergengemeinschaft ist dieser Angriff normal (kein Verhör) und erhält -1 Kampfgeschick.	CE35
Furcht vor Spionen	AS	K	Spielbar auf einen eigenen Kundschafter oder Waldläufer.	Ü
	AS	K	Der erzeugte Automatische Angriff gegen Schergengemeinschaften entsteht bei allen Versionen dieses Ortes.	CE38
Galadriel	TW	E	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich Galadriel in Lorien befindet.	RD50
Galadriels Phiole	DM	E	Das Sternenglas wird aus dem Spiel entfernt.	Ü
		K	Der Bonus auf den Versuchungswurf kann nur für den Träger von Galadriels Phiole genutzt werden.	
		K	Die Karte muss nicht in der Ortsphase gespielt werden. Beim Ausspielen werden weder der Träger noch der Ort getappt.	RD52
Galadriels Spiegel	TW	K	Kann nur gespielt werden, wenn sich mindestens 1 Charakter in Lorien befindet.	Ü
Gandalf	TW	K	Der Ring, den Gandalf testet, muss sich mit ihm in derselben Gemeinschaft befinden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Gandalf der Weiße Reiter	AS	E	Streiche „Der Angreifer bestimmt die Opfer“.	Ü
Gebrochenes Tor	AS	E	Der Wurf wird mit mit -4 (nicht -3) modifiziert.	Ü
Die Gefahr kehrt zurück	TD	K	Verhindert nicht, dass mit dem Ausspielen der Tore des Morgens Gefahrenkarten abgeworfen werden.	CER
Geflügelter Unhold	TW	K	Ein Nazgûl muss als erstes Glied einer Kette von Ereignissen gespielt werden, gefolgt vom Geflügelten Unhold. Folgt bei der Auflösung der Kette von Ereignissen nicht direkt ein Nazgûl auf den Geflügelten Unhold, wird dieser zurück auf die Hand genommen.	CER
		K	Kann alternativ auf einen Angriff durch Nazgûl gespielt werden.	CER
		K	Kann für einen Nazgûl nicht verdoppelt werden.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Zählt als 1/2 Kreatur hinsichtlich des Minimums an Kreaturen im Deck.	UE
Gegen jede Vernunft	DM	E	Neuer Kartentext: „Spielbar auf einen ungetappten Agenten. Der Agent wird getappt und kann dann einen Einflusswurf mit +4 gegen einen Charakter, Verbündeten oder Heer durchführen. Der Bonus beträgt +8, wenn sich der Charakter, Verbündete oder Heer am selben Ort spielbar ist wie der Agent. Alternativ dazu kann diese Karte gespielt werden, um den Einflussversuch eines Agenten mit +4 zu modifizieren.“	Ü
Geheime Pfade	TD	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Kann auch benutzt werden, um eine Gefahr zu verhindern, indem das Gefahrenlimit so weit heruntergesetzt wird, dass die Gefahrenkarte nicht mehr spielbar ist. Handelt es sich bei dieser um eine auf die Lauer gelegte Karte, muss sie zurück auf die Hand genommen werden.	CER
Geheimer Durchgang	TW	K	Ändert sich das Ortssymbol, geht der Effekt dieser Karte verloren.	CER
Geheimnisse der Tiefe	DM	E	Wird die Karte als Unterstützung gespielt, tauschen die Spieler die Rollen. Der Spieler der Karte muss noch mindestens 10 Karten in seinem Spielstapel haben und führt die Aktionen durch, die sonst sein Gegner durchgeführt hätte.	
		K	Ist der Gegenstand einzigartig, der mit dieser Karte zur Seite (off to the side) gelegt wird, kann dieser nur wie auf der Karte beschrieben an einem unterirdischen Ort (von einem beliebigen Spieler) gespielt werden.	
		K	Der Gegenstand kann nur an denjenigen unterirdischen Orten gespielt werden, an denen er regulär spielbar ist.	CER
		K	Befindet sich der Fluch des Ithil-Steins im Spiel, darf kein Spielstapel (eines Helden- oder Gefallener Zauberer-Spielers) durchsucht werden.	RD36
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte kein Gegenstand mehr befindet.	RD55
		K	Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.	
Geheimtür	TW	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die sich nicht bewegt.	CER
Der Geisterfürst	DM	E	Ersetze „Nazgûl, die mit dieser Karte ausgespielt werden“ durch „Nazgûl, die in diesem Zug gespielt werden“.	Ü
Geistreich	TD	K	Der Bonus gilt nur für einen einzigen Wurf.	RD120
Gelächter des Zauberers	TW	E	Kann nur in der Ortsphase des Gegners gespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Gerüchte über den Einen	LE	K	Bringt keinen zusätzlichen Siegpunkt für Ringe des Geistes, wohl aber einen zusätzlichen Versuchungspunkt.	RD110
Gerüchte von Reichtum	TD	E	Ersetze „Eine beliebige Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen“ durch „eine beliebige Kreatur vom Typ Einzigartiger Drache (außer Eärcaraxë)“.	Ü
		K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
Gesichter der Toten	DM	K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm (und seinen Verbündeten) besteht.	
Der Gestank von Mordor	LE	E	Sind die Tore der Nacht im Spiel, sind beide Regionsarten betroffen.	Ü
Gewaltmarsch	LE	K	Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Handkarten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) ausgeglichen.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
Gezollter Tribut	AS	K	Gibt keinen Siegpunkt für Gefallene Zauberer-Spieler.	
Gier	TW LE	K	Wird auch durch das Ausspielen eines besonderen Ringes (nach Prüfung eines Goldenen Ringes) wirksam.	CER
		K	Wird nicht durch das Austauschen/Weitergeben von Gegenständen wirksam.	CER
Giftige Dämpfe	TW	K	Jeder Ort, der sich im Spiel befindet, die Anforderungen erfüllt und kein Zufluchtsort ist, wird getappt.	CER
		K	Die Effekt, dass Orte getappt werden, tritt nur einmal pro Runde ein. (Ein getappter Ort kann danach also wieder enttappt werden.)	CER
Das Gleichgewicht der Mächte	TW	E	Jeder Spieler wählt für jeden seiner Charaktere eine Quelle von Versuchungspunkten, die verdopppelt werden.	Ü
		K	Quelle von Versuchungspunkten sind Versuchungspunkte durch Gegenstände, Versuchungskarten, usw.	
		K	Auch der zusätzliche Versuchungspunkt, den der Eine Ring erzeugt, stellt eine Quelle von Versuchungspunkten dar.	
		K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden, wenn sich in der betreffenden Gemeinschaft bereits in der Bewegungs-/ Gefahrenphase eine Quelle von Versuchungspunkten befunden hat.	CER
Dem Gleichgewicht genüge getan	LE	K	Gefahrenkarten, die auch als Unterstützung gespielt werden können (z. B. Zwielicht), dürfen nicht recycelt werden.	RD51
		K	Unterstützungskarten anderer Ausrichtung dürfen nicht recycelt werden (wohl aber Charaktere).	CE12
Gloin	TW	K	Der Bonus auf Direkten Einfluss gilt nur gegen das Heer.	
Glückliche Zusammenkunft	TW	K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann mit dieser Karte Agenten als Charaktere spielen.	RD63
		K	Charaktere können in jeder Phase ins Spiel gebracht werden, in der sich die Gemeinschaft an einem Ort befindet. (In der Bewegungsphase also nur, wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt.)	CE10
		K	Fram Framson kann mit dieser Karte gespielt werden.	
Goldbeere	TW	K	Kann nicht verhindern, dass sich eine Gemeinschaft wegen eines mißglückten Wurfes nicht unterirdisch bewegen kann.	CER
		K	Kann auch getappt werden, um einen Effekt zu vereiteln, der vorher in derselben Kette von Ereignissen wirksam wurde und ihre Gemeinschaft zur Rückkehr zwingen würde.	CER
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben	. CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
Gollum	TW	E	Ersetze „Wird Gollum ... abgeworfen“ durch „Gollum kann in der eigenen Runde des Spielers an einem Ort, der kein Zufluchtsort ist und an dem sich auch der Eine Ring befindet, getappt werden. Dann werden Gollum und der Eine Ring abgeworfen“.	CER
Gollums Schicksal	TW	K	Die Karte zielt sowohl auf den Einen Ring wie auch auf Gollum (kann nicht auf einen gegnerischen Einen Ring oder Gollum gespielt werden).	CER
Gothmog	TD	K	Nach einem Ork- oder Trollangriff gespielt, hat der Angriff keine ortsbezogene Zuweisung..	CER
Grabunhold	TW LE	UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar auch an den Hügelgräberhöhen.	UE
Grausamer	TD	E	Ersetze „Minas Morgul“ durch „Imlad Morgul“.	CER
Caradhras		E	Nur eine der genannten Regionen muss ohne Halt darin durchquert werden.	Ü
		K	Darf gegen eine Gemeinschaft gespielt werden, die in einer der genannten Regionen startet, aber keine weiteren der genannten Regionen durchquert.	CER
Grausamer Reiter	LE	E	Muss in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort nur dann abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.	UE
Grausamer Winter	TW	K	Kann nicht auf die Lauer gelegt werden, um an einem Ort ohne Automatischen Angriff einen solchen zu erzeugen.	RD39
Der Grimburgoth	DM	K	Der Angriff hat keine ortsbezogene Zuweisung.	
Große Fledermäuse	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
		K	Kann nicht den Kampf zwischen zwei Gemeinschaften vereiteln.	RD49
Der Große Ork	TW	E	Ergänze: „Ein Hieb.“	CER
Große Straße	TW	K	Der Gegner darf bis doppelt soviele Gefahrenkarten wie normalerweise ziehen (muss aber nicht).	CER
		K	Kehrt eine Gemeinschaft so zu einem Zufluchtsort zurück, an dem sich noch eine weitere Gemeinschaft befindet, so werden die Gemeinschaften erst in der nächsten Organisationsphase vereinigt.	RD49
		K	Hat sich die Gemeinschaft in ihrem Zug mehrmals bewegt, kehrt sie an den Zufluchtsort zurück, von dem aus sie gestartet ist.	CER
		K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/ Gefahrenphase.	CER
Großes Schiff	TW	E	Ergänze: „Tappe einen Charakter in der Organisationsphase, um Großes Schiff zu spielen“.	CER
		E	Die Reiseroute muss mindestens eine Meeresküste enthalten. Sie darf keine direkt aufeinanderfolgenden Regionen enthalten, die beide nicht vom Typ Meeresküste sind. Dann kann für jede Gefahrenkarte, die gegen die Gemeinschaft gezielt gespielt wird, ein Charakter getappt werden, um diese zu vereiteln.	CER7 RD105

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Allgemeine Gefahren (z. B. Tore der Nacht) können nicht vereitelt werden.	
		K	Der Effekt gilt bis zum Ende der Runde, wirkt sich also ggf. auf mehrere aufeinanderfolgende Bewegungsphasen aus, wenn die Be- dingungen der Reiseroute jeweils erfüllt sind.	RD121
		K	Der Effekt besteht nicht in der Ortsphase.	RD209
Gründliche Suche	TW	E	Nur geringere, bedeutende Gegenstände und Goldene Ringe können gespielt werden, und nur wenn sie normalerweise an dem Ort spielbar sind.	CER
Gunst der Valar	TW	K	Es werden 8 neue Handkarten gezogen, nicht die Zahl der zulässigen Handkarten zu diesem Zeitpunkt.	CER
Gwaihir	TW	E	Muss in der Organisationsphase abgeworfen werden, um mit Charakteren wegzufliegen.	CER
		K	In diesem Fall darf der neue Ort kein Unterirdischer Ort sein.	B
Hahnenschrei	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Halle des Feuers	DM	K	Ein so geheilter Charakter bleibt getappt.	
		K	Kann für einen Ort nicht verdoppelt werden.	RD57
Halsschmuck von Girion	DM	E	Streiche „kann er getappt werden und.“	Ü
	AS	K	Die Gegenstände müssen nicht auf verschiedene Charaktere gespielt werden.	
Hand in Hand	DM	E	Ersetze „der Spielstapel“ durch „irgendein Spielstapel“.	Ü
Heerschau	TW	E	Neuer Kartentext: „Nur für Krieger. Ein Einflusswurf auf ein Heer durch einen Krieger wird durch sein Kampfgeschick modifiziert (bis zu einem Maximum von +5).“	CER
		K	Kann auch bei der Beeinflussung eines gegnerischen Heeres gespielt werden.	
Heilkräuter	TW	K	Kann einen Konstitutionswurf nicht verhindern.	CER
		E	Wird der alternative Effekt genutzt, muss sich der zu enttappende Charakter ebenfalls in derselben Gemeinschaft befinden.	RD21
Heilung des Nimrodel	DM	K	Die so geheilten Charaktere werden auch enttappt.	Ü
Helm der Furcht	AS	K	Wirkt sicht nicht auf einen Charakter aus, der kein Ringgeist ist.	CER
Helm des Verbergens	TD	K	Darf in einer Kette von Ereignissen mehrfach gespielt werden.	CER
		K	Eowyn darf erst gespielt werden, wenn der Effekt des ersten Helm des Verbergens in einer Kette von Ereignissen in Kraft tritt und alle Helme des Verbergens bereits ausgespielt sind.	CER
		K	Darf nicht gegen einen Automatischen Angriff gespielt werden.	RD106
Herbei von Nah und Fern	DM	E	Ersetze „Organisationsphase“ durch „Ortsphase“.	Ü
		K	Erst nach dem Wurf muss der auszuspielende Verbündete bestimmt werden.	CER
Hermit's Hill	LE	E	Neuer Kartentitel: „Hügel des Einsiedlers“.	Q
		K	Um einen bedeutenden Gegenstand hier zu spielen, muss der Ort ungetappt sein.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Der Herr der Winde eilt herbei	DM	E	Ersetze „Organisationsphase“ durch „Ortsphase“.	Ü
		K	Um den Zauberer herauszusuchen, muss die Karte an einem Zufluchtsort hinterlegt werden.	Ü
		K	Der Zauberer darf nur an dem Zufluchtsort, an dem diese Karte hinterlegt wird, im selben Zug ausgespielt werden.	CER
		K	Ein Zauberer, der durch Opferung der Gestalt abgeworfen wurde, kann so wieder ins Spiel gebracht werden.	CER
		K	Der Zauberer darf auch gespielt werden, wenn Er blickte Weiter und Tiefer im Spiel ist.	CER
		K	Um diese Karte ins Spiel zu bringen, muss der Charakter getappt werden, dem diese Karte gegeben wird.	CER
		K	Die Siegpunkte zählen, sobald sich die Karte im Spiel befindet.	
Hexenkönig von Angmar	TW	E	Ergänze: „Kann auch in Angmar, Gundabad, Gorgoroth, Imlad Morgul sowie an Orten in diesen Regionen gespielt werden“.	Ü
		K	Als Permanentes Ereignis gespielt, wird die Karte abgeworfen, nachdem sie getappt wurde. Der Effekt bleibt für die Dauer eines Langfristigen Ereignisses im Spiel.	CER
Hier ist eine Schlange	DM	K	Verhindert nicht die Effekte von Gefahrenkarten, die sich bereits im Spiel befinden (z. B. Nazgûl-Ereignisse).	CER
Himmel in Flammen	LE	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
Hoarmûrath von Dír	TW	E	Gibt +1 Hieb auf einen (beliebigen) Angriff.	
Hobbitkunde	DM	UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar an jedem Ort.	UE
Hoher Herrscher Orkstadts	AS	E	Ergänze: „Einzigartig“.	CER
		E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
Höhlendrache	TW	E	Ergänze: „Einzigartiger Drache.“ (dragon)	Ü
	LE	K	Ist keine einzigartige Kreatur, darf also z. B. dreimal ins Deck eingebaut werden.	Ü
		K	Ist ein Höhlendrache besiegt, dürfen weitere Höhlendrachen gespielt werden.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum (Christoph-Spezial): Gilt als nicht einzigartiger Drache (drake, nicht dragon)	CS
Hörner, Hörner, Hörner	DM	K	Betrifft alle Heere aller Ausrichtungen.	
Der Hunger ist größer	LE	E	Ersetze „+2“ durch „+5“.	CER
		K	Wird diese Karte auf einen Verbündeten ohne Kampfgeschick gespielt, greift dieser nicht an, aber alle anderen Effekte treten ein.	CER
Huorn	TW	E	Ergänze: „Erwachter Baum.“	CER
		E	Ersetze „Nördlicher Düsterwald“ durch „Westlicher Düsterwald“.	Ü
Im Schlaf erdolcht	LE	E	Ersetze „Organisationsphase“ durch „Ortsphase“.	Ü
In den Klauen des Drachen	TD	K	Alle Gefolgsleute des betroffenen Charakters werden ebenfalls mit allen ihren Karten abgeworfen.	CER
		K	Die Karte ist keine Gefangenschaftskarte im Sinne der allgemeinen Regeln.	
Indûr von Mûmakan	TW	E	Nur ein verwundeter Charakter muss einen Gegenstand abwerfen. Der Gefahrenspieler sucht aus, welcher Charakter welchen Gegenstand abwerfen muss.	CER
Ins Dunkel zu treiben	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Irgendetwas ist entkommen	LE	K	Der Effekt tritt auch ein, wenn ein Verbündeter der Gemeinschaft verwundet wird.	CER
		K	Charaktere, die bereits verwundet sind, können nicht nochmals verwundet werden.	CER
Ioreth	TD	E	Ersetze „Heilungskarten“ durch „Heilende Effekte“.	CER
		K	Die Heilungseffekt auf alle Charaktere betrifft nur das Heilen von verletzten Charakteren, nicht aber das Enttappen von getappten Charakteren.	CER
Der Ithil-Stein	AS	K	Mißlingt der Wurf, wird derjenige Charakter eliminiert, der getappt wurde, um diese Karte auszuspielen.	
Die Jagd	DM	K	Alatar profitiert nicht von Zaubersprüchen gegen den Angriff.	Ü
		K	Einem Treuen Hund kann kein Hieb der so erzeugten Angriffe zugewiesen werden.	CER
		K	Die Reihenfolge, in der Karten genannt werden, ist unabhängig von der Reihenfolge des Abwerfens.	CER
		K	Befindet sich Alatar in einer Gemeinschaft mit der Karte Gemeinschaft, gelten deren Boni. Sie wird nicht abgeworfen.	RD120
Kampf der Mächte	DM	K	Wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht wird.	Ü
		K	Um die Karte im Spiel zu halten, muss der Spieler ab der zweiten „Runde“ immer 2 Karten mit Umweltereignissen abwerfen, der Gegner kann mit 1 Karte kontern.	Ü
Kankra	TW	E	Ergänze: „Spawn.“	B
		E	Wird abgeworfen, wenn sie angreift oder die Tore der Nacht nicht im Spiel sind.	CE11
Keine Fremde in diesen Tagen	AS	E	Ersetze „wird nie getappt“ durch „wird nie enttappt“.	Ü
Keine Zeit zu verlieren	DM	K	Der Hobbit darf nur einem anderen Charakter helfen, nicht sich selbst.	
Khamûl der Ostling	TW	K	Die Anzahl der abzuwerfenden Karten wird zu dem Zeitpunkt bestimmt, an dem Khamûl getappt wird.	CER
		K	Der betroffene Spieler bestimmt, welche Karten er abwirft.	
		K	Die Karten werden von den Handkarten des Spielers abgeworfen.	CER
Khamûl der Ringgeist	LE	UE	Inoffizielles Erratum: +2 auf Konstitutionswürfe, die wegen erfolgloser Hiebe gegen Khamûl durchgeführt werden.	UE
Klinge aus dem Hügelgrab	DM	K	Die Karte wird unter den Dolch aus Westernis gelegt.	Ü
Komm’ zur rechten Zeit	AS	K	Der Angriff mit einem Hieb besitzt keinen Typ.	Ü
	AS	K	Der Verbündete muss angegriffen werden können.	CE37
König unter dem Berg	TD	K	Muss nicht in derselben Runde gespielt werden, in der der Drache besiegt wurde.	
		K	Kann auch auf einen Charakter gespielt werden, der der Gemeinschaft beitritt, nachdem sie den Drachen besiegt hat.	
		K	Die Bedingung ist nicht erfüllt, wenn ein Angriff besiegt wurde, der durch *Botschaft tapferer Helden* ausgelöst wurde.	RD120
Korsaren von Umbar	TW	E	Können in Altes Pûkelland, Andrast, Anfalas, Belfalas, Cardolan, Enedwaith, Harondor und Lebennin sowie an Ruinen und Horten und Schattenhorten in diesen Regionen gespielt werden. Können außerdem an jedem Ort in Elbenküste, Küste von Andrast, Küste von Eriador, Bucht von Belfalas und Mündungen des Anduin gespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Kraft der Halblinge	TW	K	Gelten Heilwirkungen in der Gemeinschaft für alle Charaktere, werden alle geheilt.	CER
Kreatur einer Vergangenen Welt	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
		E	Befinden sich weitere Verbündete in der Gemeinschaft, befindet sich der Ringgeist nicht im Grausamer Reiter-Modus.	CER
		K	Wird der Ringgeist durch diese Karte in den Grausamer Reiter-Modus versetzt, wird jede Bewegungsmodus-Karte abgeworfen, die schon auf ihm liegt.	RbT
		K	Befindet sich der Ringgeist in der Bewegungs-/Gefahrenphase durch diese Karte im Grausamer Reiter-Modus und verläßt der Verbündete das Spiel, setzt der Ringgeist seine Reise fort, ohne sich in einem Bewegungsmodus zu befinden.	RbT
		UE	Inoffizielles Erratum: Ein Ringgeist mit dieser Karte wird bei einem Konstitutionswurf von 7 oder 8 nicht auf die Hand genommen.	UE
Kurze Rast	TD	K	Wirkt nur auf eine Gemeinschaft mit einer Reiseroute. (Hat z. B. keine Wirkung auf Gemeinschaften, die sich mit *Belegaer*, *Ritt auf den Adlern* oder unterirdisch bewegen.)	CER
Der lange Arm des Feindes	DM	K	Der Teil „nach Wahl des Spielers“ meint den Gefahrenspieler.	Ü
		K	Die Kreatur zählt nicht gegen das Gefahrenlimit.	CER
		K	Ist eine Kreatur verfügbar, muss eine gespielt werden.	CER
		K	Kreaturen, die nur an Orten (nicht in Regionen) gespielt werden können, greifen nicht an.	
		K	*Verbergen* oder *Spurlos verschwunden* verhindern nicht, dass die Kreatur angreift.	RD120
Langer Winter	TW	K	Jeder Ort, der sich im Spiel befindet, die Anforderungen erfüllt und kein Zufluchtsort ist, wird getappt.	CER
		K	Die Effekt, dass Orte getappt werden, tritt nur einmal pro Runde ein. (Ein getappter Ort kann danach also wieder enttappt werden.)	CER
Lanze des Verrats	AS	K	Kann nicht benutzt werden, um dem Charakter einen dritten Hieb zuzuordnen.	CER
Laterne der Noldo	DM	E	Art: Besonderer Gegenstand.	Ü
		E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Balrog-Spieler.	
Lauernder Schatten	LE	E	Sind die Tore der Nacht im Spiel, muss ein beliebiger Charakter getappt werden. Die Gemeinschaft muss keinen Ork, Troll oder Mensch enthalten.	Ü
		K	Welcher Charakter getappt wird, wählt immer der Verteidiger.	
Leichenlicht	TW	K	Die Würfe gegen Versuchung werden nur durchgeführt, wenn der Angriff nicht vereitelt wird.	Ü
Leucaruth daheim	TD	K	Nachdem diese Karte gespielt wurde, darf im selben Spielzug keine weitere Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen gespielt werden.	RD49
Das Lidlose Auge	LE	K	Sobald diese Karte ins Spiel kommt, werden alle Übertragenen Befehlsgewalten des Spielers abgeworfen.	CER
		K	Übertragene Befehlsgewalt kann nicht mehr gespielt werden.	CER
		K	Kann nur gespielt werden, wenn kein Gegner ein Ringgeist-Spieler ist.	CER
Lindon		K	Die Region ist nicht benachbart zu Cardolan.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
List	LE	K	Ist der Kundschafter der einzige Charakter der Gemeinschaft, hat der Angriff keine Auswirkungen. Handelte es sich bei dem Angriff um eine Kreatur, wird diese abgeworfen. Der Angriff wird gewertet, als habe sich ihm die Gemeinschaft gestellt, aber ihn nicht vereitelt.	CER
Lobelia	DM	K	Kann keine geringeren Gegenstände holen, wenn sie nicht laut Ortskarte oder Kartentext spielbar sind.	CER
Loblied auf Elbereth	TW	K	Nazgûl-Ereignisse, die mit dieser Karte abgeworfen werden, haben keine Auswirkungen mehr. Sie können auch nicht in Reaktion auf diese Karte getappt werden.	CER
		K	Charaktere, die Nazgûl-Angriffe oder -Ereignisse vereiteln, müssen direkt nach dem Ausspielen dieser Karte getappt werden.	CER
Lockenblatt	TW	E	Ersetze „an seinem Heimatort“ durch „an einem Ort“.	Ü
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb eines Angriffs zu geben, der an einem Ort stattfindet (auch automatische Angriffe).	CER
		K	Kann nur Gefahren vereiteln, die direkt gegen seine Gemeinschaft gerichtet werden.	CER
		K	Kann keine Angriffe durch Agenten vereiteln.	
Magische Harfe	TD	E	Ersetze „Organisationsphase“ durch „Ortsphase“.	Ü
		K	Kann beim Rat der Freien Völker eingesetzt werden.	CER
		K	Wird der Effekt für einen Zauberer eingesetzt, wird dieser nicht eliminiert, wenn ihm ein Versuchungswurf mißlingt, der bei normalen Charakteren zum Abwurf führen würde.	
Magischer Ring der Heimlichkeit	TW	E	Ersetze „Der Träger kann getappt werden“ durch „Der Magische Ring der Heimlichkeit kann getappt werden“.	Ü
Mallorn	DM	E	Ersetze den ersten Satz der Karte durch „Spielbar in Beutelsend, wenn die Erde aus Galadriels Garten dort bereits hinterlegt worden ist.“	CER
Mandos Augen	DM	E	Die aufgedeckten Karten müssen dem Gegner gezeigt werden.	Ü
Maßlose Ausschweifungen	LE	K	Für die alternative Möglichkeit muss die auf die Lauer gelegte Karte in Antwort auf das Ausspielen eines Gegenstandes, Verbündeten oder Heeres aufgedeckt werden.	CER
		K	Verhindert nicht das Ausspielen der Karte, auf die sie als Antwort gespielt wird.	CER
Mehr Verstand als Ihr	TD	K	Besteht die Gemeinschaft nur aus 1 Charakter, kann der Angriff nicht zugewiesen werden. Der Angriff wird gewertet, als habe sich ihm die Gemeinschaft gestellt, aber ihn nicht vereitelt. Die Gefahrenkarte wird abgeworfen (sofern der Angriff nicht durch z. B. Ein permanentes Ereignis erzeugt wurde.)	CER
		K	Besteht der Angriff aus mehreren Angriffen gegen nur einen Charakter (z. B. Attentäter) können alle Angriffe nicht zugewiesen werden, wenn die Gemeinschaft nur aus 1 Charakter besteht.	RD25
Mein Schatz	DM	K	Nur aufgedeckt können zwei Handlungen durchgeführt werden.	CER
		K	Sein Angriff ist erfolgreich, wenn alle seine Hiebe erfolgreich sind. Sein Angriff schlägt fehl, wenn mindestens einer seiner Hiebe fehlschlägt.	CER
		K	In Bezug auf jede Karte, die sich explizit auf Gollum oder Stinker bezieht (z. B. Gollums Schicksal), gilt Mein Schatz nicht als Gollum.	CER
		K	Kann nicht als Charakter gespielt werden.	CER
		K	Für einen Schergen- oder Balrog-Spieler zählt Mein Schatz nicht -1 Siegpunkt.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Wenn Gollum ausgespielt werden darf, darf nicht stattdessen Stinker ausgespielt werden.	RD53
Meister von Wald, Wasser und Berg	TD	K	Der Weise muss sich nicht in der Gemeinschaft befinden, deren Reiseroute durch die Umwandlung der Regionsart betroffen ist.	RD62
		K	Der Effekt besteht bis zum Ende der Runde und kann daher auch weitere Gemeinschaften betreffen.	RD118
Miruvor	TW	K	Kann nicht zwischen einem erfolgreichen Hieb und vor dem folgenden Wurf auf Konstitution eingesetzt werden.	
Mithrilkarte	TD	E	Die Mithrilkarte wird getappt, wenn sich der Besitzer in Moria befindet. Danach kann sie nicht mehr enttappt werden.	Ü
		E	Ersetze den unteren Abschnitt („Wenn ...“) durch „Wenn die getappte Mithrilkarte und ihr Besitzer an einer Zwergenfeste sind, kann der Besitzer getappt werden, um sie zu einer nicht einzigartigen Waffe zu legen, die dadurch +3 auf Kampfgeschick erhält.“	Ü
Mond	TW	E	Die Änderung der Regionstypen gilt nur bezüglich des Ausspielens von Gefahrenkarten (nicht bezüglich Unterstützungskarten).	Ü
Mond des Todes	DM	E	Kann nicht verdoppelt werden.	Ü
		K	Automatische Angriffe durch Untote werden unter Berücksichtigung aller Modifikationen verdoppelt.	
Morannon	TW	E	Wird als Hort der Dunkelheit in Udûn gespielt.	CER
		E	Die Größe der Gemeinschaft darf höchstens 2 betragen.	Ü
		K	Ist zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	
		K	Gemeinschaften, die sich jeweils an einer eigenen Karte Morannon aufhalten, werden nicht vereinigt.	CER
Morgul-Messer	TW	E	Ergänze: „Spielbar auf einen Angriff durch Nazgûl.“	CER
		K	Der betroffene Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach einem erfolgreichen Hieb.	
Morgul-Nacht	TW	K	Wird nicht abgeworfen, wenn Tore der Nacht abgeworfen wird.	CER
Morgul-Pferd	TW	K	Um ein Nazgûl-Ereignis zurück auf die Hand nehmen zu können, muss das Morgul-Pferd gespielt werden, bevor der Effekt des getappten Nazgûl eintritt.	CER
		K	Für den alternativen Effekt muss ein Nazgûl als erstes Element einer Kette von Ereignissen gespielt werden, gefolgt vom alternativen Effekt des Morgul-Pferdes. Wenn bei der Auflösung der Kette nicht direkt ein Nazgûl auf das Morgul-Pferd folgt, wird das Morgul-Pferd zurück auf die Hand genommen.	CER
		K	Kann nicht auf einen Nazgûl zielen, der getapppt wurde, um auf den Reservestapel zuzugreifen.	RD115
Müde und gesättigt	TD	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Müdigkeit des Herzens	TW	E	Nur der erste Abschnitt darf nicht verdoppelt werden (der zweite schon).	
Mûmak (Olifanten)	TW	E	Ersetze „2 Angriffe“ durch „2 Hiebe“.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Darf auch in Harondor und Orten in dieser Region gespielt werden.	UE
Nachrichten aus dem Auenland	LE	K	Betrifft alle Versionen von Beutelsend.	CER
Die Nachricht muss nach Lugburz	LE	K	Karten, die mit dieser Karte hinterlegt werden, müssen an jedem Dunklen Zufluchtsort und nicht an einem bestimmten (z. B. Barad-dûr). hinterlegbar sein.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Nacht	TW	E	Alle Dúnedain (außer Waldläufern) erhalten -1 auf ihr Kampfgeschick.	Ü
		K	Der zweite Abschnitt gilt zusätzlich zum ersten, wenn die Tore der Nacht im Spiel sind.	
		K	Die Mali für Menschen und Dúnedain gelten nicht für Angriffe.	CER
Namenloses Wesen	DM	K	Nur einer der Angriffe kann durch Tappen eines Charakters vereitelt werden.	
Narya	TW	K	Charaktere können nicht getappt werden, um den Versuchungswurf zu unterstützen.	CER
Die Nazgûl sind unterwegs	TW	K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muss sie dem Gegner soweit gezeigt werden, dass sie als Nazgûl erkennbar ist.	
		K	Wird ein Nazgûl aus dem Abwurfstapel geholt, geschieht dies nach dem Ausgleichen der Handkarten.	RD52
		K	Ein Angriff durch Nazgûl auf eine Gemeinschaft mit einem Ring in einem Schattenland gilt als dem Schattenland (Regionstyp) zugeordnet.	RD50
		K	Darf gegen einen Schergenspieler eingesetzt werden. In dem Fall hat aber nur der Kartentext ab „Sind die Tore der Nacht im Spiel ...“ einen Effekt, und dieser Effekt kann von beiden Spielern genutzt werden.	RbT
Nenseldë, die Meernymphe	TD	K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
Neue Freundschaft	TW	K	Die Einflusswurfmodifikation kann beliebig (auch gegen Heere) genutzt werden.	
		K	Der Bonus auf Direkten Einfluss gilt nur für Diplomaten; der Bonus auf einen Wurf gegen Versuchung kann für einen beliebigen Charakter in der Gemeinschaft des Diplomaten genutzt werden.	CER
Neumond	TW	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Neu Schmieden	TW	K	Kann auch für Drachenschätze verwendet werden.	CER
		K	Die auf die Hand genommene Karte muss dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
Nicht zu Hause	TD	E	Die Anzahl der Hiebe wird um 2 (nicht um 1) verringert.	Ü
		E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Kann nur Angriffe von Drachen oder Trollen vereiteln.	CER
Ohne Freunde	DM	K	Ein Agent kann an einem beliebigen Freien Ort oder Grenzort ausgespielt werden, in welchem Fall für ihn keine Ortskarte für seinen Heimatort gespielt werden muss. Bewegt sich der Agent, muss sich in derselben oder einer angrenzenden Region der ersten Ortskarte seiner Reiseroute ein Freier Ort oder Grenzort befinden. Wird der Agent aufgedeckt, ohne dass er sich bewegt hat, muss zu ihm eine Ortskarte gelegt werden.	Ü
Ohne jede Rast	LE	K	Vor der zusätzlichen Bewegungsphase werden die Hand-karten wieder auf 8 (bzw. die zutreffende Zahl) aufgefüllt.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
Opferung der Gestalt	TW	E	Ersetze „-3 auf Konstitutionstest“ durch „+3 auf Konstitutionswurf“.	CER
		K	Nachdem diese Karte gespielt wurde, darf kein anderer eigener Zauberer gespielt werden. Der Gegner kann den geopferten Zauberer nicht ausspielen.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Wird gespielt, nachdem die Hiebe zugeteilt wurden.	CER
		K	Wird diese Karte auf einen Gefallenen Zauberer gespielt, werden alle Entwicklungskarten, die spezifisch für diesen Zauberer sind, abgeworfen. In folgenden Runden können solche Karten wieder ausgespielt werden.	
		K	Gefolgsleute des Zauberers werden nicht abgeworfen.	RD200
		K	Kann nicht im Kampf zwischen Gemeinschaften gespielt werden.	TSR
		K	Wird abgeworfen, wenn der Zauberer gefangengenommen wird.	
		K	In der Runde, in der der geopferte Zauberer erneut ausgespielt wird, darf dieser keine Beeinflussungsversuche gegenüber dem gegnerischen Spieler machen.	RD124
Orkkleidung	AS	K	Da es keine Hobbit- oder Zwergenverbündete gibt, kann diese Karte auf keine Gemeinschaft mit Verbündeten gespielt werden.	CER
Ost-in Edhil	TW	E	Ersetze „3 Angriffe“ durch „3 Hiebe“.	Ü
Pallando	TW	K	Kann nur die oberste Karte des Abwurfstapels einsehen.	CER
		K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten.	RD50
Pallando der Seelenwächter	AS	K	Kann nicht benutzt werden, um einen Agenten (als Gefahr) zu eliminieren.	RD35
Palantír ausrichten	LE	E	Kann für einen Palantír nicht verdoppelt werden.	Ü
		E	Kann zusammen mit dem Palantír, auf den sie gespielt wurde, hinterlegt werden.	
		K	Wird abgeworfen, wenn ein mit dieser Karte hinterlegter Palantír abgeworfen wird.	
		K	Ein Ringgeist kann einen ausgerichteten Palantír nicht benutzen.	CER
Palantír verwenden	TW	K	Nach dem Tappen kann der Weise den Palantír bis zum Ende des Zuges benutzen.	CER
Palantír von Amon Sûl	TW	K	Wird sofort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft bewegt und aus weniger als 2 Charakteren besteht.	CER
Palantír von Annuminas	TW	K	Die auf die Hand genommene Karte muss dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
	LE	E	Für den Effekt muss der Palantír getappt werden.	Ü
Palantír von Elostirion	TW LE	E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	CER
Palantír von Minas Tirith	TW LE	E	Wenn man sich den eigenen Spielstapel ansieht, muss man auch den des Gegners ansehen.	
Palantír von Orthanc	TW LE	E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Gefallener Zauberer-Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	CER
		K	Die aus dem Abwurfstapel geholte Karte muss dem Gegner nicht gezeigt werden.	
		K	Eine Ortskarte kann nicht geholt werden.	CER
Palantír von Osgiliath	TW	K	Wird sofort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft bewegt und aus weniger als 4 Charakteren besteht.	CER
		K	Es können nur die Eigenschaften eines anderen Palantírs genutzt werden, für die man ihn tappen müßte.	CER
Palantír vorbereiten	TW	E	Kann für einen Palantír nicht verdoppelt werden.	CER
		E	Kann zusammen mit dem Palantír, auf den sie gespielt wurde, hinterlegt werden. CER	
		K	Wird abgeworfen, wenn ein mit dieser Karte hinterlegter Palantír abgeworfen wird.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Pest	LE	E	Ersetze „Am Ende der gegnerischen Bewegungs-/Gefahrenphase“ durch „Am Ende des gegnerischen Zuges“.	CER
Die Pfade der Toten	TW	E	(neuer Kartentext) Kann nur am Ende der Organisationsphase gespielt werden auf eine Gemeinschaft mit Aragorn II, die sich in Dunharg befindet. Die Gemeinschaft darf sich zum Tal von Erech bewegen. Die einzigen Kreaturen, die gegen diese Gemeinschaft gespielt werden dürfen, sind Untote, aber es dürfen beliebige Untote gespielt werden.	CE23
Pferde	TW	E	Nur am Ende der Organisationsphase spielbar.	CER
Pfeilregen	AS	K	Der Effekt wirkt bis zum Ende des Zuges.	CER
Die Pläne sind durchschaut	DM	K	Ortskarten werden in dem Fall als einzigartig betrachtet.	CER
Prüfung des Treueeides	AS	E	Ersetze „mit ihm gespielte Karten“ durch „Karten, die er kontrolliert (außer Gefolgsleute)“.	Ü
Puckelmänner	TW	E	Ergänze: „Pûkelwesen.“	CER
		E	Ersetze „Altes Puckeltal“ durch „Alte Pûkel-Wildnis“.	Ü
Ratten!	LE	K	Nur ein unverwundeter Charakter kann verwundet werden.	CER
Rauchringe	DM	K	Gefahrenkarten, die auch als Unterstützung gespielt werden können (z. B. Zwielicht), dürfen nicht recycelt werden.	RD51
		K	Unterstützungskarten anderer Ausrichtung dürfen nicht recycelt werden (wohl aber Charaktere).	CE12
Rebellische Worte	LE	K	Der betroffene Charakter wird ab sofort nicht mehr durch Direkten Einfluss kontrolliert. Für den Rest der Runde, in der diese Karte gespielt wurde, wird kein Allgemeiner Einfluss benutzt, um ihn zu kontrollieren (seine Geisteskraft zählt nicht).	
Rechtzeitige Warnung	DM	K	Gilt für jeden (nicht nur 1) solchen Ort.	Ü
		K	Kann als Reaktion auf einen Angriff nur vor dem Verteilen der Hiebe gespielt werden.	
		K	Wirkt sich nicht auf Orte anderer Ausrichtung aus.	
Regendrache	TD	K	„Reiseroute der Ruine“ meint die Route auf der Ortskarte.	
Regiment schwarzer Krähen	AS	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
		K	Wird der Angriff eines ausliegenden Drachen auf der Jagd vereitelt, so nimmt der Gefahrenspieler diese Karte auf die Hand.	
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben.	CER
Reiche Beute	LE	K	Der mit dieser Karte gespielte Gegenstand tappt den Ort, falls er nicht schon bereits getappt war.	CER
Ren der Unreine	TW	K	Jeder im Spiel befindliche Charakter (außer Ringgeister) muss gegen Versuchung würfeln.	
		K	Der Gefahrenspieler darf für seine Charaktere keine Unterstützungskarten spielen, die beim Versuchungswurf helfen, aber Charaktere zur Unterstützung tappen, um Versuchungswürfe zu modifizieren.	CER
		K	Der Spieler, in dessen Zug die Karte getappt wird, muss als erster für alle seine Charaktere Versuchungswürfe durchführen.	CER
		K	Jeder Spieler bestimmt die Reihenfolge der Versuchungswürfe für seine Charaktere selbst.	CER
Rhosgobel	TW	E	Ersetze „Heilungskarten“ durch „Heilende Effekte“.	CER
Riese	TW	E	Ergänze: „Riese.“	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Ring der Treue	AS	K	Kann nicht gespielt werden, um einem Gefallener Zauberer-Spieler zu erlauben, einen Charakter mit einer Geisteskraft von mehr als 6 zu spielen.	CER
Ring der Zauberer	TW	K	Ersetze „Auswirkungen ... sind wirkungslos“ durch „Kann nicht hinterlegt, gestohlen oder weitergegeben werden.“	CER
		K	Ist nicht vom Typ „Ring“.	CER
Ringkunde	TW	E	Nur in der Ortsphase an einem ungetappten Ort, an dem Information spielbar ist, auf einen ungetappten Weisen spielbar. Der Weise und der Ort werden getappt.	CE7
		K	Der ersetzte Goldene Ring wird abgeworfen, der ersetzende Ring gilt aus ausgespielt.	CE7
Ritt auf den Adlern	TW	E	Kann nicht auf eine Gemeinschaft an Unterirdischen Orten gespielt werden.	B
		E	Ersetze „nur an den Zielort gebundene Gefahrenkarten ausgespielt werden“ durch „nur Kreaturen gespielt werden, wenn sie dem Zielort zugeordnet werden“.	Ü
		E	Der Zielort darf auch kein Unterirdischer Ort sein.	
Ritt gegen den Feind	AS	K	Gefahren- und Unterstützungskarten, die den Angriff unterstützen, haben keinen Effekt auf den Angriff. Der Angriff kann normal vereitelt werden.	CER
		K	Ein Zauberer, auf den der gegnerische Spieler Opferung der Gestalt gespielt hat, darf nicht mit dieser Karte gespielt werden.	CER
		K	Der Charakter erhält alle gültigen Kampfgeschickboni, die auf seiner Karte angegeben sind.	CER
		K	Wird der eigene Gefallene Zauberer oder Balrog (oder der eigene, durch Opferung der Gestalt abgeworfene Zauberer) eliminiert, folgen alle normalen Konsequenzen durch Eliminierung (z. B. -5 Siegpunkte, etc.). Dies gilt nicht, wenn ein anderer Ringgeist oder Zauberer als der eigene eliminiert wird.	RD105
Roäc der Rabe	TW	E	Ersetze „Dabei gelten keine Modifikationen zum Wurf auf Beeinflussung“ durch „Der Beeinflussungswurf wird so durchgeführt, als würde er von einem Diplomaten durchgeführt“.	CER
		K	Die Beeinflussung tappt den Ort nicht.	CER
		K	Kann auch an bereits getappten Orten ein Heer beeinflussen.	CER
		K	Muss getappt werden, um ein Heer zu beeinflussen.	CER
		K	Das Heer muss nicht an Roäcs Aufenthaltsort spielbar sein.	
		K	Die Beeinflussung muss in der Ortsphase durchgeführt werden.	CER
Ruf der Heimat	TW	E	Ersetze „Karte“ durch „Charakterkarte“.	Ü
		K	Außer Gefolgsleuten und einem Gegenstand werden alle auf dem Charakter liegenden Karten abgeworfen.	
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RbT
		K	Der Gegenstand darf an einen verwundeten Charakter gegeben werden.	CER
Ruf der See	TW	E	Ersetze „Karte“ durch „Charakterkarte“.	Ü
Runenschild	TD	K	Gegen einen Hieb getappt, wird dieser als erfolglos (ineffectual) gewertet.	Ü
		K	Kann gegen Hiebe eingesetzt werden, die nicht vereitelt werden können (z. B. bei Finderglück).	
Sack über den Kopf	AS	K	Betrifft jeden durch den Angriff verwundeten Hobbit oder Zwerg, nicht nur solche, die durch den Troll verwundet wurden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Sagenhafte Reichtümer	TD	E	Neuer Kartentext: „Spielbar auf einen Drachen daheim. Der Automatische Angriff des Drachen kann nicht vereitelt werden. Jedesmal, wenn eine Erscheinungsform des Drachen gespielt wird, wird diese Karte um 90° gedreht. Ist der Ort, an dem der Automatische Angriff durch den Drachen stattfindet, unge-tappt, können dort Gegenstände gespielt werden, ohne den Ort zu tappen: Nicht gedrehte Karte: 1 Gegenstand. Einmal gedrehte Karte: 2 Gegenstände. Zweimal (oder häufiger) ge-dreht: 3 Gegenstände. Wird der Drache abgeworfen oder aus dem Spiel entfernt, wird er stattdessen umgedreht neben diese Karte gelegt, bis diese Karte abgeworfen wird. Diese Karte wird abgeworfen, wenn am Ort ein Gegenstand gespielt wird, der den Ort tappt. Kann auf einen Drachen nicht verdoppelt werden“.	Ü
		K	Die Karte kann auch weiter gedreht werden, wenn der Drache umgedreht ist.	RD46
		K	Wird der Drache umgedreht, gilt er als zur Seite gelegt (off to the side). Der Automatische Angriff durch ihn entfällt, und er kann nicht eliminiert werden.	
		K	Ist die Karte nicht gedreht, kann in einer Runde ein Gegenstand gespielt werden ohne den Ort zu tappen. dasselbe gilt für die folgenden Runden.	RD117
Saruman der Weiße	AS	E	Ersetze „Isengart“ durch „Pforte von Rohan“.	Ü
Saurons Kriegsrat	LE	K	Kann nicht ins Deck gemischt werden, während man Karten zieht.	CER
		K	Wird die Karte als Gefahrenkarte gespielt, muss der Spieler, gegen den sie gerichtet ist, die Bedingungen für Spielende erfüllen (also z. B. mindestens 20 Siegpunkte besitzen oder bereits sein Deck aufgebraucht haben). Der Gefahrenspieler erhält danach den letzten Zug.	
Saurons Mund	TW	E	Ergänze: „Mensch.“	CER
		K	Eine Karte aus dem Abwurfstapel geholte Karte muss dem Gegner soweit gezeigt werden, dass sie als Gefahrenkarte erkennbar ist.	
		K	Darf nur als Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD72
Schattenfell	TW	E	Wird die besondere Eigenschaft genutzt, darf sich in der Gemeinschaft kein weiterer Verbündeter befinden.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, darf keine erneute Bewegung erfolgen.	CER
Das Schattenheer	TW	K	Kann nicht vom Gegner beeinflusst werden.	CER
		K	Aragorn II muss getappt werden, um das Heer zu spielen.	
		UE	Inoffizielles Erratum: Darf nur gespielt werden, wenn Aragorn II in derselben Runde die besondere Bewegung durch *Die Pfade der Toten* genutzt hat.	UE
Schattenmantel	LE	E	Ersetze „einen Hieb“ durch „einen Hieb einer Kreatur“.	Ü
Schatten von Mordor	TD	K	Der Effekt gilt auch, wenn der Gegner aufgrund von Unterstützungskarten oder -eregnissen in der Bewegungs-/Gefahrenphase weitere Karten zieht.	RD74
Der Schatten wächst	DM	K	Kreaturen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen, können mit dieser Karte nicht gespielt werden.	CER
Der Schatz	TW	K	Der Gefahrenkartenspieler entscheidet, welcher Charakter den Versuchungswurf durchführt.	
Schicksal des Ithil-Steins	DM	K	Muss bereits getappt sein, bevor Barad-dûr betreten wird, um die Karte um 180° zu drehen.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Schicksalsberg	TW	K	Das Ausspielen von Kreaturen, die auf den Schicksalsberg über den Ortstyp (normalerweise Schattenhort) oder namentlich zugeordnet werden, kann durch Unterstützungskarten (z. B. Verbergen) nicht verhindert werden.	
		K	Ändert sich der Ortstyp, können nur noch auf den geänderten Ortstyp Kreaturen gespielt werden.	CER
		K	Eine Gemeinschaft darf sich nicht nach Grundregeln zum Schicksalsberg bewegen.	TR
Schicksalsklüfte	TW	E	Streiche „Andernfalls werden der Eine Ring und sein Träger abgeworfen“.	CER
		E	Nur in der Ortsphase spielbar.	CER
Schildwachen von Nûmenor	DM	K	Die Modifikationen für Beeinflussungsversuche gegen Heere gelten für beide Spieler, doch nur der Spieler dieser Karte erhält die zusätzlichen Siegpunkte.	
		K	Wird die Karte abgeworfen, gehen auch die zusätzlichen Siegpunkte für bereits ausgespielte Heere verloren.	
		K	Gibt keinen Bonus auf das Schattenheer.	CER
Schlangenzunge	DM	E	Ersetze „Charaktere oder Agenten“ durch „Charaktere oder Schergencharaktere“.	Ü
Schmeichelei	TD	E	Benötigte Würfe: Mindestens 11 gegen einzigartige Drachen, 12 gegen Menschen oder sonstige Drachen, 13 gegen Elben, Riesen, Orks oder Trolle.	Ü
		K	Der Charakter oder Verbündete, der den Beeinflussungswurf durchführt, wird nicht getappt.	RD52 RD200
		K	Weist der Angriff mehrere Typen auf, muss gegen die höhere Zahl gewürfelt werden.	CER
		K	Charaktere, die Modifikationen für Beeinflussungswürfe haben (z. B. Dain II gegen Menschen), dürfen diese bei dem Wurf nutzen.	CER
		K	Törichte Worte haben keinen Effekt auf den Wurf.	RD200
		K	Gefahrenkarten, die noch in derselben Kette von Ereignissen gespielt werden, dürfen noch bis zum ursprünglichen Limit gespielt werden.	
Schrecken der Grabunholde	DM	K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD55
Schreckliche Neuigkeiten	DM	K	Das Ausspielen dieser Karte verhindert nicht, dass ein weiterer Spieler die gleiche Karte ebenfalls spielen kann.	CE8
Schwarzer Atem	DM	K	Der betroffene Charakter muss nicht durch den Nazgûl verwundet worden sein.	RD>50
Schwarzer Regen	LE	K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann einen Helden-Ring ausgespielen (ein Ringgeist-Spieler nicht).	CER
		K	Kann nur an einer Ruine/Hort in einer Wildnis gespielt werden.	
Schwarzer Reiter	LE	E	muss in der nächsten darauffolgenden Organisationsphase abgeworfen werden, in der sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	Ü
		UE	Inoffizielles Erratum: Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort nur dann abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.	UE
Schwarzer Wappenschild	LE	K	Der Schild wird nicht abgeworfen, wenn ein Angriff nicht zur Verwundung eines Charakters führen kannen (z. B. Verhöre).	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Ein Charakter, der gegen einen Hieb nicht getappt wird, wird auch nicht getappt, wenn der Hieb erfolgreich ist.	CER
Schwarzes Pferd	AS	K	Verlässt die Karte das Spiel, muss der kontrollierende Ringgeist sofort auf die Hand genommen werden. (Seine Begleiter bleiben bis zur nächsten Organisationsphase im Spiel.)	RD71
		K	Wird der Ringgeist durch diese Karte in den Schwarzer Reiter-Modus versetzt, wird jede Bewegungsmodus-Karte abgeworfen, die schon auf ihm liegt.	RD105
		UE	Inoffizielles Erratum: Ein Ringgeist mit Schwarzem Pferd wird bei einem Konstitutionswurf von 7 oder 8 nicht auf die Hand genommen.	UE
Schwarzstamm	LE	K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb eines Angriffs zu geben, der an einem Ort stattfindet (auch automatische Angriffe).	CER
		K	Kann im Kampf zwischen Gemeinschaften angreifen, sich aber nicht verteidigen.	CER
		UE	Inoffizielles Erratum: Nicht spielbar an Zufluchtsorten.	UE
Schwertelfelder	TW	E	Automatischer Angriff: 1 Hieb mit Kampfgeschick 8 (nicht 6).	Ü
Schwertscheide aus Chalzedon	TD	E	Es wird die Konstitution des Angriffs um -1 reduziert (nicht der Wurf).	Ü
Seelenloser Körper	LE	K	Für einen derart wiederbelebten Charakter erhält der Gegner keine Siegpunkte für das Eliminieren des Charakters.	CER
		E	Die Karte wird auf einen Charakter gespielt, der Schattenmagie nutzen kann und sich zum selben Zeitpunkt in der Gemeinschaft befand, in der der betreffende Charakter eliminiert wurde. Der wiederbelebte Charakter wird der Gemeinschaft des Charakters zugeordnet, auf den diese Karte gespielt wird.	CE20
		K	Kann nicht auf einen Ringgeist gespielt werden um zu verhindern, dass er das Spiel verläßt bzw. dass man das Spiel durch seine Eliminierung verliert.	CER
		K	Kann gespielt werden, um einen eliminierten Gefallenen Zauberer, Ringgeist oder *The Balrog* zurück ins Spiel zu holen und die -5 Siegpunkte rückgängig zu machen.	TR
Seinem Willen unterworfen	LE	K	Kann nur gespielt werden, wenn anschließend auch ein Charakter getappt wird.	RD110
		K	Kann als Reaktion auf Karten gespielt werden, die die Anzahl der Hiebe erhöhen (z. B. Mann auf Mann. Der Effekt der Karte tritt dann vor dem Effekt von Mann auf Mann ein)	CE27
Sie finden keine Ruh	TD	E	Ersetze „Schatten von Mordor“ durch „Tore der Nacht“.	Ü
Sie reiten zusammen	LE	K	Die Größe der Gemeinschaft darf (außerhalb eines Dunklen Zufluchtsortes) höchstens 7 betragen.	CER
Smaragd des Seefahrers	TD	K	Gilt als Quelle von 0 Versuchungspunkten.	CER
		K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten.	RD50
Smaug	TW	E	Ersetze „Spielbar an der Felsnadel.“ durch „Spielbar am Einsamen Berg.“	Ü
Snaga-hai	LE	K	Können an jedem Ort beeinflusst werden, an dem sie auch gespielt werden können.	CER
Sonne	TW	K	Hat keinen Effekt auf Angriffe.	CER
Späher eilen voraus	LE	K	Von gezeigten Karten können mehrere Kopien gespielt werden.	CER
Spinne des Môrlat	DM	E	Ergänze: „Spawn.“	B

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Spinnenangriffe durch diese Karte als Permanentes Ereignis sind Verhöre gegen Schergengemeinschaften.	CER
		K	Die Modifikation von +1 Hieb für Spinnenangriffe gilt auch für den Angriff, der durch die Karte selbst erzeugt wird.	
		K	Kann in einer Gefahrenphase auf die Hand genommen und erneut ausgespielt werden, um ein weiteres Mal anzugreifen.	
Spurlos verschwunden	LE	E	Kann zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Organisationsphase gespielt werden.	Ü
		K	Die Karte wird nicht abgeworfen, wenn sich die Größe der Gemeinschaft danach erhöht.	CER
		K	Angriffe, die durch Ereignisse bewirkt werden, werden durch diese Karte nicht vereitelt.	RD41
		K	Gegen eine Gemeinschaft mit dieser Karte darf keine Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	RD71
		UE	Inoffizielles Erratum: Spielbar am Ende der Organisationsphase.	UE
Statthalter von Angmar	LE	K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Carn Dûm befindet.	RD50
Statthalter von Dol Guldur	LE	K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Dol Guldur befindet.	RD50
Statthalter von Morgul	LE	K	Der Spieler muss eine zusätzliche Handkarte halten, wenn sich der Statthalter in Minas Morgul befindet.	RD50
Stein von Erech	TW	K	Auch spielbar, wenn ein Gegner die Männer von Lamedon im Spiel hat.	
Steinkreis	TW	E	Befindet sich in der Region „Alte Pûkel-Wildnis“ (nicht „Altes Pûkeltal“)	Ü
Stern der Hoffnung	TD	K	Hat keinen Effekt auf Gefahrenkarten.	CER
Sterne	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Stiller Wächter	TW	E	Ergänze: „Pûkelwesen.“	CER
		E	Bringt 1 (nicht 0) Siegpunkt.	CER
Stimme des Zauberers	TW	E	Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.	Ü
Streit der Finsterlinge	TW	E	Der Effekt mit den Toren des Morgens ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Der alternative Effekt halbiert die Anzahl der Hiebe eines (nicht aller) Angriffs.	
		K	Der alternative Effekt kann gegen einen Angriff nicht verdoppelt werden.	
Stunde der Not	DM	E	Kann nicht an getappten Orten gespielt werden.	CER
		E	Kann nicht an Unterirdischen Orten gespielt werden.	CER
		K	Tappt den Ort der Gemeinschaft, wenn ein Heer erfolgreich ausgespielt wird.	CER
		K	Wird damit in der Organisationsphase ein Heer ausgespielt, darf kein Geringerer Gegenstand zusätzlich gespielt werden.	CER
Sturmflut	TW	E	Streiche „Kann nicht verdoppelt werden.“	CER
		E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
Stürme des Zorns	TD	K	Darf nur gegen einen Gegner gespielt werden, der einen Ortskartenstapel derselben Ausrichtung besitzt.	RbT

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Sturmkrähe	TD	K	Ereignisse, die nur einen Charakter und nicht die gesamte Gemeinschaft betreffen, werden nicht abgeworfen und können auch weiterhin gespielt werden.	
Sturmwolken	TW	K	Kann gespielt werden, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind, der Effekt tritt aber erst ein, wenn die Tore der Nacht gespielt werden.	RD54
Tappende Füße	AS	E	Ersetze den ersten Satz durch „Spielbar in der Ortsphase auf einen Schergenkundschafter, in dessen Gemeinschaft sich keine weiteren Charaktere oder Verbündeten befinden, und der sich am selben Ort wie eine gegnerische Heldengemeinschaft befindet, die einen Hobbit enthält.“	CER
Thorin II	TW	K	Sein eigener Gesamtbonus auf Direkten Einfluss gegen das Heer der Zwerge aus den Blauen Bergen beträgt +4 (d. h. sein direkter Einfluss beträgt insgesamt 6).	
Thron der Winde	TW LE	K	Ist zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
Tiefe Schatten	LE	K	Kann auch benutzt werden, um eine Gefahr zu verhindern, indem das Gefahrenlimit so weit heruntergesetzt wird, dass die Gefahrenkarte nicht mehr spielbar ist. Handelt es sich bei dieser um eine auf die Lauer gelegte Karte, muss sie zurück auf die Hand genommen werden.	CER
Tiefe Verschlagenheit	DM	K	Ein Agent kann an einem beliebigen Schattenhort oder Hort der Dunkelheit ausgespielt werden, in welchem Fall für ihn keine Ortskarte für seinen Heimatort gespielt werden muss. Bewegt sich der Agent, muss sich in derselben oder einer angrenzenden Region der ersten Ortskarte seiner Reiseroute ein Schattenhort oder Hort der Dunkelheit befinden. Wird der Agent aufgedeckt, ohne dass er sich bewegt hat, muss zu ihm eine Ortskarte gelegt werden.	Ü
Tolfalas	TW	E	Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende, legendäre*) *nur Schriftrolle von Isildur.	CER
Tom Bombadil	TW	K	Kann nur Gefahren vereiteln, die direkt auf gegen seine Gemeinschaft gerichtet werden und die sich in eine der angegebenen Regionen bewegt.	CER
		K	Kann auch Gefahren gegen andere Gemeinschaften vereiteln, wenn die Bedingungen erfüllt sind.	Ü
		K	Kann keine Angriffe durch Agenten vereiteln.	
		K	Kann auch Gefahren vereiteln, die bereits in vorherigen Runden gegen die Gemeinschaft gespielt wurden und diese weiterhin zum Ziel haben (z. B. Versuchungskarten)	
Tore der Nacht	TW LE	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
		K	Kann nicht als Reaktion auf Tore des Morgens gespielt werden, um diese abzuwerfen, bevor ihr Effekt eintritt.	
Tore des Morgens	TW	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
		K	Führt zum Abwurf von Gefahrenkarten, auch wenn *Die Gefahr kehrt zurück* im Spiel ist.	CER
		K	Kann nicht als Reaktion auf Tore der Nacht gespielt werden, um diese abzuwerfen, bevor ihr Effekt eintritt.	
Törichte Worte	TD	E	Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.	CER
	LE	E	Ersetze „Ein Charakter kann ... getappt werden“ durch „Der Charakter kann ... getappt werden“.	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Totschläger	TW	E	Ergänze: „Totschläger.“	CER
		E	Bringt 2 (nicht 0) Siegpunkte.	CER
	TW LE	K	Die Hiebe eines Totschlägers können niemals verschiedenen Charakteren zugeordnet werden.	CER
		K	Erhalten Angriffe des Totschlägers zusätzliche Hiebe, werden sie als -1 Modifikationen auf das Kampfgeschick des angegriffenen Charakters behandelt.	
		K	Der angegriffene Charakter kann selbst tappen, um einen der Angriffe zu vereiteln.	CER
Treuer Hund	DM	E	Ergänze: „Ist der Treue Hund verwundet oder getappt, wird er bei der Verteilung von Hieben behandelt, als wäre er ungetappt.“	CER
Trolltaschen	DM	K	Der zusätzliche Angriff ist vom Typ Automatischer Angriff. Falls aber an diesem gefangengenommene Charaktere befreit werden, ist es ein Rettungsangriff.	RD112
		K	Wird am Ort nach dem ersten Gegenstand, der den Ort tappt, ein weiterer Gegenstand ausgespielt (z. B. geringerer oder einer entsprechend der Spielbarkeit bei unterirdischen Orten), dann erfolgen nach dem Ausspielen des zweiten Gegenstandes zwei entsprechende Angriffe.	
Truppen des Bösen	DM	K	Die Karte kann nur gespielt werden, wenn die erste Aktion nach dem Angriff das Tappen eines Kundschafters ist. (Dieser kann also nicht erst durch z. B. Effekte anderer Karten enttappt werden.)	
Umagaur der Bleiche	DM	E	Es können beliebig viele Orks oder Trolle nach ihm gespielt werden. Diese müssen sich nicht auf Schattenhorte zuordnen lassen und werden auch keinem Ort oder Ortstyp zugeordnet.	RD43
Unglückliche Hiebe	AS	E	Ersetze „Alle Elben und Zwerge ... auf die Hand genommen“ durch „Wenn vorhanden, muss der Spieler so viele Elben- oder Zwergencharaktere (oder Orks- oder Trollcharaktere) auf die Hand nehmen, bis deren gesamte Geisteskraft mindestens dem Ergebnis entspricht.“	Ü
Ungoliants letzte Brut	LE	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	CER
Ungol-Orks	LE	E	Ersetze „Barad-dûr“ durch „Cirith Ungol“.	Ü
Die Unterirdischen Grotten	DM	E	Ersetze „legendäre“ durch „Goldene Ringe“.	Ü
Unterirdische Stollen	DM	K	*Morannon* kann nicht an diesem Ort gespielt werden. Von *Morannon* aus kann dieser Ort aber mit *Vergessene Treppe* erreicht und wieder verlassen werden.	CER
Die Unterirdischen Tore	DM	K	Der erste automatische Angriff entfällt, wenn eine Erscheinungsform des Balrog von Moria im Spiel oder besiegt ist.	
Unterpfand	TD	K	Wird diese Karte zusammen mit Schicksalsklüfte gespielt, wird Schicksalsklüfte ohne Effekt abgeworfen.	CER
Unvorhergesehenes Fest	DM	E	Kann für eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden.	Ü
		K	Der Effekt der Karte gilt nur für die Gemeinschaft, auf die diese Karte gespielt wurde.	
		K	Ein Zauberer zählt nicht zu den Charakteren, die aufgrund zu hoher Geisteskraft zu einem Abwurf der Karte führen.	
Uruk-Unterhäuptling	LE	E	Ersetze „die im selben Zug bereits von einem Uruk-Unterhäuptling angegriffen wurde“ durch „die im selben Zug bereits von einem Ork-Unterhäuptling angegriffen wurde“.	Ü
Ûvatha der Reiter	TW	E	Nur eine Kreatur (nicht eine beliebige Gefahrenkarte) kann aus dem Abwurfstapel geholt werden.	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muss sie soweit gezeigt werden, dass sie als Kreatur erkennbar ist.	
Ûvatha der Ringgeist	LE	E	Kann nur getappt werden, um Unterstützungsereignisse aus dem Abwurfstapel in den Spielstapel zu mischen.	Ü
		K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muss sie dem Gegner soweit gezeigt werden, dass sie als Unterstützungskarte erkennbar ist.	
Verbergen	TW	K	Angriffe, die durch Ereignisse bewirkt werden, werden durch diese Karte nicht vereitelt.	RD41
		K	Gegen eine Gemeinschaft mit dieser Karte darf keine Kreatur auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
Verborgenes Messer	DM	K	Bewirkt einen Angriff, der nach den normalen Regeln für Angriffe den Beginn einer Kette von Ereignissen auslöst.	CER
		K	Deckt der Gegner einen Agenten auf und greift mit ihm an, muss erst dieser Angriff abgehandelt werden, bevor das Verborgene Messer gespielt werden darf.	
Verdorrtes Land	TD	K	Die Karte kann sowohl auf die Reiseroute der Gemeinschaft wie auf die Reiseroute des Ortes (laut Ortskarte) zielen.	
Vergessene Schriften	DM	E	Der Angriff erfolgt erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes.	Ü
Vergessene Treppe	DM	K	Der Gegner darf bis doppelt soviele Gefahrenkarten wie normalerweise ziehen (muss aber nicht).	
		K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	CER
Verirrt in Freien Reichen	TW	E	Streiche „Spielbar am Ende der Organisationsphase.“	Ü
Verlaufen in der Wildnis	TW	E	Ersetze „Spielbar am Ende der Organisationsphase.“ durch „Spielbar auf eine Gemeinschaft, die sich bewegt.“	Ü
Verlockung der Macht	TW	K	Liegt diese Karte mehrfach aus, wird nur ein Versuchungswurf mit -4 gemacht und alle diese Karten werden danach abgeworfen.	CER
		K	Kann auf die Lauer gelegt und nur aufgedeckt werden, wenn der Gegner einen Beeinflussungsversuch ankündigt (bevor der Wurf erfolgt).	RD120
Verlockung der Sinne	TW	E	Ersetze „am Ende der Vorbereitungsphase“ durch „am Ende der Enttapphase“.	CER
Verlorene Bücher	DM	E	Der Angriff erfolgt erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes.	Ü
Verlorene Erinnerungen	TD	K	Die Karte wird nach Zuweisung der Hiebe gespielt.	CER
		K	Ein Charakter mit dieser Karte verliert seine Berufe solange diese Karte im Spiel ist.	CER
Verräter	TW	E	Ersetze den letzten Satz durch „Diese Karte wird abgeworfen, wenn einem Charakter ein Versuchungswurf mißlingt.“	CER
		K	Der vom Verräter angegriffene Charakter wird vom Gegner bestimmt.	Ü
		K	Liegt diese Karte mehrfach aus, erfolgt nur 1 Verräterangriff, nach dem alle diese Karten abgeworfen werden.	CER
		K	Darf nicht auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
		K	Der Angriff ist vom Typ (Volk) des angreifenden Charakters.	CER
Verräterische Auge	AS	K	Gefolgsleute des Charakters werden nicht abgeworfen.	CER
Versklavender Ring	AS	K	Kann nicht gespielt werden, um einem Gefallener Zauberer-Spieler zu erlauben, einen Charakter mit einer Geisteskraft von mehr als 6 zu spielen.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Versteck (Mann im Dickicht)	TW	K	Automatische Angriffe werden nicht vereitelt.	
Versuchung der Gelüste	TW LE	K	Der betroffene Charakter muss auch beim Ausspielen eines Ringes gegen Versuchung würfeln.	CER
		K	Der betroffene Charakter muss auch beim Übergeben eines Gegenstandes gegen Versuchung würfeln.	CER
		K	Kann auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden, wenn der Gegner einen Gegenstand spielt und erzwingt dann sofort einen Versuchungswurf.	CER
	LE	E	Um zu versuchen, die Karte zu entfernen, muss der Charakter getappt werden.	Ü
Versuchung der Natur	TW LE	E	Ersetze „am Ende der Gefahrenphase“ durch „nachdem alle anderen Gefahren gespielt worden sind“.	CER
		K	Wird die Gemeinschaft an ihren Ausgangsort zurückgeschickt, werden keine Versuchungswürfe durchgeführt.	CER
		K	Trotz des obigen Erratums kann der betroffene Spieler Unterstützungskarten für die Versuchungswürfe spielen, auf welche der Gegner wiederum Gefahrenkarten spielen kann (sofern das Limit noch nicht erschöpft ist). Er darf aber keine anderen Gefahrenkarten spielen.	CER
Verwüstung der Drachen	TW	E	Ersetze „Reiseroute“ durch „Reiseroute der Ortskarte“.	Ü
		E	Beide Effekte gelten nur für einzigartige Drachen (dragon).	Ü
		E	Der Bonus auf Kampfgeschick beträgt +2 (nicht +1).	Ü
		K	Der alternative Effekt wirkt bis zum Ende des Zuges.	
		K	Mit dieser Karte darf nur 1 einzigartiger Drache auf den Ort gespielt werden.	
		K	Die Karte kann auch gespielt werden, ohne dass danach ein einzigartiger Drache gespielt wird.	CER
Verzweiflung des Herzens	TW LE	K	Der Versuchungswurf wird vor dem Konstitutionswurf durchgeführt.	CER
Verzauberter Strom	AS	K	Effekte, die davor schützen, an den Ausgangsort zurückkehren zu müssen, wirken nicht gegen diese Karte.	CER
Vilya	TW	E	Neuer Kartentext: „Nur für Elrond. +4 auf Kampfgeschick, +2 auf Konstitution und +2 auf Direkten Einfluss bis zum Ende der Runde. Wenn sich Elrond in Bruchtal befindet und der Spielstapel noch mindestens 5 Karten enthält, kann der Spieler 3 Unterstützungskarten aus dem Abwurfstapel in den Spielstapel mischen. Elrond muss mit -3 gegen Versuchung würfeln. Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.“	CER
		K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muss sie soweit gezeigt werden, dass sie als Unterstützungskarte erkennbar ist.	
Vom Fluch geplagt	DM	K	Nur spielbar auf Kreaturen, die als Gefahrenkarte gespielt werden (keine Automatischen Angriffe).	Ü
		K	Wird der Charakter, auf den diese Karte gespielt wird, nicht eliminiert (aber ein anderer Charakter der Gemeinschaft) bleibt die Karte auf dem Charakter liegen und gibt 3 Versuchungspunkte. Wird der Charakter eliminiert, bleibt diese Karte bei der Gemeinschaft liegen (und wird zu keinem Charakter gelegt).	Ü
		K	Eine Kreatur, die zu dieser Karte gelegt wird, gilt als zur Seite gelegt (off to the side).	Ü
		K	Nicht auf einen Angriff durch *Ritt gegen den Feind* spielbar.	RD55
		K	Wird abgeworfen, sobald sich bei der Karte keine Kreatur mehr befindet.	RD55

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Vom Schwarzen Himmel	DM	E	Ersetze „Wird der Nazgûl ... abgeworfen“ durch „Wird der Nazgûl besiegt, wird diese Karte in den Siegpunktstapel des angegriffenen Spielers gelegt. Der Nazgûl wird aus dem Spiel genommen. Ansonsten wird diese Karte abgeworfen.“	Ü
Von Grauen ergriffen	DM	K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm (und seinen Verbündeten) besteht.	
Wachsamer als die meisten	DM	E	Ersetze „Tore der Nacht“ durch „Tore des Morgens“.	Ü
		K	Das Minimum von 1 bleibt, auch wenn die Tore des Morgens im Spiel sind.	CER
Der Wächter im Wasser	TW	E	Ergänze: „Tier.“	Ü
Waffenkammer	DM	K	Der Effekt kann nur vom Spieler dieser Karte benutzt werden.	
		K	Ein Gefallener-Zauberer-Spieler kann keine Schergen-Gegenstände hinterlegen, wohl aber ein Zauberer-Spieler.	RD125
Wahre Gestalt	TW	K	Modifikationen, die nur einen einzelnen Hieb betreffen (z. B. Riskanter Schlag) werden nicht bei der Ermittlung des Kampfgeschicks berücksichtigt. Waffen und Modifikationen, die das Kampfgeschick gegen einen Angriff verändern (z. B. Der Stab zerbricht) werden berücksichtigt.	CER
		K	Wird diese Karte gegen einen Agentenangriff gespielt, zählt nur das Kampfgeschick des Agenten (ohne den Würfelwurf).	CER
		K	Kann nicht im Kampf zwischen Gemeinschaften gespielt werden.	TSR
Warge	TW	E	Ergänze: „Wölfe.“	Ü
Warten auf Hilfe	DM	E	Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.	Ü
		K	Kann auch auf einen Charakter gespielt werden, der sich an einem Zufluchtsort befindet oder der sich bewegt. Der Effekt tritt ein, sobald sich der Charakter an einem sonstigen Ort befindet.	
		E	Ersetze „wenn an dem Ort eine Unterstützungskarte gespielt wird“ durch „wenn an dem Ort eine Unterstützungskarte gespielt wird, die sich direkt auf den Ort bezieht oder wodurch der Ort getappt wird“.	CER RD120
Weder so alt noch so mächtig	DM	K	Die Art der Siegpunkte ist Gegenstände.	CE32
		K	Befindet sich diese Karte im Siegpunktstapel, kann sie nicht Ziel von Unterstützungskarten des Gegners sein (wie z. B. Wundersame Geschichten).	
Welt von Namenlosen erschaffen	AS	E	Ersetze „alle Kreaturen, die diese Gemeinschaft an Schattenhorten angreifen“ durch „alle an Schattenhorten spielbaren Kreaturen, die diese Gemeinschaft angreifen“.	Ü
Der Weg ist schwer zu finden	DM	K	Verändert die Reiseroute.	CER
		K	Darf nur gegen einen Gegner gespielt werden, der einen Ortskartenstapel derselben Ausrichtung besitzt.	RbT
Der Weiße Baum	TW	E	(neuer Kartentext) Nur für Weise in Minas Tirith. Spielbar, wenn der Schößling des Weißen Baumes abgeworfen wird, entweder von einem Charakter in der Gemeinschaft des Weisen oder vom Siegpunktstapel, wenn die Karte in Minas Tirith hinterlegt worden war. Minas Tirith gilt als Zufluchtsort hinsichtlich Heilung und des Ausspielens von Gefahrenkarten.	CE13
Weitblick	TW	K	Die auf die Hand genommene Karte muss dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
Wiederaufbau der Stadt	DM	E	Kann nur in der Ortsphase (nach den Automatischen Angriffen) gespielt werden.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
			Der Effekt wirkt sich nicht auf die Ortskarte des Gegners aus.	
Wiedergekehrte Erinnerungen	DM	E	Ersetze „um das ... zu verhindern“ durch „um eine Karte mit der Gemeinschaft des Weisen spielbar zu machen, für die normalerweis das Abwerfen einer Karte mit Verlorenem Wissen notwendig wäre“.	Ü
Wie vom Wahnsinn getrieben	AS	E	Ergänze: „Gegen einen Angriff.“	Ü
Wilder Geflügelter Unhold	TD	K	Die ungetappten Charaktere werden erst nach dem Angriff getappt.	
Wilder Lindwurm	TD	K	Auch wenn ein Verbündeter verwundet wird, muss ein Gegenstand abgeworfen werden.	CER
Der Wille Saurons	TW	E	Wird abgeworfen, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind oder wenn ein Spielstapel aufgebraucht wird.	CE11
Wir kommen um zu töten	LE	K	Kann auch gespielt werden, um Agenten ins Spiel zu bringen.	CER
		K	Charaktere können in jeder Phase ins Spiel gebracht werden, in der sich die betreffende Gemeinschaft an einem Ort befindet. (In der Bewegungsphase also nur, wenn sich die Gemeinschaft nicht bewegt.)	CE9
		K	Ringgeister können als Begleiter mit dieser Karte gespielt werden.	CER
		K	Ein Charakter kann nur ins Spiel gebracht werden, wenn genügend Einfluss zu seiner Kontrolle vorhanden ist.	RD58
Wissen über den Feind	DM	K	Muss in derselben Runde gespielt werden, in der der Angriff erfolgte.	
Wo eine Peitsche ist	LE	K	Nur Charaktere mit niedrigerem Kampfgeschick und niedrigerer Geisteskraft können enttappt werden.	CER
		K	Der Konstitutionswurf kann zum Abwurf von Orks oder Trollen führen.	CER
Wölfe	TW	E	Ersetze „Tiere“ durch „Wölfe“.	CER
Wolfsreiter	TD	K	Kann jederzeit als Kurzfristiges Ereignis gespielt werden.	CER
Wolkenloser Himmel	TD	K	Der Verteidiger bestimmt die Ziele der Hiebe unabhängig vom Status seiner Charaktere (ungetappt, getappt, verwundet) und unabhängig von den normalen Eigenschaften des Angriffs.	Ü
Worte von Macht und Schrecken	TW	E	Ersetze „die von einem Nazgûl wird“ durch „die von einem Nazgûl angegriffen wird“.	Ü
Wundersame Geschichten	TD	K	Kann in der Ortsphase auch auf den Charakter einer anderen Gemeinschaft desselben Spielers sgespielt werden.	CER
		K	Erst wird das permanente Ereignis abgeworfen und danach der Versuchungswurf durchgeführt.	
		K	Die Karte ist nicht vom Typ „Nur für Weise“.	
Wundersame Karten	DM	E	Die letzte Region der Reiseroute muss ein Schattenland sein.	Ü
Würgender Schatten	TM	E	Der Effekt mit den Toren der Nacht ist alternativ (und nicht zwangsweise stattdessen) einsetzbar.	Ü
		K	Kann nicht gespielt werden, um den Ortstyp eines Unterirdischen Ortes zu verändern.	B
Das Wüten der Eisernen Krone	TW	K	Der angegriffene Spieler erhält die Siegpunkte nur, wenn er sie durch das Besiegen der Kreatur auch bekommen hätte.	CER
		K	Orks und Trolle können Kreaturen, die durch diese Karte verstärkt wurden, als Trophäen spielen.	CER
		K	Kann nur auf den Angriff einer Kreatur gespielt werden.	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Spielt der Gegner die Eiserne Krone aus, muss dafür kein Charakter getappt werden.	
Zahllose Wunden	DM	K	Kann nicht auf einen Angriff eines Attentäters oder Totschlägers gespielt werden, der bereits durch *Mann auf Mann* oder *Hoarmûrath von Dir* verstärkt wurde ÔÇô es sei denn, dass die Gemeinschaft nur aus 1 Charakter besteht.	RD117
Zeichen guten Willens	DM	E	Ersetze „gegen Drachen: geringerer Gegenstand/6“ durch „gegen nicht einzigartige Drachen: bedeutender Gegenstand/6“.	Ü
Zirperkirper	TW	K	Zauberer, Ringgeister und The Balrog werden nicht angegriffen.	CER
Zorn des Schwarzen Feindes	DM	E	Der zusätzliche automatische Angriff kann nicht vereitelt werden.	Ü
Zuflucht	TD	E	Die letzte Region der Reiseroute muss eine Wildnis sein.	Ü
Zurück aus der Einsamkeit	TD	K	Kann benutzt werden, um ein Drachenheer zu holen.	CER
Zurück nach Mordor	DM	K	Eine auf der Lauer liegende Karte kann nur abgeworfen werden, wenn sie noch nicht aufgedeckt wurde.	CER
Zwergenfeste in den Blauen Bergen	TW LE	K	Bezüglich Gefahrenkarten ist dieser Ort kein zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
Zwergenfeste in den Eisenbergen	TW LE	K	Bezüglich Gefahrenkarten ist dieser Ort kein zugehöriger oberirdischer Ort eines unterirdischen Ortes.	B
Zwergenlampe	DM	E	Art: Besonderer Gegenstand.	Ü
		E	Gibt keinen Siegpunkt für einen Balrog-Spieler.	
		E	Ersetze „Alternativ kann auch ein Angriff modifiziert werden“ durch „Alternativ kann die Zwergenlampe getappt werden, um das Kampfgeschick eines Angriffs um -2 zu modifizieren.“	Ü
Zwergenringe (alle)	TW	E	Modifikationen für Zwergenringe: +2 (+4) auf Kampfgeschick, +1 auf Konstitution, +2 (+7) auf Direkten Einfluss. Die Werte in Klammern gelten für Zwerge.	CER
Zwergenring von Druins Volk	TW	E	Neuer Kartentitel: „Zwergenring von Dúrins Volk“.	Q
		K	Ersetze „Ein Zwerg mit ... neu gemischt.“ durch „Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Ort, an dem er sich befindet, zu enttappen.“	Ü
Zwergenring von Dwalins Volk	TW	E	Ersetze „Ein Zwerg mit ... zu enttappen.“ durch „Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spielstapel nach einem bedeutenden Gegenstand zu durchsuchen, der an seinem Aufenthaltsort spielbar ist. Dieser wird sofort ausgespielt (oder abgeworfen) und der Spielstapel neu gemischt.“	Ü
		K	Um den geholten Gegenstand auszuspielen, müssen der ausspielende Charakter und der Ort getappt werden.	Ü
Zwergenring von Thelors Volk	TW	E	Ersetze „Ein Zwerg mit ... zu enttappen.“ durch „Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spiel- und/oder Abwurfstapel nach einem oder zwei geringeren Gegenständen zu durchsuchen, die auf die Hand genommen werden. Der Spielstapel wird neu gemischt.“	Ü
Zwergenring von Thrars Volk	TW	E	Ersetze „Ein Zwerg mit ... zu enttappen.“ durch Ëin Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spiel- und/oder Abwurfstapel nach einem oder zwei geringeren Gegenständen zu durchsuchen, die auf die Hand genommen werden. Der Spielstapel wird neu gemischt.“	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Zwielicht	TW LE	E	Ergänze „Zwielicht kann zu jeder Zeit von jedem Spieler gespielt werden. Kann auf eine Karte gespielt werden, die in einer Kette von Ereignissen angekündigt wurde aber noch nicht wirkt. Kann als Unterstützungskarte in der Runde des Gegners gespielt werden.“	CER
		K	Zählt nicht gegen das Gefahrenlimit.	RD112
		K	Gilt nur als Gefahren- und nicht als Unterstützungskarte.	

The White Hand und **The Balrog**

Kartentitel	Ed.	*	**Erratum/Klarstellung**	Info
A Panoply of Wings (Ein Dach von Schwingen)	WH	K	Der Radagast-Bonus gilt, wenn Radagast als der eigene Zauberer im Spiel ist, oder der Spieler Gefallener Radagast spielt.	CER
		K	Der Effekt durch Abwurf der Karte wirkt bis zum Ende des Zuges.	CER
A Strident Spawn (Lärmende Brut)	WH	E	Ergänze: „Einzigartig.“	CER
		K	Halborks können gespielt werden, auch wenn Bad Company nicht im Spiel ist.	CER
An Untimely Brood (Brutstätte)	WH	K	Pro Runde darf nur 1 Verbündeter gespielt werden (nicht pro Ortsphase).	RD210
Bad Company (Schlechte Gesellschaft)	WH	K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf.	CER
Beorning Skin-changers	BA	UE	Inoffizielles Erratum: Kann gegen eine Heldengemeinschaft nur in den genannten Regionen gespielt werden, oder wenn sich die Gemeinschaft durch 2 Wildnis-Regionen bewegt.	UE
Chambers in the Royal Court (Kammern am Königshof)	WH	K	Wird nicht abgeworfen, wenn der Gegner zuerst Gandalf (als Gefallener Zauberer) spielt.	RD79
Crept along carefully (Mit äußerster Vorsicht)	BA	K	Wird die Karte verdoppelt, bleibt die Bewegungsbeschränkung auf die genannten drei Regionen bestehen, und das Gefahrenlimit wird erneut um 1 reduziert.	CER
Deep Mines (Tiefe Minen)	WH	E	Kann für einen Zufluchtsort nicht verdoppelt werden.	CER
		K	Die Gemeinschaft kann nicht zum Zufluchtsort zurückkehren, wenn dieser nicht mehr befestigt (*protected*) ist.	CE12
		K	Der Entwicklungspunkt zählt in dem Moment, in dem die Karte aufgedeckt wird. Führt dies zu einer unzulässigen Summe an Entwicklungspunkten, bleibt die Gemeinschaft an ihrem Ausgangsort und es werden keine Karten gezogen.	CER
Desire all for thy Belly	BA	K	Wird die letzte Karte des Spielstapels aufgedeckt, werden keine weiteren Karten gezogen und der der Spielstapel gilt nicht als aufgebraucht.	CE21
Double-dealing (Zweischneidig)	WH	K	Nur solche Karten dürfen gespielt sind, wie es entsprechend der Ortskarte erlaubt ist. Die Ausrichtung dieser Karten ist beliebig.	CER
		K	Die Karte erlaubt allgemein das Ausspielen von Unterstützungskarten, die ansonsten wegen anderer Ausrichtung nicht spielbar wären.	
Echoes of the Song (Widerhall des Liedes)	WH	K	Eine im Spiel befindliche Karte muss abgeworfen werden.	RD118
		K	Es darf keine Gefahrenkarte mit Entwicklungspunkten abgeworfen werden.	RD124
Elven Rope	BA	K	Ein Gefallener Zauberer erhält mit Wizards' Trove, Legacy of Smiths oder durch Sarumans besondere Eigenschaft die vollen Siegpunkte.	
Fortress of Isen (Die Orthanc-Feste)	WH	E	Streiche „A company moving to or from Isengard is not considered to move through Gap of Isen (containing one less borderland in their site path)“.	CER
		K	Der Gegner darf an keiner Version dieses Ortes Karten spielen, die Siegpunkte geben.	CE18
Fortress of the Towers (Feste der Türme)	WH	E	Streiche „A company moving to or from The White Towers is not considered to move through Arthedain (containing one less wilderness in their site path)“.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Der Gegner darf an keiner Version dieses Ortes Karten spielen, die Siegpunkte geben.	CE19
Gandalf	WH	K	Kann in der Organisationsphase nicht nochmals tappen, nachdem er durch seine besondere Fähigkeit bereits enttappt wurde.	RD26
Gangways over the Fire	BA	K	Eine wegen mißglücktem Wurf nicht vollzogene unterirdische Bewegung stellt immer noch eine vollständige Bewegungs-/Gefahrenphase dar.	CER
		K	Nach einem mißglückten Wurf darf kein weiterer Bewegungsversuch unternommen werden.	
Girdle of Radagast (Radagasts Bund)	WH	K	Hat keinen Effekt auf Regionen, wenn sich eine Gemeinschaft nach Grundregeln bewegt, außer denen des Start- und Zielortes.	CER
Give Welcome to the Unexpected (Willkommener Zufall)	WH	K	Den zusätzlichen Siegpunkt geben nur Karten, die normalerweise (und nicht wegen der Regeln für Gefallene Zauberer-Spieler) 1 Siegpunkt geben.	RD47
The Great Hunt (Die große Jagd)	WH	K	Wird eine Kreatur aufgedeckt, die nicht angreifen darf (z. B. weil sie bereits eliminiert wurde), zählt dies hinsichtlich der Gesamtzahl, aber die Kreatur greift nicht an.	RD40
		K	Kann nicht gespielt werden, wenn der Fluch des Ithil-Steins im Spiel ist.	
		K	Betrifft nicht Agenten oder Drachen auf der Jagd.	
Great Ruse (Große List)	WH	K	Kann nicht auf Orte gespielt werden, für die es keine Schergenausrichtung gibt (z. B. Morannon).	CER
Guarded Haven (Bewachter Zufluchtsort)	WH	E	Streiche „A company moving to or from this site is not considered to move through the region containing the site (including one less region in their site path).“	CER
		E	Darf nicht als Anfangsentwicklungskarte gespielt werden.	CER
		K	Der Gegner darf an keiner Version dieses Ortes Karten spielen, die Siegpunkte geben.	CE26
Hidden Haven (Versteckte Zuflucht)	WH	K	Wird diese Karte zu Spielbeginn von beiden Spielern als Entwicklungskarte gleichzeitig und mit dem gleichen Ort aufgedeckt, wird diese Karte abgeworfen. Der Startort bleibt für beide Gemeinschaften der aufgedeckte.	CER
Long Grievious Siege	BA	K	Kann nur gespielt werden, wenn auch ein entsprechender Grenzort zur Seite gelegt werden kann.	CER
		K	Heere wie Panopy of Wings, Beasts of the Wood oder Wild Horses werden abgeworfen, wenn sie am betreffenden Ort spielbar sind. Der Malus von -5 gilt nicht, wenn diese Heere an anderen Orten beeinflusst werden, auf die die Karte nicht gespielt wurde.	RD120
Man of Skill (Mann von Geschick)	WH	K	Karten, deren Punkte laut Kartentext erst beim Hinterlegen zählen, zählen sofort 2 Siegpunkte - auch wenn sie nicht hinterlegt sind.	RD103
Many-coloured Robes (Vielfarbige Gewänder)	WH	UE	Inoffizielles Erratum: Für den Effekt wird diese Karte und nicht Saruman getappt.	UE
Nature's Revenge (Rache der Natur)	WH	K	Ein Hidden Haven vereitelt den automatischen Angriff nicht.	RD11
		K	Die Karte ändert nur den Ortstyp in Ruine/Hort. Weitere Eigenschaften des Orts bleiben unverändert.	RD118
Open to the Summons (Dem Aufruf folgend)	WH	E	Ersetze „minion company“ durch „company“.	CER
		K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf.	CER
		E	Erlaubt das Ausspielen von Agenten in der Startgemeinschaft.	CE25
		K	Erlaubt nicht, dass die nicht modifizierte Geisteskraft der Charaktere der Startgemeinschaft mehr als 20 beträgt.	RD52
		K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann mit dieser Karte keinen Agenten mit einer Geisteskraft von 6 ins Spiel bringen.	RD50

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Promptings of Wisdom (Weise Eingebungen)	WH	K	Verlässt der Charakter, auf den die Karte gespielt wurde, die Gemeinschaft, wird der Effekt für diese sofort aufgehoben.	RD210
Prophet of Doom (Prophet des Unheils)	WH	K	Für die Anzahl der Regionen zählen einschließlich der des Aufenthaltsorts und des Orts, an dem das Heer spielbar ist.	CER
Radagast's Black Bird (Radagasts schwarzer Vogel)	WH	E	Geisteskraft: 2.	CER
		K	Kann beliebig oft gegen ihn gerichtete Hiebe vereiteln.	CER
		K	Radagast kann diesen Verbündeten auch spielen, wenn er getappt oder verwundet ist.	RD125
Rhosgobel	WH	E	Streiche „A company moving to or from Rhosgobel is not considered to move through Southern Mirkwood (containing one less dark-domain in their site path).“	CER
Rolled Down to the Sea (Ins Meer gespült)	WH	K	Ein Ring, der auf Whispers of Rings oder Rumors of Rings liegt, darf nicht abgeworfen werden.	CER
		K	Ring der Zauberer darf auch nicht abgeworfen werden.	CER
		K	Elbenbrosche kann nicht abgeworfen werden, um das Abwerfen eines Rings zu verhindern.	
Shifter of Hues (Wandler im Schatten)	WH	K	Der Bonus auf allgemeinen Einfluss und das Halten einer Extrakarte gelten erst, wenn die Karte bei Radagast liegt.	
Sly Southerner (Listiger Südländer)	WH	E	Geisteskraft: 2.	CER
Squint-eyed Brute (Schielender Komplize)	WH	E	Geisteskraft: 2.	CER
Strider	BA	K	Wird Strider durch Aragorn II ersetzt, kommt dieser unverwundet und ungetappt ins Spiel.	RD118
		K	Wird Strider getappt, um den Abwurftstapel zu durchsuchen, darf die Karte mit den genannten Kriterien auf die Hand genommen werden.	CER
		K	Rückkehr de Königs kann nicht auf Strider gespielt werden.	
Thrall of the Voice (Macht der Stimme)	WH	K	Erlaubt nicht, einen Charakter als Startcharakter zu spielen, der sich nicht in der Anfangsgemeinschaft befinden darf.	CER
		K	Erlaubt das Ausspielen von Orks oder Trollen.	
		K	Erlaubt nicht, dass die nicht modifizierte Geisteskraft der Charaktere der Startgemeinschaft mehr als 20 beträgt.	RD52
		K	Kann für einen Charakter verdoppelt werden, das Maximum von normaler Geisteskraft 6 gilt aber weiterhin.	CER
To Fealty Sworn	BA	K	Die Gemeinschaft muss sich an dem Ort befinden, an dem das Heer spielbar ist.	
Vile Fumes (Giftige Gase)	WH	K	Die Karte ändert nur den Ortstyp in Ruine/Hort. Weitere Eigenschaften des Orts bleiben unverändert.	RD118
Whole Villages Roused (Ganze Dörfer aufgebracht)	WH	K	Wird die Karte auf eine Schergenort (Schattenhort oder Dunkler Hort) gespielt, ist der neue automatische Angriff gegen verborgene (covert) Gemeinschaften kein Verhör.	RD56
Wizard's Myrmidon (Ergebener des Zauberers)	WH	K	Kann mit anderen Karten (z. B. Squire of the Hunt) benutzt werden, die den nötigen Einfluss zur Kontrolle des Charakters reduzieren. Der geringere Einfluss muss in dem Fall aufgebracht werden, um den Charakter zu kontrollieren.	CER
Wizard's Trove (Strauch des Zauberers)	WH	K	Kann auch nachträglich zu einem ausgespielten Weißen Baum gelegt werden, um die volle Punktzahl zu erhalten.	RD52