MECCG - Regeln

Inhaltsverzeichnis

Vorwort **3**

Deckvorbereitung **4**

Spielbeginn **9**

Spielzugübersicht **11**
Enttappphase 11
Organisationsphase 12
Langfristige-Ereignisse-Phase 15
Bewegungs- und Gefahrenphase 15
Ortsphase 18
Abschlussphase 19

Spielende **21**
Das Spiel beenden 21
Der Rat der Freien Völker / Saurons Kriegsrat 21

Stichwortverzeichnis **24**
Agenten 24
Allgemeiner Einfluss 27
Angriffe (Kämpfe) 27
Aufbrauchen des Spielstapels 30
Auf-die-Lauer-Legen 30
Beeinflussung (Abwerben) 31
Bewegung 33
Charaktere Gefangennehmen 35
Drachen und Drachenhorte 36
Einzigartige Karten 37

Entwicklungskarten und -punkte . . . 37
Gefahrenbeschränkung . . . 38
Gefallene-Zauberer-Spieler: Besondere Regeln für . . . 38
Gegenstände . . . 40
Gemeinschaften . . . 41
Heere . . . 43
Kämpfe zwischen Gemeinschaften . . . 43
Kette von Ereignissen (Abfolge von Aktionen) . . . 44
Konstitutionswurf . . . 46
Kreaturen . . . 47
Nazgûl . . . 48
Orte . . . 48
Reservestapel . . . 50
Ringe . . . 51
Ringgeister . . . 52
Trophäen . . . 53
Verbündete . . . 54
Versuchung . . . 55
Zur Seite gelegte Karten . . . 56

Standardregeln: Änderungen gegenüber Turnierregeln **57**

Inoffizielle Errata (Unofficial Errata List) **58**

Middle Earth - Arda **60**

Middle Earth - The Crap Game **65**

Middle Earth - The Drinking Game **68**

Errata-Liste (Version 6.52) **71**

Karten der Regionen in Mittelerde und unterirdische Orte **109**

Vorwort

Diese Anleitung enthält alle Informationen zum Aufbau eines MiddleEarth-Decks, zur Durchführung der Spielzüge sowie den wichtigen Regel-Stichworten. Diese Regelübersicht enthält die gültigen Turnierregeln des 2-Deck-Spiels, die als Sonderfall der allgemeinen Regeln angesehen werden können, aber nur in wenigen Punkten davon abweichen. Erfahrungsgemäß laufen die meisten ME-Spiele mittlerweile nach Turnierregeln ab. Die Änderungen gegenüber Turnierregeln sind in einem Kapitel am Ende dargestellt.

Die Regeln richten sich an Spieler, die mit den grundlegenden Prinzipien des Spiels zumindest im Groben vertraut sind; wegen der kompakten Darstellung eignen sie sich daher weniger für Anfänger.

Die Anleitung basiert auf den offiziellen Regeln sowie den offiziellen Ergänzungen und Klarstellungen und ist eine vollständige Regelübersicht. Die Inoffiziellen Errata (Unofficial Errata) sind ebenfalls berücksichtigt und als solche gekennzeichnet. Gelegentlich habe ich in Fußnoten Hinweise oder Beispiele für die jeweiligen Situationen angegeben.

Trotz sorgfältiger Zusammenstellung sind einzelne Fehler nicht zu vermeiden. Andererseits gibt es selbst bis heute bei manchen Regeln keine eindeutige Lesart. Sofern im Spiel uneindeutige Situationen und Streit um die Interpretation entstehen, empfehle ich, sich durch Losen auf eine Lesart zu einigen.

Die Regelübersicht ist für alle Deckausrichtungen gültig (*H*elden, *S*chergen, Ge*f*allene Zauberer und *B*alrog). Falls für Decks einer bestimmten Ausrichtung besondere, vom Allgemeinen abweichende Regeln gelten, so ist dies durch entsprechende Markierungen (H, S, F oder B) gekennzeichnet.

05.08.2021 - Christoph Schürmann

Deckvorbereitung

Ausrichtung des Decks

Jeder Spieler entscheidet, welche Ausrichtung (*alignment*) sein Deck haben soll. Möglich sind folgende Ausrichtungen:

- Helden (*hero*)
- Schergen (*minion*)
- Gefallener Zauberer (*Fallen-wizard*) mit Festlegung des Zauberers
- Balrog

Deckaufbau

Allgemeines

Beim Erstellen des Decks gilt, dass jede Karte höchstens 3-mal eingebaut werden darf. Einzigartige Karten dürfen nur einmal eingebaut werden. Einzigartige Karten, für die es verschiedene Ausrichtungen gibt, dürfen nur in einer Ausrichtung verwendet werden.

Jedes Deck besteht aus Anfangscharakteren, einem Spielstapel, dem Ortskartenstapel sowie einem Reservedeck (*sideboard*).

Anfangscharaktere

Bis zu 10 Charaktere dürfen ausgewählt werden, darunter dürfen sich keine Agenten befinden.

H Der Spieler darf nur Helden-Charaktere (Charakterkarten mit blauem Hintergrund) wählen.

S Der Spieler darf nur Schergen-Charaktere (Karten mit dunkelviolettem Hintergrund) wählen, aber keine *Balrog specific*.

F Der Spieler darf Helden- und Schergencharaktere, aber keine *Balrog specific*, wählen, aber nicht mehr als 2 Exemplare eines Charakters. Außerdem wählt der Spieler bis zu 3 Entwicklungskarten, deren Summe an Entwicklungspunkten 3 ist und die nicht alle

einzigartig sein dürfen. Diese werden beim Ausspielen der Startgemeinschaft ebenfalls gespielt (→ S. 9).

B Der Spieler darf nur Schergencharaktere wählen, die Orks oder Trolle sind und deren Geisteskraft nicht größer als 8 ist. Ansonsten darf er beliebige *Balrog specific*-Charaktere wählen.

Zusätzlich zu den Charakteren dürfen bis zu zwei nicht einzigartige geringere Gegenstände, die nicht vom Typ Drachenschatz sind, ausgewählt werden.

Spielstapel

Charaktere: Ein Spieler kann bis zu 10 weitere Charaktere entsprechend der o. g. Vorgaben auswählen.

S F Agenten dürfen als Charaktere ausgewählt werden, wenn sie keinen schwarzen[1] Kartenhintergrund haben. Die Summe der Geisteskraft von Agenten darf im gesamten Deck 36 nicht übersteigen.

Zauberer, Ringgeister, Gefallene Zauberer, Balrog:

H Der Spieler kann bis zu 3 Zauberer auswählen, aber nicht 3 verschiedene.

S Der Spieler darf bis zu 3 Ringgeister auswählen, aber nicht 3 verschiedene.

F Der Spieler muss mindestens 1 und höchstens 3 Exemplare des selben Gefallenen Zauberers einbauen.

B Der Spieler muss *The Balrog* mindestens 1- und höchstens 3-mal einbauen.

Unterstützungsdeck: Das Unterstützungsdeck umfasst 30 bis 50 Unterstützungskarten entsprechend der eigenen Ausrichtung. Darunter dürfen sich auch Gefahrenkarten befinden, die als Unterstützungskarten gespielt werden können.[2]

H Der Spieler darf nur Heldenunterstützungskarten (kupferfarbener Hintergrund) sowie Schergen-Gegenstände (graublauer Hintergrund) auswählen.

S Der Spieler darf nur Schergenunterstützungskarten sowie Helden-Gegenstände auswählen. *Balrog specific*-Karten dürfen nicht gewählt werden.

F Der Spieler darf sowohl Helden- wie auch Schergenunterstützungskarten (keine *Balrog specific*) verwenden, jedoch nicht mehr als 2 Exemplare pro Karte. Zusätzlich darf er bis zu 3 Gefallener-Zauberer-Unterstützungskarten (grünmetallischer Hintergrund) verwenden, wenn sie sich auf keinen bestimmten oder den eigenen ausgewählten Gefallenen Zauberer beziehen. Folgende Karten dürfen nicht eingebaut werden: *Alte Straße*, *Der*

[1] Hinweis: Dies sind *Mein Schatz* und *Lobelia Sackheim-Beutlin*.
[2] Beispiele: *Zwielicht, Erbe der Tuks*.

Balrog (Verbündeter), *Bemerkenswerte Gastfreundschaft*, *Benutze deine Beine*, *Bote aus Mordor*, *Enthüllung des Zauberers*, *Gollums Schicksal*, *Gunst der Valar*, *Der Herr der Winde eilt herbei*, *Das Lidlose Auge*, *Die Nachricht muss nach Lugbúrz*, *Nachrichten aus dem Auenland*, *Schicksalsklüfte*, *Die Sonne entschleiert*, *Stunde der Not*, *Tötet alle aber NICHT die Halblinge*, *Übertragene Befehlsgewalt*.

B Der Spieler darf nur Schergenunterstützungskarten verwenden sowie Helden-Gegenstände. Heere dürfen nur verwendet werden, wenn es Ork-, Troll-, Drachen-, Wolf- und/oder Tierheere sind. Außerdem dürfen alle *Balrog specific* Unterstützungskarten ausgewählt werden. Folgende Karten dürfen nicht verwendet werden: *Auf Befehl des Ringgeistes*, *Der Balrog* (Verbündeter), *Benutze deine Beine*, *The Black Council*, *Kreatur einer vergangenen Welt*, *Bote des Dunklen Herrschers*, *The Fiery Blade*, *Helm der Furcht*, *Das Lidlose Auge*, *Morgul-Messer*, *Nachrichten aus dem Auenland*, *Die Nachricht muss nach Lugbúrz*, *Open to the Summons*, *Der Ring hinterläßt sein Mal*, <Ringgeist>*-entfesselt*-Karten, *Sauron*, *Schwarzes Pferd*, *Schwarzer Reiter*, *Sie reiten zusammen*, *Tappende Füße*, *Tötet alle, aber NICHT die Halblinge*, *Über dem Abgrund*, *Übertragene Befehlsgewalt*, *Während das Gelbe Gesicht schläft*.

Gefahrendeck: Das Gefahrendeck kann aus beliebigen Gefahrenkarten (schwarzer Hintergrund) zusammengestellt werden. Auch Unterstützungskarten, die als Gefahrenkarten gespielt werden können, dürfen sich darunter befinden.[1] Die Anzahl der Gefahrenkarten muss mit der der Unterstützungskarten übereinstimmen. Unter den Gefahrenkarten müssen sich mindestens 12 Kreaturen befinden. Dabei zählen Karten, die wahlweise vom Typ Kreatur oder Ereignis sind[2], Drachen auf der Jagd und Drachen daheim sowie Spawn[3] jeweils als halbe Kreatur. Helden- und Balrog-Spieler dürfen auch Agenten als Gefahren verwenden. Diese zählen jeweils als halbe Kreatur. Die Summe ihrer Geisteskraft darf insgesamt nicht größer als 36 sein.

B *Der Balrog von Moria* und *Durins Fluch* dürfen nicht verwendet werden.

Ist der Gegner ein Schergen- oder Balrog-Spieler, so dürfen sich im Gefahrendeck folgende Karten nicht befinden: *Fluch des Ithil-Steins*, *Giftige Dämpfe*, *Im Herzen seines Reiches*, *Mordor marschiert*, *Müde und hungrig*, *Mûmak*, *Stürme des Zorns*, *Zorn des Schwarzen Feindes*. Agenten dürfen eingebaut werden, aber keine Karten, die einen Agenten benötigen, um spielbar zu sein[4].

Ist der Gegner ein Balrog-Spieler, dürfen die folgenden Karten zwar im Deck enthalten sein, aber nicht gegen ihn gespielt werden: *Der Balrog von Moria*, *Durins Fluch*, *Ein letztes Lebewohl*, *The Black Council*. Befindet sich eine dieser Karten auf der Hand, darf sie jederzeit gegen eine Karte des Reservestapels ausgetauscht werden. Die ursprüngliche Karte wird aus dem Spiel genommen und der Spielstapel neu gemischt.

[1] Beispiel: *Saurons Kriegsrat.*

[2] Beispiele: Nazgûl, *Saurons Mund*, *Herrin des Goldenen Waldes*.

[3] Hinweis: Hierzu zählen auch *Der Balrog von Moria, Kankra* und *Spinne des Môrlat*.

[4] Hinweis: Die Karten *Unmittelbare Nähe*, *Plötzliche Wut* und *Verzweifelte Entschlossenheit* dürfen verwendet werden, da sie nicht auf einen bestimten Agenten zielen.

Verwendet der Gegner einen Ortsstapel mit anderer Ausrichtung, dürfen außerdem folgende Karten nicht im Gefahrendeck enthalten sein: *Der Weg ist schwer zu finden* und *Stürme des Zorns*.

Ortsstapel

H Jeder Heldenort (hellgrauer Hintergrund) darf einmal und jeder Zufluchtsort beliebig oft enthalten sein.

S Jeder Schergenort (dunkelgrauer Hintergrund) darf einmal und jeder Dunkle Zufluchtsort darf beliebig oft enthalten sein.

F Jeder Helden- und Schergenort sowie Zufluchts- und Dunkle Zufluchtsorte dürfen je einmal enthalten sein. Zaubererorte (mittelgrauer Hintergrund) dürfen beliebig oft enthalten sein.

B Der Spieler kann jeden Balrogort (dunkelgrauer, flammengesäumter Hintergrund) einmal und Balrog-Zufluchtsorte beliebig oft einbauen. Außerdem darf er alle Schergenorte verwenden, wenn es sich nicht um Dunkle Zufluchtsorte, Horte der Dunkelheit, *Moria* oder unterirdische Orte handelt.[1]

Ist der gegnerische Spieler ein Balrog, darf der Ortsstapel ein Exemplar enthalten von: *Ancient Deep Hold*, *The Drowning Deeps*, *Remains of Thangorodrim*,*The Rusted-deeps*, *The Wind-deeps*.

Reservestapel

Der Reservestapel darf beliebige Charaktere, Unterstützungs- oder Gefahrenkarten sowie Agenten umfassen, gemäß den Beschränkungen aus den obigen Abschnitten. Das Verhältnis von Charakter-, Unterstützungs- und Gefahrenkarten ist beliebig. Der Reservestapel darf nicht mehr als 30 Karten enthalten. Ist der Gegner ein Gefallener-Zauberer-Spieler, darf der Reservestapel um 10 weitere Karten ergänzt werden. Auch dieser ergänzte Reservestapel darf nicht gegen die Beschränkungen beim Deckzusammenbau verstoßen.

H Von jedem Zauberer, der sich nicht im Spielstapel befindet, darf ein Exemplar in den Reservestapel eingebaut werden.

S Von jedem Ringgeist, der sich nicht im Spielstapel befindet, darf ein Exemplar in den Reservestapel eingebaut werden.

[1] Hinweis: Ein Balrog-Spieler kann den Ort *Urlurtsu Nurn* nicht verwenden.

Bemerkung: General Opponent-Turniere

Bei diesen Turnieren dürfen 2 selbständige Decks dergleichen Ausrichtung mit gemeinsamem Reservestapel erstellt werden, von denen eines gegen Helden-, das andere gegen Schergen- und Balrog-Spieler gespielt wird. Eines der beiden Decks wird ebenfalls gegen Gefallener-Zauberer-Spieler verwendet, was vor Turnierbeginn festgelegt wird. Handelt es sich beim Gegner um einen Gefallener-Zauberer-Spieler, darf der Reservestapel um 10 Karten erweitert werden.

Spielbeginn

Allgemeine Hinweise

Während des Spiels sind durchgehend Würfel (2 W6) zu benutzen. Jeder Spieler darf zu jedem Zeitpunkt die Würfel seines Gegners benutzen. Fällt ein Würfel vom Tisch oder rollt auf Kippe, so werden beide Würfel neu geworfen.

Verlangen im Spielverlauf bestimmte Karten Aktionen, die von den Spielregeln abweichen, so gilt der Kartentext vorrangig vor dem allgemeinen Regeltext dieser Anleitung!

Klären der Ausrichtung

Jeder Spieler erklärt die Ausrichtung seines Decks (→ S. 4). Bei General Opponent-Turnieren wird daraufhin das entsprechende Deck zum Spielen ausgewählt. Trifft ein Helden-Spieler auf einen Gefallener-Zauberer-Spieler, so darf er, falls sein Deck denselben Zauberer enthält, diese Zauberer-Karten durch die eines anderen Zauberers ersetzen.

Startgemeinschaft

Die Auswahl der Startcharaktere (*character draft*) wird gleichzeitig nach folgendem Verfahren durchgeführt: Jeder Spieler wählt unter seinen 10 Anfangscharakteren einen verdeckt aus. Gleichzeitig werden diese beiden Charaktere nun aufgedeckt. Sind sie verschieden, gehen sie in die Startgemeinschaft des jeweiligen Spielers ein. Sind sie gleich, werden die Charaktere zur Seite gelegt. Anschließend wählt jeder Spieler einen zweiten Charakter und das Verfahren wiederholt sich, bis kein Spieler weitere Charaktere ausspielen möchte oder darf. Ein Charakter, der ausgespielt, also nicht zur Seite gelegt wurde, wird sofort einem Ort zugeordnet.

Ein Spieler darf das Ausspielen von Charakteren jederzeit für sich beenden. Das Ausspielen muss beendet werden, wenn ansonsten die Summe der Punkte für allgemeinen Einfluss größer als 20 würde. Karten, die den allgemeinen Einfluss eines Charakters oder Spielers modifizieren, zählen zu diesem Zeitpunkt nicht. Helden- und Gefallener-Zauberer-Spieler dürfen nicht mehr als 5 Charaktere, Schergen- und Balrog-Spieler nicht mehr als 6 Charaktere in der Startgemeinschaft haben.

F Während oder nach der Wahl der Startcharaktere müssen die 1 bis 3 permanenten Entwicklungskarten, die mit der Anfangscharakteren ausgewählt wurden (→ S. 4), wie Charakterkarten gespielt werden.

Orks oder Trolle dürfen nicht gespielt werden.

Startort(e):

H Die Startgemeinschaft beginnt in *Bruchtal*.

S Die Startgemeinschaft beginnt in *Minas Morgul* oder *Dol Guldur*. Es darf auch an jedem dieser Orte eine Startgemeinschaft beginnen.

F Die Startgemeinschaft beginnt entweder an den *Weißen Türmen* oder an einer beliebigen Ruine in *Rhudaur* oder *Arthedain*.

B Die Startgemeinschaft beginnt in *Moria* oder in *The Under-gates*. Es darf auch an jedem dieser Orte eine Startgemeinschaft beginnen.

Jeder Spieler entscheidet, welche seiner zur Seite gelegten Charakterkarten er ganz aus dem Spiel nimmt oder er in den Spielstapel legt. Es dürfen nur so viele Charaktere in den Spielstapel gelegt werden, dass die Anzahl der zulässigen Charakterkarten (→ S. 5) nicht überschritten wird.

Anschließend kann jeder Spieler bis zu 2 nicht-einzigartige geringere Gegenstände an beliebige Charaktere der Gruppe verteilen, die nicht vom Typ Drachenschatz sind.

Weitere Vorbereitungen

Jeder Spieler mischt sein Deck gründlich durch. Auch der Gegner darf das Deck durchmischen und/oder abheben.

Jeder Spieler zieht nun 8 Karten von seinem Spielstapel. Karten, die die Anzahl der Handkarten verändern, bleiben zu diesem Zeitpunkt unberücksichtigt.

Jeder Spieler würfelt. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt; bei Gleichstand wird nochmal gewürfelt.

Spielzugübersicht

Die folgenden Phasen werden, beginnend mit dem Startspieler, abwechselnd von allen Spielern durchlaufen. Keine Phase darf übersprungen werden, allerdings kann es durchaus passieren, dass ein Spieler entscheidet, in einer oder mehreren Phasen nichts zu unternehmen.

In jeder eigenen Phase darf ein Spieler jederzeit kurzfristige oder permanente Helden- oder Schergen- Unterstützungsereignisse spielen. Eine Ausnahme bildet die Ortsphase, in der nur dann Unterstützungsereignisse gespielt werden können, wenn die Gemeinschaft den Ort betreten hat und dem automatischen Angriff begegnet ist.

Steht eine Unterstützungskarte in direktem Widerspruch zu einer Gefahrenkarte, gilt die Unterstützungskarte.

„Zufluchtsort“ meint im folgenden Helden-Zufluchtsorte, Dunkle Zufluchtsorte, Zauberer-Zufluchtsorte oder Balrog-Zufluchtsorte entsprechend der jeweiligen Ausrichtung eines Decks.

Enttappphase

Diese Phase heißt auch Vorbereitungsphase. Folgende Aktionen geschehen in dieser Reihenfolge:

- Jeder getappte Charakter wird enttappt.
- Jeder verwundete Charakter, der sich an einem Zufluchtsort befindet, wird geheilt, d. h. in den getappten Zustand versetzt.
- Getappte Unterstützungskarten werden enttappt.
- Getappte Agenten werden enttappt.
- Befindet sich der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog im Spiel oder die eigene Karte *Das Lidlose Auge* oder *Sauron*, so kann der Gegner 5 Gefahrenkarten aus dem Reservestapel in seinen Abwurfstapel oder eine Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in den Spielstapel bringen, wenn dieser noch mindestens 5 Karten enthält (→ S. 50). Die Gefahrenbeschränkung gegen alle Gemeinschaften des Spielers sinkt dann diese Runde um die Hälfte (aufrunden). Im Gegensatz zum sonstigen Minimum kann die Gefahrenbeschränkung dadurch auf 1 sinken.

Organisationsphase

Folgende Aktionen können jeweils in beliebiger Reihenfolge für alle Gemeinschaften durchgeführt werden:

- Ist in der Runde noch kein Charakter ausgespielt oder abgeworfen worden, kann der eigene Zauberer (in *Bruchtal* oder an seinem Heimatort), der eigene Ringgeist (in *Minas Morgul*, *Dol Guldur* oder an seinem Heimatort, → S. 42), der eigene Gefallene Zauberer (an seinem Heimatort) oder der eigene Balrog (an *The Under-gates*) ausgespielt werden. Falls sich bereits eine seiner Erscheinungsformen im Spiel befindet, z. B. als Gefahrenkarte, wird diese abgeworfen. In dieser Runde darf kein weiterer Charakter ausgespielt werden.

- Ist in der Runde noch kein Charakter ausgespielt oder abgeworfen worden, kann 1 Charakter an seinem Heimatort oder an einem Zufluchtsort ins Spiel gebracht werden. Befindet sich der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog im Spiel, muss der Charakter entweder in dessen Gemeinschaft unter allgemeinem oder direktem Einfluss oder in einer anderen Gemeinschaft als Gefolgsmann, d. h. unter direktem Einfluss eines anderen Charakters gespielt werden. Ein Charakter kann selbst dann unter allgemeinem Einfluss gespielt werden, wenn nicht genügend Einflusspunkte vorhanden sind, um ihn zu kontrollieren.

  Ist am Ende der Organisationsphse nicht genügend allgemeiner oder direkter Einfluss vorhanden, um diesen Charakter zu kontrollieren, muss er am Ende der Organisationsphase auf die Hand genommen werden.

  Wird ein Charakter an einem Zufluchtsort ins Spiel gebracht, an dem sich bereits eine Gemeinschaft befindet, so darf dieser Charakter eine eigene neue Gemeinschaft bilden und eine eigene Ortskarte erhalten, sofern sich der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog nicht im Spiel befindet.

  [S] Unter dem direkten Einfluss des bereits ausgespielten Ringgeistes darf ein Ringgeist-Begleiter an dessen Heimatort oder Zufluchtsort ins Spiel gebracht werden (→ S. 52). Dafür muss *Sie reiten zusammen* gespielt werden oder der Ringgeist eine entsprechende Fähigkeit besitzen.[1] Wenn sich die Erscheinungsform des Begleiters als *Nazgûl* im Spiel befindet, wird dieser abgeworfen.

  [S F] Statt eines Charakters oder Begleiters darf auch ein Agent als Charakter ausgespielt werden, jedoch nur an seinem Heimatort.

  [F] Charaktere mit einer Geisteskraft größer als 5 dürfen nicht gespielt werden. Orks oder Trolle dürfen nicht gespielt werden.[2]

  [B] Gemäß den obigen Bedingungen kann ein zweiter, nicht-einzigartiger Charakter ins Spiel gebracht oder abgeworfen werden. Wird ein nicht einzigartiger Charakter mit

[1] Beispiele: *Der Hexenkönig*, *Khamûl der Ringgeist*.
[2] Hinweis: Die Entwicklungskarte *Bad Company* hebt dieses Verbot auf.

einer Geisteskraft von 3 oder weniger ins Spiel gebracht, so darf dieser auch aus dem Abwurf- oder Reservestapel gespielt werden. (Inoffizielle Errata: Nur ein Charakter mit einer Geisteskraft von 2 oder weniger darf aus dem Abwurf- oder Reservestapel gespielt werden.)

Der Heimatort von Charakteren eines Balrog-Decks, der laut Kartentext ein beliebiger Dunkler Ort ist, ist ein beliebiger unterirdischer Ort, der kein Dunkler Ort ist.

- Wird kein Charakter oder Zauberer, Ringgeist, Gefallener Zauberer oder Balrog ins Spiel gebracht, kann ein Charakter abgeworfen werden, wenn sich dieser an seinem Heimatort oder einem Zufluchtsort befindet. Ein Zauberer, Ringgeist, Gefallener Zauberer oder Balrog darf nicht abgeworfen werden.

- Wenn genügend direkter bzw. allgemeiner Einfluss vorhanden ist, darf ein bisher durch direkten Einfluss geführter Charakter, d. h. ein Gefolgsmann, durch allgemeinen geführt werden oder umgekehrt.

- Jede Gemeinschaft (→ S. 41) kann in beliebig viele neue aufgeteilt oder mit anderen am selben Ort vereinigt werden. Änderungen der Zusammensetzung von Gemeinschaften erfolgen gleichzeitig mit dem Einführen oder Abwerfen von Charakteren, so dass dazwischen keine der anderen in diesem Abschnitt genannten Aktionen erfolgen darf.

  Liegen auf der ursprünglichen Gemeinschaft noch Gefahrenkarten, entscheidet der Gefahrenspieler für jede Karte, welcher neuen Gemeinschaft sie zugeordnet wird. Die entsprechende Zuweisung von Unterstützungskarten übernimmt der Spieler.

  Eine neu entstehende Gemeinschaft darf eine Größe von höchstens 7 besitzen. Die Gemeinschaftsgröße entspricht der Anzahl der Charaktere in der Gemeinschaft, wobei Hobbits und Ork-Kundschafter nur 1/2 zählen und das Ergebnis ggf. aufgerundet wird.

- Jeder Charakter kann einen oder mehrere Gegenstände nacheinander an Charaktere in der Gemeinschaft übergeben. Befindet sich ein Charakter an einem Zufluchtsort, kann er dort auch Gegenstände hinterlegen. Ein hinterlegter Gegenstand wird auf den Siegpunktstapel gelegt. Ein einzigartiger, hinterlegter Gegenstand kann von keinem Spieler erneut ausgespielt werden. *Der Eine Ring* darf nicht hinterlegt werden. Vor jeder Abgabe bzw. jedem Hinterlegen muss der Charakter einen Versuchungswurf (→ S. 55) durchführen.

- Ein Charakter kann auf ihm liegende permanente Unterstützungsereignisse hinterlegen, sofern die Karte dies erlaubt.

- Jeder Charakter kann versuchen, ein permanentes Gefahrenereignis, das auf ihm liegt, abzuwerfen, sofern die Karte dies erlaubt. Für jede solche Karte darf ein Versuch unternommen werden. Für Versuchungskarten (→ S. 55), die das Tappen des Charakters erfordern, gilt, dass der Charakter auf das Tappen verzichten darf, wenn der notwendige Wurf um 3 erhöht wird. Damit können auch getappte oder verwundete Charaktere versuchen, Versuchungskarten abzuwerfen.

- Der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog kann getappt werden, um 5 Unterstützungs- und/oder Charakterkarten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu legen. Alternativ kann auch 1 solche Karte in den Spielstapel gebracht werden, sofern dieser mindestens 5 Karten beinhaltet; der Spielstapel wird dann anschließend gemischt. Die Karten müssen dem Gegner soweit gezeigt werden, dass sie als Charakter- oder Unterstützungskarten erkennbar sind.

F Ein Gefallener-Zauberer-Spieler darf bis zu 1 Entwicklungskarte (→ S. 37) abwerfen, wenn seine Gesamtzahl an Entwicklungspunkten dadurch nicht auf 2 oder weniger sinkt.

F Ein Gefallener-Zauberer-Spieler darf permanente Entwicklungskartenereignisse ausspielen.

- Der Spieler bestimmt für jede Gemeinschaft, ob und ggf. wohin sich die Gemeinschaft in dieser Runde bewegt (→ S. 33). Bewegt sich eine Gemeinschaft, wird eine Ortskarte vom Ortsstapel genommen und verdeckt neben die Gemeinschaft gelegt. Eine Ortskarte muss nicht gespielt werden, wenn sich der Ort bereits im Spiel befindet, gleich ob offen oder verdeckt. In diesem Fall muss aber angekündigt werden, dass sich die Gemeinschaft zu einem Ort bewegen wird, der sich bereits im Spiel befindet. Welcher Ort das genau ist, muss der Spieler nicht ankündigen. Dieser Ort darf nicht der Aufenthaltsort eines Agenten sein oder sich in dessen Ortskartenstapel befinden.

  Keine Gemeinschaft darf dieselbe Reiseroute wie eine andere Gemeinschaft haben. Ausnahmen bilden Gemeinschaften am gleichen Zufluchtsort, die über jeweils eigene Ortskarten verfügen. Sie dürfen, wenn sie sich nicht bewegen, jeweils eine eigene Bewegungs-/Gefahrenphase erhalten.

  Der neue Ort muss erreichbar sein gemäß Grundregeln, über Regionen, durch unterirdische Bewegung oder durch besondere Karten.[1]

  S Gemeinschaften mit einem Ringgeist dürfen sich nicht durch Meeresküsten bewegen.

  S Gemeinschaften mit einem Ringgeist dürfen sich nur zu Dunklen Zufluchtsorten bewegen.

  F B Gemeinschaften dürfen sich nicht nach Grundregeln bewegen.

- Ist die Summe der Geisteskraft aller Charaktere ohne Gefolgsmänner am Ende der Organisationsphase größer als der allgemeine Einfluss (→ S. 27), müssen solange Charaktere, auf die Hand genommen bzw. abgeworfen werden, bis der allgemeine Einfluss ausreicht, die verbleibenden Charaktere zu kontrollieren: Falls in dieser Organisationsphase ein Charakter von direktem unter allgemeinen Einfluss versetzt wurde, muss dies zuerst rückgängig gemacht werden. Falls in dieser Organisationsphase ein Charakter ausgespielt

[1] Beispiele: Wird *Ritt auf den Adlern, Belegaer* oder *Die Pfade der Toten* gespielt, entspricht die Art der Bewegung weder Grundregeln, noch erfolgt sie über Regionen oder ist unterirdisch.

wurde, muss dann zuerst dieser auf die Hand genommen werden. Danach werden solange weitere Charaktere unter abgeworfen, bis die Summe der Geisteskraftpunkte kleiner oder gleich dem allgemeinen Einfluss ist.

Langfristige-Ereignisse-Phase

Folgende Aktionen geschehen in dieser Reihenfolge:

- Alle eigenen langfristigen Unterstützungsereignisse werden abgeworfen.
- Alle gegnerischen langfristigen Gefahrenereignisse werden abgeworfen.
- Der Spieler kann langfristige Unterstützungsereignisse spielen.

Bewegungs- und Gefahrenphase

Jede Gemeinschaft des Spielers erhält eine eigene Bewegungs-/Gefahrenphase, egal, ob sie sich bewegt oder am Ort stehenbleibt. Der Spieler entscheidet zunächst über die Reihenfolge der Bewegungsphasen der verschiedenen Gemeinschaften. In jeder Phase geschehen folgende Aktionen in dieser Reihenfolge:

- Falls vorhanden, wird die neue Ortskarte aufgedeckt. Bewegt sich die Gemeinschaft zu einem Ort, der sich im Spiel befindet, so muss dieser Ort gezeigt werden. Die Reiseroute der Gemeinschaft wird festgelegt (→ S. 33), dabei kann der Spieler ggf. entscheiden, ob sich die Gemeinschaft nach Grundregeln oder über Regionen bewegt.

  Reist die Gemeinschaft von oder zu einem Ort in den unterirdischen Tiefen, so würfelt der Spieler. Ist das Ergebnis mindestens so groß wie der für die Bewegung vorgegebene Wert auf der Ortskarte, so bewegt sich die Gemeinschaft. Andernfalls bleibt sie an ihrem Ausgangsort.

  Bewegt sich eine Gemeinschaft, so befindet sie sich in dieser Phase an keinem Ort.

- Die Gefahrenbeschränkung (Größe der Gemeinschaft, Minimum 2, → S. 38) wird ermittelt.

- Bewegt sich die Gemeinschaft, so zieht jeder Spieler maximal so viele Karten, wie es auf der Ortskarte angegeben ist. Es muss mindestens 1 Karte gezogen werden. Spieler und Gegner können sich die Karte(n) jeweils ansehen, bevor sie sich entscheiden, ob sie weitere ziehen. Der Spieler der sich bewegenden Gemeinschaft darf nur Karten ziehen, wenn mindestens 1 Charakter eine Geisteskraft von mindestens 3 besitzt oder sich der

eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog in der Gemeinschaft befindet.

Bewegt sich eine Helden- oder Schergengemeinschaft zu einem Zufluchtsort, so werden höchstens so viele Karten gezogen, wie auf der Herkunfts-Ortskarte steht. Für Gefallener-Zauberer- und Balrog-Spieler gilt immer die Ortskarte des Zielortes.

- Befinden sich mehrere Ereigniskarten im Spiel, deren Effekte mit Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase wirksam werden und deren Wirkungen voneinander abhängen[1], so entscheidet der Gefahrenkartenspieler über die Reihenfolge, in der die Effekte einander beeinflussen. Im weiteren Spielverlauf wirken Effekte in der Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen.

  Befinden sich mehrere Ereigniskarten im Spiel, deren Effekte erst im weiteren Verlauf wirksam werden und deren Effekte voneinander abhängen[2], so entscheidet der Spieler über die Reihenfolge, in der die Effekte wirken. Er kann in jeder Situation die Reihenfolge dieser Effekte neu festlegen. Die Effekte weiterer Karten, die in dieser Bewegungs-/Gefahrenphase ins Spiel kommen, wirken in in der Reihenfolge, in der sie ins Spiel kommen.

- Befinden sich bereits Gefahrenkarten im Spiel, die einen Angriff auf die Gemeinschaft bewirken[3], so werden diese jetzt abgewickelt. Der Gegner kann hierauf weitere Gefahrenkarten spielen, die gegen die Gefahrenbeschränkung zählen.

- Der Gegner kann nun Gefahrenkarten spielen. Jede Gefahrenkarte zählt 1 gegen die Gefahrenbeschränkung.

  Gefahrenkarten dürfen nur gespielt werden, wenn sie auch die jeweilige Gemeinschaft betreffen oder eine allgemeine Wirkung oder eine potenzielle Wirkung haben.

  Alle Arten von Gefahrenkarten dürfen gespielt werden: Kurzfristige, langfristige und permanente Ereignisse sowie Kreaturen (→ S. 47).

  Es dürfen außerdem Agenten gespielt werden. Agenten, die sich bereits im Spiel befinden, dürfen 1 Handlung durchführen und/oder die Gemeinschaft an ihrem Zielort mit Kreaturen angreifen (Regeln zu Agenten → S. 24).

  Eine beliebige Karte darf am Zielort der Gemeinschaft auf die Lauer (→ S. 30) gelegt werden.

  Der Gegner kann einen eigenen permanent ausliegenden Nazgul tappen (→ S. 48) und abwerfen, um 5 Gefahrenkarten aus dem Reservestapel in den Abwurfstapel zu legen oder um 1 Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu bringen, wenn dieser noch mindestens 5 Karten enthält. Der Stapel wird anschließend gemischt. Dies zählt gegen die Gefahrenbeschränkung. Die Karten müssen dem Spieler soweit gezeigt werden, dass sie als Gefahrenkarten erkennbar sind.

[1] Beispiel: *Langer Winter* und *Morgul-Nacht*.
[2] Beispiel: *Plage der Unholde* und *Mond des Todes*.
[3] Beispiel: Drachen auf der Jagd.

- Beim Ausspielen der Karten sind die Regeln für Ketten von Ereignissen, → S. 44) zu beachten. Der Spieler hat immer die erste Gelegenheit, eine neue Kette von Ereignissen zu starten.

- Kehrt eine Gemeinschaft zu ihrem Ausgangsort zurück[1], verschwindet die Reiseroute, die Bewegungs-/Gefahrenphase ist beendet und es dürfen keine Gefahrenkarten mehr gespielt werden. In der Ortsphase darf die betreffende Gemeinschaft nichts unternehmen. Dies gilt nicht für Gemeinschaften, die an ihren Ausgangsort zurückkehren, weil der Wurf auf Bewegung zu einem Unterirdischen Ort (→ S. 34) nicht gelungen ist.

- Falls die Gemeinschaft aufgelöst wird, weil alle Charaktere abgeworfen oder eliminiert werden, wird die Bewegungs-/Gefahrenphase beendet, und es dürfen keine Gefahrenkarten mehr gespielt werden. Der Zielort bleibt aber bis zum Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase liegen, und es darf dort noch eine Karte auf die Lauer gelegt werden, wenn die Gefahrenbeschränkung es zulässt.

- Anschließend erreicht die Gemeinschaft den Zielort. Will die Gemeinschaft zu einem weiteren Ort reisen, was nur durch besondere Eigenschaften oder Karten möglich ist, muss sie dies jetzt ankündigen.[2] Es folgt dann eine weitere Bewegungs-/Gefahrenphase für diese Gemeinschaft. Jedes zuvor ausgespielte Unterstützungsereignis gilt auch für die folgende Bewegungs-/Gefahrenphase, wenn die Bedingungen einer solchen Karte weiterhin erfüllt sind.[3]

- Der Spieler und sein Gegner gleichen ihre Handkarten aus: Sie ziehen solange Karten vom Spielstapel oder werfen Karten ab, bis sie 8 Handkarten haben.

Sind alle solchen Bewegungs-/Gefahrenphasen durchlaufen, dürfen in dieser Phase keine weiteren Karten mehr gespielt werden.

Gemeinschaften, die sich am selben Ort mit derselben, gemeinsamen Ortskarte befinden, werden vereinigt. Würde die Zusammensetzung der Charaktere der Gemeinschaft oder ihre Größe den Regeln (→ S. 41) widersprechen, so wird eine Gemeinschaft nach Wahl des Gefahrenkartenspielers sofort an ihren Ausgangsort zurückgesetzt; dabei muss es sich um eine Gemeinschaft handeln, die sich in dieser Runde bewegt hat. Wird eine Gemeinschaft so zurückgesetzt, behält der Ausgangsort seinen ursprünglichen Status (ungetappt/getappt) bei. Bei der Vereinigung von Gemeinschaften übertragen sich Effekte, die ursprünglich nur für eine der Gemeinschaften galten, auf die gesamte Gemeinschaft.[4]

Gemeinschaften an Zufluchtsorten, die jeweils eigene Ortskarten haben, dürfen vereinigt werden. Der Spieler entscheidet in dem Fall, welche Ortskarte behalten wird und welche in den

[1] Beispiel: *Schneesturm*

[2] Beispiele: *Brücke, Meister von Seestadt*.

[3] Beispiele: *Große Straße, Geheimtür*.

[4] Beispiel: Wurde z. B. eine Gemeinschaft von Orks angegriffen, kann ein auf die Lauer gelegter *Ork-Unterhäuptling* die vereinigte Gemeinschaft mit +3 auf Kampfgeschick angreifen.

Ortskartenstapel zurückgelegt wird. Karten, die auf die abgeworfene Ortskarte gespielt wurden, werden ebenfalls abgeworfen.

Orte, von denen sich Gemeinschaften wegbewegt haben, und an denen sich nun keine Gemeinschaften mehr aufhalten, werden in den Abwurfstapel gelegt, wenn sie getappt sind, bzw. in den Ortsstapel zurückgelegt, wenn sie ungetappt sind oder es sich um Zufluchtsorte handelt. Lagen an solchen Orten noch auf die Lauer gelegte Karten, so muss der Gegner sie auf die Hand zurücknehmen.

Spieltechnisch befindet sich eine Gemeinschaft, die sich bewegt hat, erst mit Beginn der Ortsphase an ihrem neuen Ort.

Ortsphase

Jede Gemeinschaft erhält eine eigene Ortsphase. Innerhalb der jeweiligen Ortsphasen geschehen folgende Aktionen in dieser Reihenfolge:

- Eine Gemeinschaft kann den Ort, an dem sie sich befindet, betreten. Betritt sie den Ort nicht, so ist ihre Ortsphase sofort beendet, und für diese Gemeinschaft können in dieser Phase keine Unterstützungskarten gespielt werden.

- Wird der Ort betreten und verfügt er über einen oder mehrere automatische Angriffe (→ S. 30), so muss sich die Gemeinschaft diesen stellen. Der Gegner kann eine auf die Lauer gelegte Kreatur vor dem automatischen Angriff aufdecken, die - sofern am Ort spielbar - die Gemeinschaft nach den automatischen Angriffen angreift. Eine solche Kreatur gilt nicht als automatischer Angriff. Der Gegner kann auch eine auf die Lauer gelegte Karte aufdecken, die den automatischen Angriff modifiziert, wenn diese Karte auch schon offen in der Bewegungsphase hätte gespielt werden können (→ S. 30).

  Ist der Ort auch der namentlich genannte Heimatort eines Charakters aus der Gemeinschaft, so kann dieser getappt werden, um einen der automatischen Angriffe zu vereiteln.

- Jeder gegnerische Agent, der sich am selben Ort befindet, darf die Gemeinschaft angreifen (→ S. 24).

- Falls am Ort ein eigener Charakter gefangen gehalten wird (→ S. 35), kann sich die Gemeinschaft einem Rettungsangriff stellen, um zu versuchen ihn zu befreien. Wird nach dem Angriff ein Charakter getappt, so wird der gefangene Charakter befreit und schließt sich unter allgemeinem Einfluss der Gemeinschaft an. Der Ort wird in diesem Fall getappt und ein weiterer Charakter kann getappt werden, um einen geringeren Gegenstand auszuspielen.

- Ist der Ort ungetappt, so darf ein Charakter der Gemeinschaft getappt werden, um ein am Ort spielbares Ereignis (kurzfristiges oder permanentes, das laut Kartentext den Ort

tappen wird), einen am Ort spielbaren Gegenstand (→ S. 40) oder Verbündeten (→ S. 54) auszuspielen oder um zu versuchen, ein am Ort spielbares Heer (→ S. 43) zu beeinflussen.

Der Gegner kann bei der Ankündigung einer dieser Aktionen eine auf die Lauer gelegte Karte aufdecken, sofern sie auf eine solche Aktion zielt und sie auch schon in der Bewegungs-Gefahrenphase hätte gespielt werden können (→ S. 30).

Spielt ein Charakter ein Ereignis (das den Ort tappen wird), einen Gegenstand, Verbündeten oder ein Heer aus, so wird der Ort getappt, und ein weiterer Charakter der Gemeinschaft kann getappt werden, um einen geringeren Gegenstand auszuspielen. Befindet sich die Gemeinschaft an einem unterirdischen Ort, kann stattdessen auch ein beliebiger anderer am Ort spielbarer Gegenstand ausgespielt werden.

- Weitere Charaktere können getappt werden, um Gegenstände, Verbündete oder Heere zu spielen, die laut Kartentext an getappten Orten spielbar sind.

- Ein Charakter kann getappt werden, um einen gegnerischen Charakter, Verbündeten oder Gegenstand zu beeinflussen, wenn sich dieser am selben Ort befindet, oder um ein gegnerisches Heer zu beeinflussen, wenn dieses am selben Ort spielbar ist. Ein solcher Beeinflussungsversuch (→ S. 31) darf nur einmal pro Runde stattfinden. Er darf nicht in der ersten Runde des Spielers stattfinden. Wurde der Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog in dieser Runde erstmalig ausgespielt, so darf dieser keinen solchen Beeinflussungsversuch durchführen.

  So ein Beeinflussungsversuch darf alternativ auch vor dem Ausspielen eines Gegenstandes, Verbündeten oder Heeres durchgeführt werden.

- Wurde kein Beeinflussungswurf gegen eine gegnerischere Unterstützungskarte oder einen gegnerischen Charakter versucht, kann der Spieler einen Kampf gegen eine gegnerische Gemeinschaft beginnen, die sich am selben Ort befindet. Eine Helden- oder Gefallener-Zauberer-Gemeinschaft darf eine Schergen- oder Balrog-Gemeinschaft angreifen oder umgekehrt. Ein Kampf darf immer stattfinden, wenn eine offene Gemeinschaft eines Gefallener-Zauberer-Spielers beteiligt ist (→ S. 43).

Abschlussphase

Folgende Aktionen werden in dieser Reihenfolge durchgeführt:

S B Ein Goldener Ring (→ S. 51) in der Gemeinschaft eines Ringgeistes oder Balrogs wird mit -2 automatisch getestet. Befindet sich eine Schergen- oder Balroggemeinschaft mit einem Goldenen Ring an einem Zufluchtsort, so wird jeder Goldene Ring automatisch mit -2 getestet.

- Wird wegen besonderer Karten die Ortskarte einer Gemeinschaft durch eine andere ausgetauscht[1], so zählt dies als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.
- Der Gegner muss noch auf der Lauer liegende Karten zurück auf die Hand nehmen.
- Der Spieler und der Gegner dürfen je 1 Handkarte abwerfen. Dann gleichen sie ihre Handkarten aus, d. h. ziehen solange Karten nach oder werfen ab, bis sie 8 Handkarten haben. Der Spieler darf danach noch kurzfristige oder permanente Ereigniskarten spielen, aber im Anschluss nicht nochmals seine Handkarten ausgleichen.

[1] Beispiel: *Große Straße*.

Spielende

Das Spiel beenden

Ein Spiel ist sofort beendet durch die „Ring-Bedingung“, wenn ein Zauberer-Spieler *Gollums Schicksal* oder erfolgreich *Schicksalsklüfte* ausspielt, d. h. den Einen Ring vernichtet. In diesem Fall hat der Spieler sofort gewonnen. Entsprechend gewinnt ein Schergen-Spieler, wenn einer seiner Charaktere im Besitz des *Einen Ringes* ist und sich in *Barad-dûr* befindet. Ein Gefallener-Zauberer-Spieler gewinnt, wenn sein Zauberer *A New Ringlord* ausspielt und die dort angegebene Bedingung zum Gewinnen des Spieles erfüllt. Für einen Balrog-Spieler gilt, dass er *Challenge the Power* ausspielen und die Gewinnbedingung erfüllen muss.

Ein Spiel endet, wenn der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog eliminiert wird. In Turnierspielen aber wird das Spiel dann trotzdem weitergeführt. Es müssen in dem Fall alle Karten abgeworfen werden, die sich explizit nur auf diesen Zauberer, Ringgeist, Gefallenen Zauberer bzw. Balrog beziehen. Am Ende erhält der Spieler -5 Punkte auf seine gesamten Siegpunkte in diesem Turnierspiel (s. u.).

Ansonsten endet ein Spiel in der Runde, sobald jeder Spieler sein Deck zweimal aufgebraucht hat(→ S. 30). Alternativ kann ein Spieler den Rat der Freien Völker (bzw. Saurons Kriegsrat, Day of Reckoning oder Day of Decision) einberufen, d. h. das Spielende ankündigen, wenn er sein eigenes Deck zweimal aufgebraucht hat, oder wenn er es einmal aufgebraucht hat und mindestens 25 Siegpunkte besitzt. Die Siegpunkte von Karten, die sich an unterirdischen Orten befinden, werden dabei nur für einen Balrogspieler gezählt. Nach dem Einberufen des Rates erhält der Gegner noch einen letzten Spielzug.

Ein Schergen- oder Balrogspieler muss außerdem *Saurons Kriegsrat* spielen. *Saurons Kriegsrat* kann als Gefahrenkarte gegen einen Schergen- oder Balrogspieler eingesetzt werden, wenn dieser die oben genannten Bedingungen erfüllt. Nach Ende des gegnerischen Spielzugs erhält dann der Spieler noch einen letzten Spielzug.

Der Rat der Freien Völker / Saurons Kriegsrat

Nach der letzten Runde tritt der Rat der Freien Völker zusammen. Während des Rates muss jeder Spieler für jeden seiner Charaktere einen Versuchungswurf (→ S. 55) durchführen. Es dürfen noch Aktionen erfolgen, die Versuchungspunkte oder Versuchungswürfe beeinflussen

oder verhindern, dass Charaktere abgeworfen werden müssen.[1] Ungetappte Charaktere dürfen getappt werden, um die Versuchungswürfe anderer Charaktere derselben Gemeinschaft zu unterstützen. Die Effekte von permanenten und langfristigen Ereignissen gelten als im Spiel. Falls die Reihenfolge entscheidend ist, in der die Spieler ihre Versuchungswürfe durchführen, beginnt der Spieler, nach dessen Runde das Spiel beendet wurde.

Siegpunkte

Nach Durchführung aller Versuchungswürfe werden die Gesamtsiegpunkte ermittelt: Jeder Spieler addiert alle seine Siegpunkte in den folgenden Kategorien:

- Charaktere
- Besondere (Karo im Siegpunktfenster)
- Gegenstände
- Verbündete
- Heere
- Kreaturen

Dabei gelten folgende Besonderheiten:

- Besiegte Kreaturen, die ein Spieler selbst ausgespielt hat, geben keine Siegpunkte.

H Schergen-Gegenstände geben nur die Hälfte der angegebenen Siegpunkte (→ S. 40).

S B Helden-Gegenstände geben nur die Hälfte der angegebenen Siegpunkte (→ S. 40).

H F Kreaturen zählen nur dann Siegpunkte, wenn sie keinen Stern (*) im Siegpunktfenster haben.

S B Kreaturen zählen nur dann Siegpunkte, wenn sie einen Stern (*) im Siegpunktfenster haben.

F Alle Karten mit Siegpunkten, die keine Entwicklungskarten (→ S. 37) sind, geben nur 1 Siegpunkt.

Ein Anführer erhält für Heere, die auf ihn gespielt wurden, nur 1 zusätzlichen Siegpunkt, sofern er die auf den betreffenden Karten genannten Bedingungen erfüllt.

[1] Beispiele: Die Karten *Die Entscheidung ist frei, Wundersame Geschichten* dürfen gespielt werden, um Versuchungspunkte zu reduzieren oder eine Versuchungskarte wie *Verlockung des Erschaffens* oder eine Karte, die Versuchungspunkte modifiziert wie *Das Gleichgewicht der Mächte*, abzuwerfen. Ein Charakter kann mit *Cram* enttappt werden, da dies zur Reduzierung seiner Versuchungspunkte führt. Ebenso kann ein Ringtest gespielt werden (auch durch *Gandalfs* besondere Eigenschaft), um einen Ring zu testen: Das Testen des Rings führt zum Abwurf des Goldenen Rings und damit zur Reduzierung von Versuchungspunkten. Dass durch einen erfolgreichen Test möglicherweise ein anderer Ring mit mehr Versuchungspunkten gespielt werden kann, steht dem nicht entgegen.

Hinterlegte Unterstützungskarten, die nicht an Zauberer-Zufluchtsorten hinterlegt sind, geben 0 Siegpunkte.

B Helden-Gegenstände, die an Balrog-Zufluchtsorten spielbar sind, geben 0 Siegpunkte.

Das Resultat in jeder Kategorie ist mindestens 0. Hat der gegnerische Spieler in einer Kategorie 0 Punkte, so werden die eigenen Punkte in dieser Kategorie verdoppelt; Punkte der Kategorien Besondere und Kreaturen werden nicht verdoppelt. Sind die Punkte in einer Kategorie größer als die Hälfte der Summe aller eigenen Punkte, so werden diese Punkte in der Kategorie reduziert auf die Summe der Siegpunkte aus allen anderen Kategorien.

Für jede einzigartige Karte, die für einen Spieler positive Siegpunkte zählt und die sein Gegner noch in einer beliebigen Erscheinungsform auf der Hand hat, wird anschließend 1 Punkt abgezogen (→ S. 37).

Einem Spieler, der im Spielverlauf seinen Zauberer, Ringgeist, Gefallenen Zauberer oder Balrog verloren hat, werden 5 Punkte abgezogen. Die Mindestpunktzahl bei Spielende beträgt 0.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Turnierspielen erhält jeder Spieler 3 Turnierpunkte, wenn das Spiel unentschieden endet. Ansonsten erhält der Gewinner 4, 5 bzw. 6 Turnierpunkte, wenn er mehr, mindestens anderthalb mal bzw. mindestens doppelt so viele Punkte wie sein Gegner hat. Der Verlierer erhält entsprechend 2, 1 bzw. 0 Turnierpunkte. Ein Spieler, der das Spiel durch die „Ring-Bedingung“ gewonnen hat, erhält im 2-Deck Spiel 7 Turnierpunkte (8 Punkte im 1-Deck, 6 Punkte im 3- oder 4-Deck Spiel), der Gegner erhält 0.

Stichwortverzeichnis

Agenten

Beschränkungen bei der Erstellung des Spielstapels

Die Summe der Geisteskraftpunkte aller Agenten im gesamten Deck, einschließlich Reservestapel, darf nicht mehr als 36 betragen.

Agenten als Charaktere

Agenten können nur von Schergen-Spielern oder Gefallener-Zauberer-Spielern als Charaktere benutzt werden. In diesem Fall dürfen sie aber nicht als Anfangscharaktere verwendet werden. Im Verlauf des Spiels dürfen sie nur an ihrem Heimatort gespielt werden. Ein Agent darf nicht als Gefahrenkarte gespielt werden, solange er als Charakter im Spiel ist.

Agenten als Gefahren

Ausspielen von Agenten. Agenten können als Gefahren gespielt werden; sie gelten nicht als Kreaturen. Ein Agent wird in der Bewegungs-/Gefahrenphase verdeckt und ungetappt ausgespielt. Dies zählt gegen die Gefahrenbeschränkung. Er befindet sich dann an einem seiner Heimatorte. Es muss nicht festgelegt werden, welcher das ist.

Enttappen von Agenten. Jeder getappte Agent wird in der Enttappphase seines Spielers enttappt. Außerdem können Agenten in der Bewegungs-/Gefahrenphase enttappt werden, was dann jedoch als als Handlung zählt (s. u.).

Aufdecken von Agenten. Ein verdeckt liegender Agent kann jederzeit aufgedeckt werden; dies zählt nicht gegen die Gefahrenbeschränkung. Hat der Gegner denselben Agenten oder eine seiner Erscheinungsform bereits aufgedeckt im Spiel, wird der neu aufgedeckte Agent sofort abgeworfen.

Hat er sich noch nicht bewegt (s. u.), so erscheint er an einem seiner Heimatorte und erhält die entsprechende Ortskarte. Gefallener-Zauberer-Spieler müssen stets die Heldenversion von Orten verwenden, und die Schergenversion desselben Ortes darf sich nicht im Spiel oder im Abwurfstapel befinden. Als Heimatort darf kein unterirdischer Ort gewählt werden. Ist die entsprechende Ortskarte nicht verfügbar, wird der Agent am Ende der Runde abgeworfen. Hat sich der Agent schon bewegt, wird die Reiseroute offengelegt und überprüft. Ist sie korrekt,

werden alle bis auf die letzte Ortskarte, dem aktuellen Aufenthaltsort, zurück in den Ortsstapel gelegt. Ist sie nicht korrekt, wird der Agent sofort abgeworfen und die Ortskarten werden alle wieder in den Ortsstapel gelegt. Umweltereignisse haben nur auf den aktuellen Aufenthaltsort des Agenten einen Effekt.

Handlungen von Agenten. Ein Agent, der bereits zu Beginn des gegnerischen Zuges im Spiel war, kann in jeder Runde 1 der folgenden Handlungen durchführen. Jede dieser Handlungen zählt 1 gegen die Gefahrenbeschränkung.

- **Enttappen.** Ein Agent kann enttappt werden.
- **Heilen.** Ein verwundeter Agent kann geheilt, also in den getappten Zustand versetzt werden.
- **Verdecken.** Ein offen ausliegender Agent kann verdeckt, d. h. die Karte umgedreht werden. Auch sein aktueller Aufenthaltsort wird umgedreht, und alle weiteren bei ihm liegenden Ortskarten werden zurück in den Ortsstapel gelegt. Ein verdeckt liegender Agent befindet sich hinsichtlich Einzigartigkeit nicht im Spiel.
- **Bewegung.** Ein Agent, der nicht verwundet ist, kann sich zu einem Ort bewegen, der im Ortsstapel verfügbar ist und der in derselben oder in einer angrenzenden Region seines aktuellen Aufenthaltsortes liegt.[1] Dies darf keine Helden-Zufluchtsort und kein unterirdischer Ort sein. Der Ort wird verdeckt neben den Agent und auf evtl. bereits vorhandene Ortskarten gelegt, wenn der Agent verdeckt ist. Bewegt sich der Agent verdeckt, muss er für seinen Heimatort keine Ortskarte haben. Liegt der Agent offen aus, wird die Ortskarte offen neben ihn gelegt und alle noch bei ihm liegenden Ortskarten werden in den Ortsstapel zurückgelegt. Umweltereignisse haben nur auf den aktuellen Aufenthaltsort des Agenten einen Effekt. Nachdem sich ein Agent bewegt hat, wird er getappt, falls er nicht vorher schon getappt war.

  Ein Agent kann sich alternativ zum zuvor besuchten Ort zurückbegeben; in diesem Fall wird die zuletzt neben ihn gespielte Ortskarte zurückgelegt. Der Agent wird danach getappt.

  Alternativ kann der Agent zu seinem Heimatsort zurückkehren: Alle bei ihm liegenden Ortskarten werden in den Ortsstapel zurückgelegt. Liegt der Agent offen aus, muss aber die Ortskarte seines Heimatortes liegen bleiben bzw. neu zu ihm gelegt werden. Der Agent wird in diesem Fall nicht getappt. Auf diese Art kann sich ein Agent auch von einem Heimatort zu einem anderen Heimatort bewegen, wenn er mehrere hat.
- **Ausspielen von Kreaturen.** Ein offen ausliegender Agent kann an einer Ruine, einem Schattenhort oder einem Hort der Dunkelheit getappt werden und Kreaturen spielbar machen, wenn sich eine Gemeinschaft dorthin bewegt oder sich dort befindet. Spielbar sind nicht-einzigartige Kreaturen, deren Typ einem der automatischen Angriffe entsprechend

[1] Hinweis: Für Schergenspieler gelten die Regionen Udûn und Dagorlad als benachbart.

der Ortskarte entspricht[1]. Ein derartiger Kreaturenangriff gilt als räumlich nicht zugeordnet (→ S. 27) und zählt 1 gegen die Gefahrenbeschränkung.

Alternativ kann ein offen ausliegender Agent auch an seinem Heimatort getappt werden und Kreaturen spielbar machen, wenn sich eine Gemeinschaft dorthin bewegt oder dort befindet. Ist der Ort ein Freier Ort, so dürfen Menschen, Zwerge, Elben, Dúnedain und Hobbits gespielt werden. Handelt es sich um einen Grenzort, dürfen Menschen, Zwerge, Elben, Dúnedain, Hobbits, Orks und Nazgûl gespielt werden. An Ruinen, Schattenhorten und Horten der Dunkelheit dürfen Orks, Nazgûl und Trolle gespielt werden. An Schattenhorten dürfen außerdem Untote gespielt werden. Ein derartiger Kreaturenangriff gilt als räumlich nicht zugeordnet (→ S. 27) und zählt 1 gegen die Gefahrenbeschränkung.

Angriffe durch Agenten. Ein Agent kann eine Gemeinschaft in ihrer Ortsphase angreifen, wenn er sich am selben Ort befindet und die Gemeinschaft den Ort betritt. Dies zählt nicht gegen die Gefahrenbeschränkung und gilt nicht als Handlung. Der Angriff wird nach dem automatischen Angriff durchgeführt, und der Agent muss dazu aufgedeckt werden, wenn er es nicht schon war. Angriffe durch Agenten werden dem Ort nicht zugewiesen. In jeder Ortsphase darf jeder Agent nur einmal angreifen. Ein Agent verfügt über einen Hieb. Das Kampfgeschick des Agenten wird folgendermaßen modifiziert:

- Ist der Agent verwundet: -2.
- War der Agent bei Ankündigung des Angriffs verdeckt und befindet sich an seinem Heimatort: +5 und +1 auf Konstitution. Außerdem bestimmt der Angreifer die Opfer.
- War der Agent bei Ankündigung des Angriffs verdeckt und befindet sich nicht an seinem Heimatort: $+2$.
- Liegt der Agent offen aus und befindet sich an seinem Heimatort: $+2$ und $+1$ auf Konstitution.

Zum modifizierten Kampfgeschick wird ein Würfelwurf addiert, der mit Kampfgeschick und Würfelwurf des angegriffenen Charakters verglichen wird (die Würfe erfolgen gleichzeitig) . Ein Angriff eines Agenten gegen Schergen- oder Balrgospieler ist immer ein Verhörangriff (→ S. 54). Der Agent wird eliminiert, wenn alle seine Hiebe besiegt werden. In diesem Fall erhält der Gegner die Siegpunkte, die als Siegpunkte für Kreaturen zählen. Der Agent wird verwundet, wenn mindestens einer seiner Hiebe fehlschlägt (für Regeln zu Angriffen → S. 27).

Beeinflussung durch Agenten. Nur wenn es einem Agenten durch spezielle Fähigkeiten oder Karten erlaubt ist, kann er, wenn er ungetappt ist, in der Bewegungs-/Gefahrenphase einen Beeinflussungsversuch unternehmen; dies zählt nicht gegen die Gefahrenbeschränkung und gilt nicht als Handlung im obigen Sinne. Einen Beeinflussungsversuch, ob durch Agenten oder eigene Charaktere, darf jeder Spieler nur einmal pro Runde unternehmen.

[1] Beispiel: Am *Gundabadberg* können nur Orks gespielt werden.

Wenn ein Agent ein Heer beeinflussen will, muss er sich dazu an einem Ort befinden, an dem das Heer spielbar ist. In allen anderen Fällen muss er sich am Zielort der Gemeinschaft befinden, gegen die sich der Versuch richtet. Für den Beeinflussungsversuch muss der Agent aufgedeckt werden, wenn er es nicht schon war. Der Beeinflussungswurf wird dann durchgeführt, als ob ihn ein Charakter unternähme (→ S. 31). Dabei gelten folgende Modifikationen: Der Wurf des Agenten kann nicht durch Charakter- oder Unterstützungskarten modifiziert werden. Haben der beeinflusste Charakter oder Verbündete denselben Heimatort wie der Agent, wird ihre Geisteskraft als 0 gewertet. Ist das Heer am Heimatort des Agenten spielbar, wird der nötige Wert zur Beeinflussung, wie er auf der Heereskarte angegeben ist, als 0 gewertet. Ist der Heimatort des Agenten derselbe wie der des Charakters oder Verbündeten oder der Ort, an dem das Heer gespielt werden kann, wird der Beeinflussungswurf mit +2 modifiziert.

Allgemeiner Einfluss

Der allgemeine Einfluss jedes Spielers beträgt 20 Punkte. Schergen- und Balrog-Spieler besitzen zusätzliche 5 Punkte, mit denen aber keine Charaktere geführt werden können. Wird der allgemeine Einfluss durch die Summe der Geisteskraft von Charakteren überschritten, so müssen Charaktere am Ende der nächsten Organisationsphase abgeworfen werden (vgl. S. 14). Der freie allgemeine Einfluss beträgt in jedem Fall mindestens 0.

Führen bestimmte Ereignisse im Verlauf des Spiels dazu, dass ein Gefolgsmann nicht länger durch direkten Einfluss geführt werden kann, so wechselt er unter allgemeinen Einfluss. Bis zur nächsten Organisationsphase müssen aber keine Punkte des allgemeinen Einflusses eingesetzt werden, um ihn zu kontrollieren.

Angriffe (Kämpfe)

Eine Gefahrenkarte, die einen Angriff bewirkt, muss zu Beginn einer Kette von Ereignissen (→ S. 44) gespielt werden. Es gibt Gefahren, die mehrere Angriffe auslösen.[1] Diese werden dann nacheinander ausgeführt.

Räumliche Zuordnung

Angriffe durch Kreaturen müssen entweder einem Ort (namentlich), einem Ortstyp (Ortssymbol), einer Region (namentlich) oder einer Regionsart (Regionssymbol) zugeordnet werden (*keyed to*). Automatische Angriffe (→ S. 30) , Angriffe durch Agenten (→ S. 24) , und Angriffe, die durch bestimmte Karten ausgelöst werden[2], haben keine räumliche Zuordnung. Auch bei Kämpfen zwischen Gemeinschaften (→ S. 43) besteht keine räumliche Zuordnung. Angriffe durch Kreaturen, die auch laut Kartentext an (nicht weiter spezifizierten) Orten in namentlich

[1] Beispiel: *Attentäter*.

[2] Beispiele: Drachen auf der Jagd, *Befreiung, Belagerung, Botschaft tapferer Helden, Spinne des Môrlat*.

gelisteten Regionen erfolgen können[1], gelten als namentlich dem Ort zugeordnet.

Zuweisung der Hiebe

Jeder Angriff besteht aus einer bestimmten Anzahl Hieben, die den Charakteren einer Gemeinschaft wie folgt zugeteilt werden. Verbündete gelten im Kampf als Charaktere, wenn sie ein Kampfgeschick besitzen.[2]

Ein Effekt, der die Anzahl der Hiebe erhöht, wirkt sich nicht aus, wenn ein Angriff besagt, dass alle Charaktere der Gemeinschaft einen Hieb erhalten.[3]

- Zunächst darf der verteidigende Spieler jedem ungetappten Charakter der Gemeinschaft einen Hieb zuteilen. Das gilt nicht, falls der Angriff die Eigenschaft hat, dass der Angreifer die verteidigenden Charaktere bestimmen darf. Verzichtet der Spieler darauf, Hiebe seinen ungetappten Charaktere zuzuweisen, übernimmt dies der Gegner.
- Verbleiben dann noch nicht zugeteilte Hiebe, darf der Gegner beliebigen Charakteren, denen noch kein Hieb zugewiesen wurde, jeweils einen Hieb zuweisen. Hiebe müssen an so viele Charaktere wie möglich verteilt werden.
- Ist jedem Charakter bzw. Verbündeten ein Hieb zugeordnet, kann der Gegner überzählige Hiebe beliebig auf die Verteidiger verteilen. Für jeden solchen überzähligen Hieb gilt bei der Abwicklung eine Modifikation von -1 (s. u.).

Nachdem die Hiebe zugewiesen sind, dürfen keine Karten mehr gespielt werden, die die Anzahl der Hiebe modifizieren.

Sind alle Hiebe zugewiesen, so werden die Hiebe in einer beliebigen Reihenfolge durchgeführt, über die der Verteidiger entscheidet. Er kann die Reihenfolge außerdem nach jedem Hieb neu bestimmen.

Abwicklung der Hiebe

Jeder Hieb wird einzeln durchgeführt. Vor der Abwicklung eines Hiebes kann der Angreifer weitere Gefahrenkarten spielen, die sich auf einen jeweiligen einzelnen Hieb beziehen.

Das Ergebnis des Hiebs wird durch das Kampfgeschick des Charakters und einem Würfelwurf bestimmt. Besitzt der Charakter Gegenstände der Sorten *Waffe, Rüstung, Schild* und/oder *Helm*, werden zuerst deren Modifikationen auf das Kampfgeschick ermittelt. Nur jeweils 1 Karte kann von einem jeweiligen Typ berücksichtigt werden.[4] Anschließend werden die Modifikationen weiterer Karten ermittelt.[5] Weiterhin wird das Kampfgeschick modifiziert um

[1] Beispiel: *Adûunaphel*

[2] Hinweis: Verbündete wie *Baumbart* oder *Borkenhaut* werden bei Angriffen, die einem Ort zuordnet sind, ihrem Kartentext entsprechend nicht als Charaktere gewertet.

[3] Beispiel: Die Anzahl der Hiebe von *Der Wächter im Wasser* wird durch *Ruf des Krieges* nicht erhöht.

[4] Hinweis: Mit *Schwertmeister* kann ein Charakter 2 Waffen benutzen.

[5] Beispiel: *Beorn* (Kampfgeschick 7), der ein *Schwert von Gondolin* (Modifikation $+2$ bis zu einem Maximum von 8) trägt, besitzt ein Kampfgeschick von 8. Liegen noch die Karten *Tore des Morgens* und *Klarer Himmel* (Modifikation $+2$ in dieser Kombination) aus, beträgt das Kampfgeschick 10.

- -1, falls der Charakter getappt ist.
- -2, falls der Charakter verwundet ist.
- -3, wenn der Charakter ungetappt ist und das Tappen bei der Durchführung des Hiebs (s. u.) vermeiden will.
- $+1$ für jeden anderen Charakter oder Verbündeten derselben Gemeinschaft, dem kein Hieb zugewiesen wurde und der zur Unterstützung getappt wird.[1]
- weitere Modifikationen aus Unterstützungskarten, die der Spieler zusätzlich spielt. Dabei darf pro Hieb nur 1 Unterstützungskarte gespielt werden, die einen Beruf erfordert.[2]

Sofern er nicht schon getappt oder verwundet ist, wird der Charakter getappt. Ist die Summe aus dem Kampfgeschick des Charakters und dem Ergebnis des Wurfs größer als das Kampfgeschick des Angriffs, so schlägt der Hieb fehl oder wird abgewehrt (*fail*). Ist das Ergebnis gleich, so ist der Hieb erfolglos (*ineffectual*). Ist das Ergebnis kleiner, so ist der Hieb erfolgreich (*successful*).

- Schlägt ein Hieb fehl, führt der angegriffene Spieler einen Wurf auf die Konstitution des Angriffs durch (→ S. 46). Ist das Ergebnis größer als die Konstitution des Angriffs, so ist der Hieb besiegt. Handelt es sich beim Angriff um ein Verhör (→ S. 54), so wird kein Konstitutionswurf durchgeführt. Der Hieb kann dann auch nicht besiegt werden.
- Ist der Hieb erfolglos, passiert nichts weiter.
- Ist der Hieb erfolgreich, wird der Charakter verwundet und der Angreifer führt einen Konstitionswurf durch (→ S. 46). Wird der Charakter dadurch eliminiert, wird die Karte aus dem Spiel genommen. Eliminierte Charaktere, die negative Siegpunkte zählen, werden in den Siegpunktstapel ihres Spielers gelegt. Gegenstände, die der eliminierte Charakter getragen hatte, können an unverwundete Charaktere seiner Gemeinschaft weitergegeben werden: Jeder unverwundete Charakter kann bis zu 1 Gegenstand übernehmen, die übrigen Gegenstände werden abgeworfen. Die Durchführung von Konstitutionswurf, Eliminierung und Weitergabe der Gegenstände erfolgt zeitgleich, so dass dazwischen keine sonstigen Aktionen erklärt oder Karten gespielt werden können. War der Angriff ein Verhör, so wird der Charakter nur getappt; es wird kein Konstitutionswurf durchgeführt.

Besiegen eines Angriffs

Ein Angriff gilt als besiegt, wenn alle seine Hiebe besiegt worden sind. Sind alle Angriffe einer Kreatur besiegt worden, so wird diese aus dem Spiel entfernt und in den Siegpunktstapel des angegriffenen Spielers gelegt. Eine Ausnahme sind Trophäen, die zu Ork- oder Trollcharakter gelegt werden können. (→ S. 53). Ein Helden-Spieler und ein Gefallener-Zauberer-Spieler erhalten nur Siegpunkte von Kreaturen, die keinen Stern (*) im Siegpunktfenster besitzen. Schergen- und Balrog-Spieler erhalten nur Siegpunkte, wenn im Siegpunktfenster ein Stern (*) notiert ist.

[1] Hinweis: Verbündete, die in diesem Kampf nicht beteiligt sind, weil sie z. B. kein Kampfgeschick besitzen, können aber zur Unterstützung getappt werden.

[2] Beispiel: *Abwehr* und *Riskanter Schlag* können nicht beide für einen Hieb gespielt werden.

Für die Kämpfe zwischen Gemeinschaften gelten besondere Regeln (→ S. 43).

Automatische Angriffe

Auf eine Gemeinschaft können in der Ortsphase keine Karten gespielt werden, solange nicht alle automatischen Angriffe erfolgt sind. Während dieser Angriffe dürfen nur Karten gespielt werden, die direkt auf den Angriff zielen oder regelhaft bei der Abwicklung eines Hiebes eingesetzt werden dürfen.[1] Karten, deren Ziel nicht der eigentliche Angriff ist[2], dürfen nicht gespielt werden.

Erlaubt eine Ortskarte das Ausspielen von Kreaturen als automatische Angriffe[3], gelten diese ebenfalls als automatische Angriffe. Wird eine solche Kreatur besiegt, wird sie abgeworfen und nicht aus dem Spiel genommen.

Befindet sich der Balrog als Charakter oder Verbündeter im Spiel oder ist er eliminiert, so entfallen alle automatischen Angriffe durch Balrog. Wurde im Spielverlauf bereits ein einzigartiger Drache eliminiert, entfällt der jeweilige automatische Angriff durch einzigartigen Drachen an seinem Heimatort (→ S. 36).

Aufbrauchen des Spielstapels

Ein Spielstapel wird aufgebraucht, sobald von ihm die letzte Karte gezogen worden ist. Ortskarten aus dem Abwurfstapel werden dann zurück in den Ortsstapel gelegt. Gefahrenkarten, die wegen des Aufbrauchens des Spielstapels abgeworfen werden, kommen noch in den Abwurfstapel. Bis zu 5 Karten können in beliebiger Weise mit ebensovielen Karten aus dem Reservestapel ausgetauscht werden (→ S. 50). Der Abwurfstapel wird dann gemischt und wird zum neuen Spielstapel.

Auf-die-Lauer-Legen

Während jeder Bewegungs-/Gefahrenphase kann der Gefahrenspieler höchstens eine Karte am Zielort der Gemeinschaft auf die Lauer legen: Die Karte wird verdeckt neben die Ortskarte gelegt und zählt 1 gegen die Gefahrenbeschränkung. Jede beliebige Karte darf auf die Lauer gelegt werden.

In der Ortsphase darf eine auf die Lauer gelegte Karte nur aufgedeckt werden, wenn sie auch schon während der Bewegungs-/Gefahrenphase des Spielers hätte gespielt werden können. Worauf sie in der Ortsphase abzielt, muss sich in der Bewegungs-/Gefahrenphase also schon im Spiel befunden haben. Um eine Karte aufzudecken, muss sie außerdem eine der folgenden Bedingungen erfüllen:

[1] Beispiele: *Abwehr, Entkommen, Versteck*.
[2] Beispiel: *Wiederaufbau der Stadt*.
[3] Beispiele: Orte der Unterirdischen Tiefen.

- Der Ort besitzt einen automatischen Angriff, und die Karte ist eine am Ort spielbare Kreatur. Die Karte muss dann vor Beginn des ersten automatischen Angriffes aufgedeckt werden und greift die Gemeinschaft sofort nach allen automatischen Angriffen an. Der Angriff durch die Kreatur gilt nicht als automatischer Angriff.
- Der Ort erhält durch die Karte einen automatischen Angriff oder sein automatischer Angriff wird durch die Karte modifiziert.
- Die Karte zielt auf die Gemeinschaft oder einen Charakter. Die Karte wird aufgedeckt, wenn der Spieler eine Aktion ankündigt, die das Potenzial hat, den Ort zu tappen, wie z. B. einen Gegenstand auszuspielen.
- Eine Karte, die eine Wirkung auf einen Beeinflussungswurf oder eine Beeinflussung hat oder möglicherweise hat, darf mit der Ankündigung eines solchen aufgedeckt werden.

Wird eine auf die Lauer gelegte Karte aufgedeckt, so gilt ihr Effekt als bereits vor der aktuellen Kette von Ereignissen eingetreten.[1]

Karten, die eines der folgenden Kriterien erfüllen, dürfen nicht aufgedeckt werden:

- Die Karte schickt die Gemeinschaft zurück an ihren Ausgangsort.
- Die Karte tappt den Ort.
- Die Karte führt dazu, dass ein Charakter die Gemeinschaft verlässt (außer infolge von Kämpfen oder Versuchsungswürfen).
- Die Karte verbietet der Gemeinschaft, irgendetwas am Ort zu unternehmen.
- Die Karte tappt direkt einen Charakter.

Karten, die nicht aufgedeckt werden, werden am Ende der Ortsphase auf die Hand genommen.

Beeinflussung (Abwerben)

Ein Spieler kann einmal pro Runde versuchen, einem Gegner einen Charakter oder eine Ressource abzuwerben. Ein solcher Versuch darf nicht in der ersten Runde stattfinden. Ein Zauberer, Ringgeist, Gefallener Zauberer oder Balrog darf in der Runde, in der er ins Spiel gekommen ist, noch keinen solchen Versuch unternehmen. Der Spieler darf außerdem mit keiner seiner Gemeinschaften in dieser Runde bereits eine gegnerische Gemeinschaft angegriffen haben (→ S. 43). Der Einflussversuch darf ferner nicht auf den gegnerischen Zauberer, Ringgeist, Gefallenen Zauberer oder Balrog oder dessen direkt kontrolliere Gefolgsmänner, Gegenstände oder Verbündete abzielen. Ein Beeinflussungsversuch kann durch einen Charakter oder Agenten erfolgen (→ S. 24).

[1] Beispiel: So können *Wundersame Geschichten* gegen permanente Gefahrenereignisse gespielt werden.

Ein solcher Beeinflussungsversuch wird in der Ortsphase von einem Charakter unternommen, der dazu getappt werden muss. Der Versuch kann durch einen Agenten erfolgen, wenn dieser durch besondere Karten die entsprechende Fähigkeit dazu erhält. Der Versuch erfolgt durch einen Würfelwurf, zu dem der ungenutzte direkte Einfluss und zutreffende Modifikationen durch besondere Eigenschaften oder vorher ausgespielte Karten addiert werden. Davon wird ein Würfelwurf des Gegners zuzüglich dessen freien allgemeinen Einflusses abgezogen. Weitere 5 Punkte werden von diesem Ergebnis abgezogen, wenn ein Schergen- oder Balrog-Spieler einen Helden- oder Gefallener-Zauberer-Spieler beeinflusst oder umgekehrt.

- **Charaktere.** Um einen Charakter abzuwerben, wird vom Ergebnis außerdem dessen Geisteskraft und, falls er Gefolgsmann ist, der freie direkte Einfluss des ihn führenden Charakters abgezogen. Ist das Ergebnis größer als 0, so wird der Charakter des Gegners mit allen seinen Karten, nicht aber Gefolgsmännern, abgeworfen. Weist der Spieler vor dem Beeinflussungswurf denselben Charakter von seiner Hand vor, wird die Geisteskraft als 0 gewertet. Wenn der Versuch gelingt und wenn genügend Einfluss vorhanden ist, darf der Charakter sofort in der Gemeinschaft des beeinflussenden Charakters gespielt werden.[1]

- **Heere.** Der Versuch muss an dem Ort unternommen werden, an dem das Heer spielbar ist. Vom Ergebnis wird außerdem der Wert abgezogen, der zur erfolgreichen Beeinflussung des Heeres notwendig ist. Der Wert wird nicht abgezogen, wenn der Spieler das gleiche Heer von der Hand vorweist. Ist das Ergebnis größer als 0, wird das Heer des Gegners abgeworfen. Wenn er es auf der Hand hatte, darf der Spieler das Heer sofort für sich ausspielen.

- **Verbündete.** Um einen Verbündeten abzuwerben wird vom Ergebnis außerdem dessen Geisteskraft und der freie direkte Einfluss des ihn kontrollierenden Charakters abgezogen. Ist das Ergebnis größer als 0, so wird der Verbündete des Gegners abgeworfen. Zeigt der Spieler vor dem Beeinflussungswurf denselben Verbündeten von seiner Hand, wird die Geisteskraft als 0 gewertet. Wenn der Versuch gelingt, darf der Verbündete sofort unter der Kontrolle des beeinflussenden Charakters gespielt werden.

- **Gegenstände.** Ein Gegenstand kann nur abgeworben werden, wenn sich auf diesem kein permanentes Ereignis befindet und wenn der Spieler denselben Gegenstand von der Hand vorweisen kann. Vom Ergebnis werden außerdem die Geisteskraft des besitzenden Charakters sowie dessen freier direkter Einfluss abgezogen. Ist das Ergebnis größer als 0, muss der Gegner den Gegenstand abwerfen und der Spieler darf ihn unter den beeinflussenden Charakter spielen.

Besitzt der gegnerische Spieler eine andere Ausrichtung, darf statt der gleichen zu beeinflussenden Karte in der gegnerischen Ausrichtung auch die Karte der eigenen Ausrichtung verwendet werden, um den Wurf zu erleichtern. In diesem Fall beziehen sich die oben aufgeführten Modifikationen stets auf den Text der Karte, die sich schon im Spiel befindet.

[1] Hinweis: Ein Gefallener Zauberer darf zwar einen Charakter mit Geisteskraft 6 oder mehr vorweisen, um die Geisteskraft als 0 zu werten, aber die Karte nicht selber ausspielen.

F Der Spieler kann nur dann eine gleiche Ressource vorzeigen und ausspielen, wenn sie dieselbe Ausrichtung hat wie der Ort, an dem er sich befindet.

Das erfolgreiche Ausspielen einer gegnerischen Ressource durch Abwerben tappt den Ort nicht.

Hatte der Spieler vor dem Wurf die gleiche Karte (Charakter, Herr, Verbündeter, Gegenstand) aufgedeckt, die er vom Gegner beeinflussen wollte, und war der Wurf nicht erfolgreich, so wird die entsprechende Karte abgeworfen.

Bewegung

Jede Gemeinschaft (→ S. 41) durchläuft in einer Runde eine Bewegungs-/Gefahrenphase. Eine Gemeinschaft kann entweder an ihrem aktuellen Ort bleiben oder versuchen, sich zu einem neuen Ort zu bewegen. Die Ortskarte des neuen Ortes muss sich entweder bereits im Spiel oder noch im Ortskartenstapel befinden. Reist eine Gemeinschaft zu einem Zufluchtsort, der sich bereits im Spiel befindet, so darf diese Ortskarte oder eine neue Zufluchtsort-Ortskarte aus dem Ortskartenstapel den Zielort bilden. Damit kann in der folgenden Ortsphase, in der zwei Gemeinschaften am Zufluchtsort vereinigt werden, z. B. eine getappte durch eine ungetappte Ortskarte ausgetauscht werden.

Es darf nicht mehr als eine Gemeinschaft geben, die dieselben Ausgangs- und Zielorte hat. Eine Ausnahme bilden Charaktere oder Gemeinschaften, die mit einer eigenen Ortskarte am selben Ort wie eine bestehende Gemeinschaft ins Spiel gekommen sind, z. B. an einem Zufluchtsort. Bewegen sich beide Gemeinschaften nicht, so dürfen 2 verschiedene Bewegungs-/Gefahrenphasen erfolgen.

Bei der Bewegung von Gemeinschaften sind Einschränkungen hinsichtlich ihrer Zusammensetzung zu beachten (→ S. 41). Außerdem gelten für Ringgeister besondere Regeln (→ S. 52).

Gemeinschaften, die sich zu einem neuen Ort bewegen, besitzen eine Reiseroute, die je nach Bewegungsart verschieden ist:

- Eine Gemeinschaft kann sich nach Grundregeln bewegen (*starter movement*), wenn der Ausgangsort ein Zufluchtsort und der Zielort ein beliebiger Ort ist, auf dem der Ausgangsort als nächster Zufluchtsort genannt ist, oder umgekehrt. In diesem Fall besteht die Reiseroute der Gemeinschaft aus den namentlichen Regionen des Ausgangs- und Zielortes und den Regionstypen, wie sie auf der Reiseroute der Ortskarte stehen.

  H Eine Gemeinschaft darf sich nach Grundregeln nicht zu Orten bewegen, die sich in *Udûn* oder *Gorgoroth* befinden.

F B Gemeinschaften dürfen nicht nach Grundregeln bewegt werden.

- Eine Gemeinschaft kann sich über Regionen bewegen (Fortgeschrittenen-Regeln, *region movement*), wenn Ausgangs- und Zielort in Regionen liegen, die nicht mehr als 4 voneinander entfernt sind. Die Entfernung von zwei Regionen entspricht der Anzahl benachbarter Regionen, die man durchquert, um von einer Region in die andere zu gelangen, wobei die Regionen des Ausgangs- und Zielortes mitzählen. Eine Reiseroute darf dieselbe Region nicht mehrmals enthalten. Die Reiseroute besteht aus allen durchquerten namentlichen Regionen und ihren Regionstypen. Welche Regionen benachbart sind, besagen die Regionskarten oder eine entsprechende geeignete Karte (z. B. → S. 109).

  S Die Regionen *Udûn* und *Dagorlad* gelten als benachbart.

  B Eine Gemeinschaft mit *The Balrog* darf sich nicht über Regionen bewegen.

  Die Anzahl der durchreisten Regionen darf auf nicht mehr als 6 steigen.[1]

- Eine Gemeinschaft bewegt sich unterirdisch (*underdeeps movement*), wenn ihr Start- und/oder ihr Zielort ein unterirdischer Ort (→ S. 50) ist. In diesem Fall besitzt sie keine Reiseroute und Kreaturen können nur auf den Zielort gespielt werden. Will sich die Gemeinschaft von einem unterirdischen Ort zu einem anderen Ort bewegen, so muss sie zu Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase würfeln. Ist das Ergebnis mindestens so groß wie der auf der aktuellen Ortskarte angegebene Wert, um den neuen zu erreichen, so bewegt sich die Gemeinschaft dorthin. Ist das Ergebnis kleiner, so muss die Gemeinschaft am aktuellen Ort bleiben. Will sich die Gemeinschaft von einem oberirdischen Ort zu einem unterirdischen Ort bewegen, wird kein Wurf durchgeführt. Zwischen dem Beginn der Bewegungs-/Gefahrenphase und dem Wurf dürfen außer *Ulmos Reich des Wassers* keine Gefahrenkarten gespielt werden. Bleibt die Gemeinschaft an ihrem Ort stehen, werden keine Karten gezogen.

  Modifikationen, die die Bewegung zwischen unterirdischen Orten betreffen, haben keinen Effekt auf die Bewegung von unterirdischen zu oberirdischen Orten, wohl aber auf die von oberirdischen zu unterirdischen Orten

- Durch bestimmte Karten können sich Gemeinschaften weder nach Grundregeln, noch über Regionen oder unterirdisch bewegen.[2]

Erlauben bestimmte Karten einer Gemeinschaft eine weitere Bewegung, so gelten in der Organisationsphase gespielte Unterstützungskarten auch für die zusätzliche Bewegungs-/ Gefahrenphase, wenn die Bedingungen dieser Karte weiterhin erfüllt sind.[3]

[1] Beispiel: Bestimmte Karten wie z. B. *Cram* erlauben einer Gemeinschaft, durch zusätzliche Regionen zu reisen. Durch das Abwerfen von *Cram* darf sich eine Gemeinschaft durch eine weitere Region bewegen, allerdings kann die Anzahl durchreister Regionen auch durch das Abwerfen mehrerer *Cram* nicht auf mehr als 6 steigen.

[2] Beispiele: *Morannon, Forod*.

[3] Beispiel: Der Effekt von *Furt* gilt für alle Bewegungs-/Gefahrenphase der Gemeinschaft in der betreffenden Runde.

Erlauben bestimmte Karten einer Gemeinschaft nach der Ortsphase die Reise bzw. Rückkehr an einen anderen Ort, so zählt dies als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.

Kehrt eine Gemeinschaft während ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase zum Ursprungsort zurück, so darf sie in der Ortsphase nichts unternehmen. Dies gilt aber nicht, wenn sich eine Gemeinschaft nicht bewegt, weil der Wurf für Bewegung in den unterirdischen Tiefen nicht erfolgreich war.

Charaktere Gefangennehmen

Gefahrenkarten, mit denen ein Charakter gefangengenommen werden kann, heißen Gefangenschaftskarten.

Gefangennahme

Werden damit ein oder mehrere Charaktere gefangen genommen, so verlassen diese ihre Gemeinschaft und werden mit der Gefangenschaftskarte zur Seite gelegt (→ S. 56). Legt der Gegner keine Ortskarte aus seinem Ortsstapel unter folgenden Bedingungen und unter zusätzlicher Berücksichtigung der Anforderungen durch die Karte dazu, so kann der Charakter nicht gefangen genommen werden: Die Region des Ortes muss dieselbe wie die des Zielortes oder die des Ausgangsortes sein. Alternativ kann kann auch ein angrenzender unterirdischer Ort gewählt werden. Hat sich die Gemeinschaft über Regionen bewegt, darf der Ort auch in einer der durchquerten oder daran angrenzenden Regionen liegen. Hat sich die Gemeinschaft unterirdisch bewegt, darf ein angrenzeder unterirdischer Ort gewählt werden, nicht aber der zugehörige oberirdische Ort. Befindet sich die Gemeinschaft an einem unterirdischen Ort, hat sich aber in der Runde nicht bewegt, so kann kein Charakter gefangen genommen werden.[1] Der so ausgewählte Ort wird Befreiungsort genannt.

Ein Charakter, der gefangen genommen wurde, benötigt keinen allgemeinen Einfluss. Seine möglichen Gefolgsmänner bleiben in der Gemeinschaft, müssen aber in dieser Runde nicht durch allgemeinen Einfluss kontrolliert werden. Alle seine Gegenstände, mit Ausnahme von Ringen, sowie Verbündete und auf ihm liegende Unterstützungskarten werden abgeworfen. Er kann außerdem keine Aktionen durchführen, auch nicht heilen oder tappen, oder Ziel von Aktionen sein. Unterstützungs- oder Gefahrenkarten dürfen auf ihn nicht gespielt werden, sofern diese Karten sich nicht explizit auf einen gefangen genommenen Charakter beziehen, und bereits ausgespielte Karten haben keine Wirkung auf ihn. Befindet sich ein Charakter in Gefangenschaft oder wird währenddessen eliminiert, werden seine Siegpunkte als Minuspunkte gewertet. Ein gefangener Zauberer, Ringgeist, Gefallener Zauberer oder Balrog zählt keine Minuspunkte, es sei denn, er wird eliminiert.

Befindet sich unter einer Gefangenschaftskarte kein Charakter mehr, wird sie abgeworfen und der Befreiungsort zurück in den Ortsstapel gelegt.

[1] Hinweis: *Trolltaschen* erlaubt durch den Kartentext eine Ausnahme.

Befreiung

Ein gefangener Charakter gelangt wieder ins Spiel, wenn die Gefangenschaftskarte abgeworfen wird oder wenn er von einer Gemeinschaft befreit wird. Im ersten Fall bildet der Charakter an seinem Befreiungsort sofort eine eigene Gemeinschaft. Ansonsten kann eine Gemeinschaft an den Ort reisen, wo der Charakter gefangen gehalten wird. Nur wenn sich der Befreiungsort nicht (mehr) im Ortsstapel befindet, kann die Ortskarte des Gegners genutzt werden. Die Gemeinschaft kann versuchen, den Charakter zu befreien. Dazu muss sie sich zuerst den automatischen Angriffen des Ortes stellen und sofort danach dem Rettungsangriff wie auf der Gefangenschaftskarte angegeben. Danach kann ein Charakter der Gemeinschaft getappt werden, um alle gefangenen Charaktere zu befreien, die sich sofort der Gemeinschaft unter allgemeinem Einfluss anschließen. Der Ort wird getappt, falls er noch nicht getappt war. Ein ungetappter Charakter der Gemeinschaft kann getappt werden, um einen geringeren Gegenstand auszuspielen. Auch an unterirdischen Orten kann nur ein geringerer Gegenstand ausgespielt werden.

Drachen und Drachenhorte

Es wird zwischen nicht einzigartigen Drachen (*drake*) und einzigartigen Drachen (*dragon*) unterschieden. Bezieht sich ein Kartentext nur auf Drachen, so sind beide Gruppen gemeint. Zu den einzigartigen Drachen (mit Heimatort) zählen: *Agburanar* (*Höhlen von Ûlund*), *Bairanax* (*Talsenke von Ovir*), *Daelomin* (*Felsnadel*), *Eärcaraxë* (*Insel der Ûlond*), *Itangast* (*Goldhügel*), *Leucaruth* (*Zornfels*), *Scatha* (*Gondmaeglom*), *Scorba* (*Zarak-dûm*), *Smaug* (*Der Einsame Berg*) und der *Höhlendrache*[1]. Der automatische Angriff an den Heimatorten ist vom Typ „Einzigartiger Drache“.

Einzigartige Drachen besitzen außerdem Erscheinungsformen als Drache auf der Jagd, Drache daheim und als Heer (Schergen-Version). Angriffe gegen Gemeinschaften, die durch solche Ereignisse hervorgerufen werden, zählen als Angriffe durch Kreaturen (→ S. 47). Alle Erscheinungsformen dürfen gleichzeitig im Spiel sein. Wird eine Erscheinungsform besiegt oder ganz aus dem Spiel entfernt, werden alle ausliegenden Erscheinungsformen desselben Drachens abgeworfen und können nicht erneut gespielt werden. Außerdem verliert der Heimatort des Drachen den auf der Ortskarte angegebenen automatischen Angriff.

Besitzt ein Ort einen automatischen Angriff durch einen einzigartigen Drachen wie z. B. die oben genannten Heimatorte von Drachen, so besitzt der Ort einen Hort. Nur an diesen Orten können Gegenstände vom Typ Drachenschatz gespielt werden. Wird ein einzigartiger Drache getötet, so verliert der betreffende Heimatort ab der darauffolgenden Runde seine Eigenschaft als Drachenhort.

[1] Anmerkung: Ich vermute, dass dies auf eine Nachlässigkeit beim Erstellen der ersten Edition zurückzuführen ist. Sinnvoll scheint diese Klassifizierung nicht (aber mit Sinn kann man bei diesem Spiel ja auch nicht immer argumentieren :-).

Einzigartige Karten

Karten mit dem Schlüsselwort „Einzigartig“ dürfen sich zur selben Zeit nicht mehrfach im Spiel befinden, auch nicht in der jeweils anderen Ausrichtung oder in einer anderen Erscheinungsform. Eine Ausnahme bilden einzigartige Drachen (→ S. 36). Ein einzigartiger Charakter oder Kreatur, die sich im Spiel befindet oder im Spielverlauf bereits eliminiert wurde, darf nicht erneut oder zusätzlich von einem anderen Spieler gespielt werden. Entsprechendes gilt für Gegenstände, Heere, Verbündete und permanente Ereignisse. Beim Versuch der Beeinflussung (→ S. 31) eines gegnerischen Charakters oder einer gegnerischen Ressource darf die Karte jedoch vorgezeigt werden, um die Modifikation auf den Wurf zu ändern.

Am Ende des Spiels (→ S. 23) werden von der Gesamtzahl der Siegpunkte für jede einzigartige Karte, die der Spieler selbst im Spiel und sein Gegner in einer beliebigen Erscheinungsform auf der Hand hat, 1 Siegpunkt abgezogen.[1] Dies gilt nur, wenn die betreffende Karte für Spieler überhaupt positive Siegpunkte zählt.[2]

F Entwicklungskarten und -punkte

Entwicklungskarten (grünmetallischer Hintergrund) sind Unterstützungskarten, die nur von Gefallener-Zauberer-Spielern genutzt werden dürfen. Ausgespielt geben sie ihrem Spieler eine bestimmte Anzahl an Entwicklungspunkten (Zahnrad mit Nummer am linken Kartenrand). Entwicklungspunkte können aber auch durch bestimmte Orte, an denen sich eine Gemeinschaft befindet, oder durch Gefahren verursacht werden.

- Entwicklungskarten mit permanenten Ereignissen dürfen nur in der Organisationsphase gespielt werden. Bis zu 1 Entwicklungskarte darf in der Organisationsphase abgeworfen werden, wenn dadurch die Summe an Entwicklungspunkten nicht kleiner als 3 wird.

- Versuchungspunkte, die sich auf Entwicklungskarten befinden, betreffen den Gefallenen Zauberer.

- Spielen zwei Spieler den gleichen Gefallenen Zauberer, und spielt ein Spieler diesen als erster aus, so muss der andere Spieler sofort alle ausliegenden Entwicklungskarten, die spezifisch (*specific*) für nur diesen Zauberer sind, abwerfen und darf keine neuen mehr von dieser Art ins Spiel bringen.

- Verlässt ein Gefallener Zauberer das Spiel, so werden alle Entwicklungskarten, die spezifisch für diesen Zauberer sind, abgeworfen.

[1] Beispiel: Hat ein Schergenspieler *Smaug erwacht* in seinem Siegpunktstapel, wird seine Siegpunktzahl um 1 reduziert, wenn sein Gegner bei Spielende z. B. *Smaug auf der Jagd* von der Hand vorweist.

[2] Beispiele: *Aragorn* kann nicht vom Gegner vorgezeigt werden, wenn dieser als Charakter des Spielers eliminiert wurde und damit -3 Siegpunkte zählt.

Gefahrenbeschränkung

Die Gefahrenbeschränkung (*hazard limit*) legt fest, wie viele Gefahrenkarten in einer Bewegungs-/Gefahrenphase gegen eine Gemeinschaft gespielt werden dürfen. Es wird zu Beginn einer jeden solchen Phase ermittelt. Die Gefahrenbeschränkung entspricht der Anzahl der Charaktere in einer Gemeinschaft, wobei Hobbits und Orks, die gleichzeitig Kundschafter sind, nur 1/2 zählen; das Ergebnis wird ggf. aufgerundet. Die Gefahrenbeschränkung beträgt mindestens 2.

Im Verlauf der Bewegungs-/Gefahrenphase kann die Gefahrenbeschränkung nur durch das Ausspielen bestimmter Karten verändert werden und dabei auch kleiner als 2 werden. Die Beschränkung wird nicht verändert, wenn sich die Größe der Gemeinschaft ändert. Bestimmte Karten können die Gefahrenbeschränkung verändern, sie sinkt aber in keinem Fall unter 0.

F Gefallene-Zauberer-Spieler: Besondere Regeln

Folgende abweichende allgemeine Regeln gelten für Spieler Gefallener Zauberer:

- Karten, die sich auf einen Zauberer beziehen, gelten ebenso für einen Gefallenen Zauberer.
- Gemeinschaften von Gefallener-Zauberer-Spielern dürfen sich nicht nach Grundregeln bewegen.
- Es dürfen keine Charaktere mit einer Geisteskraft von mehr als 5 ausgespielt werden. Sind solche Charaktere aber einmal im Spiel, müssen sie nicht abgeworfen werden.

  Ork- und Trollcharaktere dürfen nicht gespielt werden, es sei denn, dass bestimmte Karten dies erlauben.
- Eine Unterstützungskarte beliebiger Ausrichtung darf nur auf Unterstützungskarten derselben Ausrichtung zielen. Diese Einschränkung gilt nicht für Zaubersprüche oder Magie.

  Helden-Unterstützungsereignisse dürfen nicht auf Orks oder Trolle gespielt werden. Orks und Trolle dürfen auch nicht benutzt werden, um die Bedingungen von Helden-Unterstützungsereignissen zu erfüllen. Auf Gemeinschaften, in denen sich Orks oder Trolle befinden, dürfen keine permanenten Helden-Unterstützungsereignisse gespielt werden.

  Im Spiel befindliche Helden-Unterstützungsereignisse haben nur dann einen Effekt auf Orks und Trolle, wenn sie nicht spezifisch auf diese oder ihre Gemeinschaft gespielt wurden[1].

  Helden-Gegenstände dürfen von Orks und Trollen ausgespielt und getragen werden, aber ihre Eigenschaften werden dann ignoriert.

[1] Beispiele: *Elbenlied*, *Klarer Himmel*

- Ein Gefallener Zauberer darf für seine Gemeinschaften für die Orte *Die Weißen Türme*, *Isengart*, *Rhosgobel* und *Deep Mines* die Gefallener-Zauberer-Versionen, d. h. Zauberer-Zufluchtsorte, benutzen. Für Ruinen dürfen die Helden- oder die Schergenversionen der Orte verwendet werden, bei jedem Ausspielen einer Ortskarte darf der Typ jeweils neu gewählt werden. Für alle anderen Orte müssen die Heldenversionen der Ortskarten gewählt werden. Offene Gemeinschaften (→ S. 41) eines Gefallener-Zauberer-Spielers müssen die Heldenversionen für Schattenhorte, Horte der Dunkelheit und Dunkle Zufluchtsorte, aber Schergenversionen für Zufluchtsorte, Freie Orte und Grenzorte verwenden.

  Die besonderen Effekte von Zufluchtsorten (Heilen, Charaktere ins Spiel bringen, usw.) gelten nur an Zauberer-Zufluchtsorten.

  Eine Ortskarte, die sich in einer Ausrichtung bereits im Spiel befindet oder im Abwurfstapel liegt, darf nicht in der anderen Ausrichtung erneut ausgespielt werden.

  Ändert sich durch bestimmte Karten die Ausrichtung eines Ortes, so muss die betroffene Karte sofort ersetzt werden. Sie behält dabei ihren Status (getappt/ungetappt) bei.

- Eine offene Gemeinschaft darf jede Gemeinschaft eines anderen Spielers angreifen (→ S. 43) oder angegriffen werden.

- Offene Gemeinschaften sind bezüglich der Regeln für Verhörangriffe (→ S. 54) keine Schergengemeinschaften, wohl aber bezüglich Gefahren, die nur gegen Schergengemeinschaften spielbar sind.

- Regeln, die sich auf Zufluchtsorte oder Dunkle Zufluchtsorte (→ S. 49) beziehen, gelten stattdessen für Zauberer-Zufluchtsorte. Die besonderen Effekte von Zufluchtsorten (Heilen, Charaktere ins Spiel bringen, usw.) gelten nur an Zauberer-Zufluchtsorten.

- Wird ein Ring getestet (→ S. 51), so wird der Wurf mit -1 modifiziert.

- Für den Gefallenen Zauberer und Ork- oder Trollcharaktere gelten bei Versuchungswürfen die Regeln für Schergen-Spieler; für alle anderen Charaktere werden Versuchungswürfe wie bei Helden-Spielern durchgeführt (→ S. 55).

- Abgesehen von Entwicklungskarten (→ S. 37) zählt jede Karte mit Siegpunkten nur 1 Siegpunkt.[1] Helden- oder Schergen-Unterstützungskarten, die Siegpunkte modifizieren, gelten nicht für Gefallene Zauberer.

- Eine Übersicht über Entwicklungskarten- und Punkte gibt es ab Seite 37.

[1] Hinweis: Schergenheere, die unter einem Anführer gespielt zusätzliche Siegpunkte bringen, geben 1 zusätzlichen Siegpunkt.

Gegenstände

Bedingungen beim Deckaufbau

Gegenstände können sowohl in der Helden- wie auch in der Schergen-Version ins Deck gebaut werden. Von einzigartigen Gegenständen darf nur eine Version beliebiger Ausrichtung eingebaut werden.

Ausspielen

Als Gegenstände gelten geringere, bedeutende, legendäre und besondere Gegenstände sowie Ringe (→ S. 51). Ein Gegenstand kann von einem ungetappten Charakter in der Ortsphase an einem ungetappten Ort ausgespielt werden, wenn das Ausspielen des Gegenstandes dort erlaubt ist. Der Charakter und der Ort werden damit getappt. Um einen Drachenschatz-Gegenstand ausspielen zu können, muss der Ort außerdem ein Drachenhort (→ S. 36) sein. Wird ein Gegenstand an einem unterirdischen Ort gespielt und der Ort dabei getappt, kann ein anderer Charakter getappt werden, um noch einen weiteren Gegenstand auszuspielen, der an diesem Ort spielbar ist (→ S. 50). In diesem Fall darf kein weiterer geringerer Gegenstand (s. u.) gespielt werden.

Geringere Gegenstände

Immer wenn in der Ortsphase das Ausspielen einer Unterstützungskarte zum Tappen des Ortes führt, kann direkt danach ein anderer Charakter getappt werden, um noch einen geringeren Gegenstand auszuspielen. Drachenschatz-Gegenstände können nur an Horten gespielt werden.

Einschränkungen

Spielt ein Spieler einen Gegenstand anderer Ausrichtung, z. B.ein Helden-Spieler einen Schergen-Gegenstand, so werden die Eigenschaften des Gegenstandes für diesen Spieler ignoriert mit Ausnahme der Bedingungen zur Spielbarkeit. Außerdem werden seine Siegpunkte halbiert (ggf. aufrunden).

S B Gegenstände, die im Besitz eines Ringgeistes oder Balrog sind, verlieren ihre Eigenschaften. Anforderungen zum Ausspielen des Gegenstandes müssen aber erfüllt werden. Hierbei sind die Regeln für Ringe (→ S. 51) zu beachten.

F Helden-Gegenstände können nur an Helden-Orten und Schergen-Gegenstände nur an Schergen-Orten gespielt werden. Gefallener-Zauberer-Gegenstände können an beiden Versionen gespielt werden, und Zaubererorte zählen diesbezüglich gleichzeitig als Helden- wie auch als Schergen-Orte. Orks oder Trolle können Helden-Gegenstände tragen, aber deren Fähigkeiten werden dann ignoriert; Anforderungen zum Ausspielen des Gegenstandes müssen aber erfüllt werden.

B Helden-Gegenstände, die an Balrog-Zufluchtsorten spielbar sind, geben keine Siegpunkte.

Hinterlegen

Gegenstände mit Ausnahme von *Der Eine Ring* können an Zufluchtsorten in der Organisationsphase hinterlegt werden. Ein Charakter, der einen Gegenstand hinterlegen will, muss gegen Versuchung würfeln (→ S. 55). Ist der Charakter danach noch im Spiel, wird der Gegenstand hinterlegt, d. h. auf den Siegpunktstapel gelegt. Ein Charakter kann mehr als einen Gegenstand hinterlegen, aber nicht gleichzeitig: Für jeden Gegenstand wird nacheinander ein Versuchungswurf durchgeführt.

Gemeinschaften

Allgemeines

Eine Gemeinschaft ist die Gruppe von Charakteren, die in der Organisationsphase als solche definiert wird. Gemeinschaften dürfen in der Organisationsphase beliebig umorganisiert werden, wenn für diese Aktionen genügend Einfluss vorhanden ist: Charaktere, die sich am selben Ort befinden, dürfen durch allgemeinen oder direkten Einfluss geführt werden. Wird eine Gemeinschaft in der Organisationsphase in 2 oder mehr neue Gemeinschaften aufgeteilt, so müssen sich alle zu verschiedenen Orten bewegen, und nur eine Gemeinschaft darf am Ausgangsort bleiben (→ S. 33). In der Bewegungs-/Gefahrenphase müssen alle Charaktere derselben Gemeinschaft dieselbe Reiseroute haben. Dieselbe Reiseroute kann nicht von mehr als 1 Gemeinschaft bereist werden.

Die Größe einer Gemeinschaft entspricht der Anzahl ihrer Charaktere. Hobbits und Orks, die gleichzeitig Kundschafter sind, zählen nur zur Hälfte; ggf. wird aufgerundet. Die Größe einer Gemeinschaft darf 7 nicht übersteigen. (Inoffizielle Errata: Eine Gemeinschaft, die nur aus Ringgeistern, ggf. mit *Schwarzes Pferd*, besteht, darf eine Größe von 9 haben.)

Gemeinschaften, die sich in ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase zum selben Ort, d. h. derselben Ortskarte bewegt haben, werden am Ende der Phase automatisch vereinigt. Sollte dadurch eine Regel hinsichtlich der Zusammensetzung von Gemeinschaften verletzt werden (s. u.), so muss eine der ursprünglichen Gemeinschaften nach Wahl des Gegners sofort an ihren Ausgangsort zurückkehren. Besitzt eine solche Gemeinschaft keinen Ausgangsort, muss sie abgeworfen werden. Eine Ausnahme bilden Zufluchtsorte: Dort dürfen sich mehrere Gemeinschaften unvereinigt aufhalten, wenn jede von ihnen eine eigene Ortskarte besitzt. Vereinigen sich zwei Gemeinschaften, so gelten Effekte, die ursprünglich nur eine Gemeinschaft betroffen haben, auch für die vereinigte Gemeinschaft.

Arten von Gemeinschaften

H Gemeinschaften gelten als Helden-Gemeinschaften (*hero*). Sie sind weder offen noch verborgen.

S Gemeinschaften gelten als Schergen-Gemeinschaften. Sie sind offen (*overt*), wenn sich in ihnen Orks, Trolle oder ein Ringgeist als Grausamer Reiter befindet. Eine Schergen-

Gemeinschaft, die nicht offen ist, ist verborgen (*covert*). Eine Gemeinschaft, die nur aus Halb-Orks und Menschen besteht, ist ebenfalls verborgen.

F Gemeinschaften gelten als verborgene Helden-Gemeinschaften (*covert hero*), wenn sich in ihnen keine Orks oder Trolle befinden. Gemeinschaften, die nur aus Halb-Orks und Menschen bestehen, sind verborgene Schergengemeinschaften (*covert minion*).

Gemeinschaften sind offene Schergengemeinschaften (*overt minion*), wenn sich in ihnen Orks oder Trolle befinden, oder wenn sich darin außer Halb-Orks auch Charaktere befinden, die nicht Halb-Orks oder Menschen sind. Gemeinschaften sind offen (*overt*), aber weder Helden- noch Schergengemeinschaften, wenn sie allein durch besondere Karten[1] als offen gelten.

B Gemeinschaften gelten als offene Schergen-Gemeinschaften.

Einschränkungen bei der Bildung von Gemeinschaften

S Ein Ringgeist darf sich nur an einem Dunklen Zufluchtsort oder in der Bewegungs-/ Gefahrenphase dorthin in einer Gemeinschaft mit anderen Charakteren aufhalten (→ S. 52). Wird ein Ringgeist an seinem Heimatort ausgespielt, der kein Dunkler Zufluchtsort ist, und an dem sich bereits eine andere Gemeinschaft befindet, so muss sich in der folgenden Bewegungs-/Gefahrenphase mindestens eine der Gemeinschaften zu einem anderen Ort bewegen. Ansonsten wird die andere Gemeinschaft am Ende ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase abgeworfen.

Außer an Dunklen Zufluchtsorten dürfen sich Orks oder Trolle nicht in einer Gemeinschaft mit Elben, Zwergen oder Dúnedain befinden. Außer an Dunklen Zufluchtsorten oder während der Organisationsphase darf sich in einer Gemeinschaft nur 1 Anführer befinden.

F Offene Gemeinschaften müssen die Heldenversionen für Schattenhorte, Horte der Dunkelheit und Dunkle Zufluchtsorte, aber Schergenversionen für Zufluchtsorte, Freie Orte und Grenzorte verwenden (→ S. 39). Offene Gemeinschaften können außerdem jede Gemeinschaft eines anderen Spielers angreifen (→ S. 43). Offene Gemeinschaften sind bezüglich der Regeln für Verhörangriffe (→ S. 54) keine Schergengemeinschaften, wohl aber bezüglich Gefahren, die nur gegen Schergengemeinschaften spielbar sind.

B Der Spieler darf nur Ork- oder Trollcharaktere mit einer Geisteskraft von höchstens 8 ausspielen. Ansonsten dürfen beliebige *Balrog specific* Charaktere verwendet werden. Außerdem gelten die Beschränkungen für Schergen-Spieler (s. o.).

[1] Beispiele: *Cast from the Order, Seelenloser Körper, Der Balrog* (als Verbündeter).

Heere

Heere können nur in der Ortsphase ausgespielt werden. Ein Charakter tappt und kündigt einen Beeinflussungsversuch gegen ein bestimmtes Heer an. Zu einem Würfelwurf wird sein freier direkter Einfluss sowie weitere Modifikationen addiert, wie sie auf der Charakter- bzw. Heereskarte angegeben sind. Vor dem Wurf können zur weiteren Modifizierung noch Ereignisse gespielt werden, die den Wurf beeinflussen. Ist der Wurf mindestens so hoch wie der auf der Heereskarte angegebene Wert, wird das Heer in den Siegpunktstapel gelegt und der Ort getappt.

Durch bestimmte Karten kann ein Heer nicht am zugehörigen Ort oder nicht in der Ortsphase gespielt werden.[1] In diesen Fällen muss der Ort, an dem sich der beeinflussende Charakter befindet, ungetappt sein. Der Ort wird getappt, wenn das Heer erfolgreich ausgespielt wurde.

Kämpfe zwischen Gemeinschaften

Eine Gemeinschaft kann in der Ortsphase eine gegnerische Gemeinschaft angreifen, wenn sich beide am selben Ort befinden und entgegengesetzte Ausrichtung haben; d. h. eine Helden- oder Gefallener-Zauberer-Gemeinschaft darf eine Schergen- oder Balrog-Gemeinschaft angreifen oder umgekehrt. Offene Gemeinschaften eines Gefallenen Zauberers dürfen jede Gemeinschaft angreifen und von jeder Gemeinschaft angegriffen werden. Ein Kampf gegen eine andere Gemeinschaft kann nur begonnen werden, wenn in derselben Runde noch kein Beeinflussungsversuch gegen den anderen Spieler unternommen wurde. Der Angriff (→ S. 27) wird bezüglich Ort und Region nicht zuordnet.

Ein Kampf zwischen zwei Gemeinschaften wird als ein Angriff betrachtet, der soviele Hiebe besitzt, wie Charaktere in der Gemeinschaft der angreifenden Gemeinschaft sind; Verbündete zählen dabei als Charaktere. Jeder Hieb wird durch einen Charakter ausgeführt. Durch bestimmte Karten kann der Angriff insgesamt vereitelt werden.[2]

Beide Spieler dürfen im Kampf Unterstützungskarten spielen. Der verteidigende Spieler darf Karten spielen, die auf den Angriff insgesamt zielen oder nur auf einzelne Hiebe. Der Angreifer darf nur Karten spielen, die auf einzelne Hiebe zielen. Gefahrenkarten dürfen von keiner Seite gespielt werden. Gefahrenkarten, die schon im Spiel sind, haben keine Wirkung auf den Kampf zwischen den Gemeinschaften.[3]

Zuweisung der Hiebe

Zuerst weist der Verteidiger seinen ungetappten Charakteren Hiebe, also gegnerische Charaktere, zu. Dann verteilt der Angreifer für jeden seiner noch ungetappten und bisher nicht zugewiesenen Charaktere einen verteidigenden, bisher nicht zugewiesenen, Charakter zu. Dann

[1] Beispiele: *Alte Straße*, *Stunde der Not*.

[2] Beispiele: *Versteck* oder *Streit der Finsterlinge*, wenn alle Charaktere des Angreifers Orks, Trolle oder Menschen sind.

[3] Beispiele: *Mann auf Mann* oder *Aufruhr der Schergen* haben keine Auswirkungen auf Charaktere.

weist wiederum der Verteidiger alle übrigen Hiebe seinen übrigen Charakteren zu. Gibt es mehr angreifende als verteidigende Charaktere verteilt der Angreifer die überschüssigen Hiebe als Modifikationen von -1 auf Kampfgeschick beliebig an Charaktere des Verteidigers (s. u.).

Abwicklung der Hiebe

Die Reihenfolge der Hiebabwicklung bestimmt der Verteidiger. Jeder Hieb wird folgendermaßen abgewickelt:

- Der Angreifer darf Karten spielen, die den Hieb beeinflussen, aber höchstens eine berufsbezogene Karte.
- Der Angreifer darf ggf. Modifikationen von -1 aufgrund überschüssiger Hiebe verteilen.
- Der angreifende Charakter kann eine Modifikation von -3 auf Kampfgeschick erhalten, um nicht zu tappen. Getappte und verwundete Charaktere erhalten Modifikationen von -1 bzw. -2 auf Kampfgeschick.
- Jeder Charakter oder Verbündeter, dem kein Hieb zugewiesen wurde, darf getappt werden für eine Modifikation von $+1$ auf das Kampfgeschick eines verteidigenden Charakters.
- Der Verteidiger darf Karten spielen, die den Hieb beeinflussen, aber höchstens 1 berufsbezogene Karte.
- Ungetappte Charaktere werden getappt, und für jeden Charakter wird ein Würfelwurf zum aktuellen Kampfgeschick addiert.
- Sind die Endergebnisse nicht gleich (erfolgloser Hieb), wird der Charakter mit dem geringeren Wert verwundet, und der Gegner führt einen Konstitutionswurf (→ S. 46) durch. Ein Charakter, dessen Konstitutionswurf misslingt, wird eliminiert und gibt seinem Gegner Tötungs-Siegpunkte. Die Siegpunkte sind vom Typ Kreaturen, und der Charakter wird in den Siegpunktstapel für getötete Kreaturen gelegt.

Die Modifikationen auf Kampfgeschick einiger Heldencharaktere gegen Nazgûl gelten auch gegen Ringgeister.

Kette von Ereignissen (Abfolge von Aktionen)

In welcher Weise sich aufeinanderfolgende Aktionen oder Effekte beeinflussen und wirken, ist durch die Regeln von ICE leider nicht widerspruchsfrei festgelegt worden. An dieser Stelle folgt daher nur eine knappe Beschreibung von grundsätzlichen Prinzipien.

Aktionen werden zunächst angekündigt (*declare*) und danach durchgeführt (*resolve*). Das Ankündigen einer Aktion kann durch das Tappen eines Charakters, das Ausspielen einer Karte usw. erfolgen. Verlangt eine Karte das Tappen oder Abwerfen einer Karte, damit eine Aktion

eintreten kann, kann diese Aktion nur angekündigt werden, wenn gleichzeitig eine entsprechende Karte getappt oder abgeworfen wird.

Wenn eine Aktion angekündigt wird, ist dem Gegner Gelegenheit zu geben, darauf zu reagieren, indem er seinerseits eine Aktion angekündigt. Darauf hat wieder der Spieler die Gelegenheit, eine Aktion anzukündigen usw. Sofern der Gegner keine Aktion in Antwort auf die Aktion des Spielers ankündigt, kann der Spieler selbst eine weitere Aktion ankündigen. Ausgehend von der ersten Aktion werden alle nachfolgend angekündigten Aktionen als Kette von Ereignissen betrachtet. Die Kette ist abgeschlossen, wenn kein Spieler mehr eine weitere Aktion ankündigt.

Ist eine Kette von Ereignissen abgeschlossen, treten die Effekte der Aktionen beginnend mit der zuletzt angekündigten Aktion in rückwärtiger Reihenfolge ein. Die ursprünglich zuerst angekündigte Aktion der Kette von Ereignissen wird also als letzte durchgeführt. Dies wird als Abwicklung der Kette von Ereignissen bezeichnet.

- Aktionen, die bei der Abwicklung der Kette von Ereignissen nicht durchführbar sind, werden nicht durchgeführt. Sofern solche Aktionen durch eine Karte angekündigt wurden, wird die entsprechende Karte abgeworfen.[1]

- Kreaturen und Versuchungskarten müssen immer die erste Aktion einer Kette von Ereignissen sein und dürfen nicht als Reaktion auf eine Aktion gespielt werden. Hierunter fallen auch Karten, die möglicherweise sofort einen Angriff erzeugen.[2] Eine Aktion, die durch ein bereits im Spiel befindliches langfristiges oder permanentes Ereignis ausgelöst wird, steht ebenfalls am Beginn einer Kette von Ereignissen.

- Werden auf einer Karte mehrere (*multiple*) Aktionen erklärt, gelten bei der Abwicklung einer Kette von Ereignissen diese Aktionen als in umgekehrter Reihenfolge angekündigt, so dass sie letztlich in der Reihenfolge abgewickelt werden, wie sie auf der Karte beschrieben sind. Zwischen den Aktionen einer Karte können keine weiteren Aktionen angekündigt oder durchgeführt werden. Ausnahme: Ist eine dieser mehreren Aktionen ein Angriff, können Karten gespielt werden, die den Angriff oder einzelne Hiebe vereiteln, modifizieren, oder die sonst während eines Kampfs (→ S. 27) spielbar sind.[3]

---

[1]Beispiele: Spielt der Gefahrenspieler bei einer Gefahrenbeschränkung von 1 eine Kreatur und antwortet der Spieler darauf mit einer Karte, die die Gefahrenbeschränkung reduziert, dann wird zuerst der Effekt dieser Karte umgesetzt. Die Kreatur muss anschließend abgeworfen werden, da die dann gültige Gefahrenbeschränkung auf 0 reduziert ist und damit die Umsetzung des Angriffs verhindert wird.
Spielt ein Spieler *Wundersame Geschichten* auf einen Charakter, wozu dieser getappt werden muss, und kündigt an, damit ein permanent ausliegendes Nazgûl-Ereignis abzuwerfen, kann der Gefahrenspieler darauf mit Tappen des Nazgûl reagieren, sofern die Gefahrenbeschränkung noch nicht erreicht ist. Bei der Abwicklung der Kette von Ereignissen wird zuerst die Aktion des Nazgûl durchgeführt und dieser dann abgeworfen. Anschließend würde die Aktion von *Wundersame Geschichten* durchgeführt. Weil sich das erklärte Ziel der Aktion aber nicht mehr im Spiel befindet, kann die Aktion nicht durchgeführt werden. *Wundersame Geschichten* wird abgeworfen, der dafür getappte Charakter bleibt getappt.

[2]Beispiele: Drachen auf der Jagd, *Spinne des Môrlat*, *Grausamer Caradhras*.

[3]Hinweis: Zwischen den Aktionen, die auf einer Karte angekündigt werden, kann ein Charakter nicht durch das Abwerfen von *Cram* enttappt werden.

- Werden in der Organisationsphase Aktionen angekündigt, die sich auf den Ort oder die Reiseroute einer Gemeinschaft beziehen, so gelten diese Aktionen erst mit dem Aufdecken der neuen Ortskarte als angekündigt. Die Aktion gilt auch für alle weiteren Bewegungsphasen, sofern dabei die entsprechenden Bedingungen erfüllt sind.[1]

- Werden Karten aufgedeckt, die auf die Lauer gelegt waren (→ S. 30), gelten sie als schon vor der aktuellen Kette von Ereignissen angekündigt und durchgeführt.

- Ermöglicht eine Karte alternative Aktionen, muss sich der Spieler beim Ausspielen der Karte für die jeweiligen Aktionen entscheiden und diese ankündigen.

- Wird ein Charakter zur Unterstützung eines Versuchungswurfs (→ S. 55) eines anderen Charakters getappt, so erfolgt die Durchführung der Aktion mit dem Versuchungswurf.

- Die Karten von kurzfristigen Ereignissen werden erst abgeworfen, wenn ihre Aktionen bei der Abwicklung einer Kette von Ereignissen durchgeführt worden sind.

Konstitutionswurf

Ein Konstitutionswurf wird im Kampf durchgeführt, wenn ein Hieb abgewehrt wird oder erfolgreich ist (→ S. 29). Bei einem abgewehrten Hieb führt der angegriffene Spieler einen Konstitutionswurf durch. Übertrifft der Wurf den Konstitutionswert des Hiebs, so ist der Hieb besiegt. Werden alle Hiebe eines Angriffs besiegt, ist der Angriff besiegt.

Bei einem erfolgreichen Hieb führt der Gegner einen Konstitutionswurf durch. Dieser erfolgt im selben Moment, in dem der Hieb erfolgreich ist, so dass zwischen der Abwicklung des Hiebs und dem Konstitutionswurf keine weiteren Aktionen angekündigt werden können.[2] Nur mit dem Hieb erklärte besondere Aktionen, die bei Verwundung eines Charakters ausgelöst werden, werden vor dem Konstitutionswurf durchgeführt.[3]

Der Wurf wird mit +1 modifiziert, wenn der betroffene Charakter bereits verwundet war. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Konstitutionswert, wird der Charakter verwundet, die Karte um 180 Grad gedreht. Ist das Ergebnis größer als der Konstitutionswert, wird der Charakter eliminiert. Die Karte wird aus dem Spiel genommen oder auf den Siegpunktstapel gelegt, wenn der Charakter negative Siegpunkte zählt. Der Charakter darf nicht von einem anderen Spieler erneut gespielt werden, auch nicht in einer anderen Erscheinungsform.[4]

---

[1] Beispiel: Für eine Gemeinschaft, die in der Organisationsphase *Gute Reise in der Wildnis* ausgespielt hat und mehrere Bewegungsphasen durchläuft, wird die Gefahrenbeschränkung in jeder Phase entsprechend der jeweiligen Anzahl an Wildnisregionen reduziert.

[2] Beispiel: Ist ein Hieb erfolgreich, kann *Miruvor* nicht vor dem Konstitutionswurf abgeworfen werden, um die Konstitution des Charakters zu erhöhen.

[3] Beispiele: Ist ein Hieb durch *Gesetzlose* erfolgreich, muss ein Gegenstand abgeworfen werden, bevor der Konstitutionswurf erfolgt. Ist ein Hieb durch *Entführer* erfolgreich, wird der betroffene Charakter abgeworfen, bevor der Konstitutionswurf erfolgt.

[4] Beispiel: Ist *Gollum* eliminiert, können weder *Stinker* noch *Mein Schatz* mehr gespielt bzw. aufgedeckt werden.

Der Konstitutionswert eines Charakters kann z. B. durch Gegenstände oder Unterstützungs- oder Gefahrenkarten modifiziert werden. Besitzt der Charakter Gegenstände der Sorten *Waffe, Rüstung, Schild* und/oder *Helm*, kann vom jeweiligen Typ nur jeweils 1 Karte berücksichtigt werden.

- Bei Ork- oder Troll-Charakteren, die laut Kartentext bei einem bestimmten Konstitutionswert abgeworfen oder auf die Hand genommen werden, ändert sich dieser Wert entsprechend der Modifikationen, die auch die Konstitution des Charakters verändern.[1] Ergibt der Konstitutionswurf einen Wert, nach dem ein derartiger Charakter sowohl abgeworfen als auch eliminiert werden könnte, wird er abgeworfen.

S Wird bei einem Konstitutionswurf gegen einen Ringgeist eine 7 oder 8 gewürfelt, so muss der Ringgeist auf die Hand seines Spielers genommen werden.

Wird ein Charakter eliminiert, so darf jeder unverwundete Charakter in seiner Gemeinschaft 1 seiner Gegenstände übernehmen; er wird dafür nicht getappt. Alle übrigen Gegenstände werden abgeworfen. Wird ein Charakter abgeworfen, so müssen alle auf ihm liegenden Karten, außer Gefolgsmännern, auch abgeworfen werden.

Kreaturen

Kreaturen sind unter folgenden Bedingungen gegen eine Gemeinschaft spielbar. Beim Ausspielen muss der Gefahrenkartenspieler die Kreatur räumlich zuordnen (→ S. 27):

- Wenn sich die Gemeinschaft bewegt und sich in ihrer Reiseroute (Bewegung, → S. 33) eine Regionsart befindet, der auch auf der Kreaturkarte angegeben ist, kann der Angriff dieser Regionsart zugeordnet werden. Ist eine Regionsart mehrfach auf der Kreaturenkarte verzeichnet, so muss sich die Regionsart auch entsprechend häufig in der Reiseroute befinden, aber nicht notwendigerweise aufeinanderfolgend.

- Wenn sich die Gemeinschaft bewegt, kann der Angriff einer namentlichen Region der Reiseroute zugeordnet werden, wenn diese auch auf der Kreaturenkarte angegeben ist.

- Eine Kreatur kann auf den Typ des Zielortes bzw. des aktuellen Aufenthaltsortes gespielt werden, wenn dieser Typ auf der Kreaturenkarte genannt ist oder wenn der Text der Ortskarte das Ausspielen der Kreatur erlaubt.

- Eine Kreatur kann auf den namentlichen Zielort bzw. den aktuellen Aufenthaltsort einer Gemeinschaft gespielt werden, wenn der Ort namentlich auf der Kreaturenkarte genannt ist oder wenn der Text der Ortskarte das Ausspielen der Kreatur erlaubt.

[1] Hinweis: Die Zahlen bleiben unverändert, wenn für einen verwundeten Charakter ein weiterer Konstitutionswurf erfolgt, da dabei nicht die eigentliche Konstitution, sondern der Wurf auf Konstitution modifizert wird.

- In bestimmten Fällen erfolgt keine räumliche Zuordnung des Angriffs.[1]

Wird der Angriff einer Kreatur nicht vereitelt, so kommt es zum Kampf (→ S. 27).

Eine Kreatur kann nicht innerhalb einer laufenden Kette von Ereignissen angekündigt werden. Sie muss in jedem Fall eine neue beginnen. Ausnahmen hierzu sind Kreaturen, die auf die Lauer gelegt wurden.

Nazgûl

Ein Nazgûl kann als Kreatur oder permanentes Ereignis gespielt werden. Wird er als permanentes Ereignis gespielt, zählt dies gegen die Gefahrenbeschränkung, und er bleibt im Spiel, bis sein Spieler sich in derselben oder einer folgenden Runde entscheidet, ihn zu tappen, was wiederum gegen die Gefahrenbeschränkung zählt. Ein Nazgûl, der getappt wird, wird entsprechend seines Kartentextes zu einem kurz- oder langfristigen Ereignis, dessen Wirkung dann eintritt. Der Nazgûl wird im selben Moment abgeworfen.

Alternativ kann ein permanent ausliegender Nazgûl getappt und abgeworfen werden, um dem Spieler zu erlauben, aus dem Reservestapel bis zu 5 Gefahrenkarten in den Abwurfstapel oder eine Gefahrenkarte aus dem Reservestapel in den Spielstapel zu bringen. In letzterem Fall muss der Spielstapel noch mindestens 5 Karten enthalten und wird anschließend gemischt. Auch in dieser Situation zählt das Tappen des Nazgûl gegen die Gefahrenbeschränkung.

Orte

- Ortskarten besitzen eine der vier möglichen Ausrichtungen (Helden, Schergen, Gefallener Zauberer, Balrog). Für die Zusamenstellung des Ortskartenstapels gelten die auf S. 7 genannten Bedingungen.

  H Der Spieler darf nur Helden-Ortskarten verwenden.

  S Der Spieler darf nur Schergen-Ortskarten verwenden.

  F Der Spieler darf Zauberer-Ortskarten verwenden. Diese zählen sowohl als Helden- wie auch als Schergenorte.

  Die nicht offenen Gemeinschaften müssen für Orte, die keine Ruinen sind, stets die Heldenversion verwenden.

  Die offenen Gemeinschaften müssen an Horten der Dunkelheit und Schattenhorten die Heldenversion, an Grenzorten, Freien Orten und Zufluchtsorten die Schergenversion verwenden.

  Für Ruinen darf der Spieler jeweils wählen, ob er die Helden- oder Schergenversion verwendet.

[1] Beispiel: Wird *Gothmog* entsprechend seines Kartentexts auf eine Gemeinschaft gespielt, die bereits von Orks in einem Schattenland angegriffen wurde, wird der Angriff nicht räumlich zugeordnet.

An einem Ort darf der Spieler nur Ressourcen ausspielen, die dieselbe Ausrichtung wie die Ortskarte haben.

Ein Ort, dessen Karte sich bereits im Spiel oder im Abwurfstapel befindet, darf nicht in einer anderen Ausrichtung erneut ins Spiel gebracht werden.

B *Geann a-Lisch* gilt als Ruine ohne Effekt des Dunklen Zufluchtsortes.

- Die Reiseroute eines Ortes entspricht den auf der Ortskarte aufgedruckten Regionsarten. Zufluchtsorte besitzen keine Reiseroute mit Ausnahme von *Geann a-Lisch*.
- Karten, die einen Zufluchtsort betreffen, der abgeworfen wird, werden ebenfalls abgeworfen.
- Helden-Unterstützungskarten haben keinen Effekt auf Schergenorte und umgekehrt.[1]

Zufluchtsorte (allgemein)

- Verwundete Charaktere, die sich an Zufluchtsorten der eigenen Ausrichtung befinden, werden in der Organisationsphase geheilt, d. h. vom verwundeten in den getappten Zustand versetzt.
- Charaktere, die sich an Zufluchtsorten der eigenen Ausrichtung befinden, können in der Organisationsphase Gegenstände hinterlegen (→ S. 41).
- Ein Zufluchtsort besitzt keine Reiseroute auf der Ortskarte.[2]
- Der nächste Zufluchtsort eines Zufluchtsortes ist der Ort selber.
- Bezieht sich eine Gefahrenkarte, die sich gegen Helden richtet, auf einen Dunklen Zufluchtsort, so ist ein Helden-Zufluchtsort gemeint. Gefahrenkarten gegen Gemeinschaften eines Schergen-, Gefallener-Zauberer- oder Balrog-Spielers, die sich auf einen Zufluchtsort beziehen, meinen damit den Dunklen oder Zauberer-Zufluchtsort (s. u.).
- Agenten dürfen sich nicht zu Zufluchtsorten bewegen.

Dunkle Zufluchtsorte

- Regeln oder Kartentexte, die sich auf Zufluchtsorte oder beziehen, gelten für einen Schergen-Spieler für dessen Dunkle Zufluchtsorte.
- Angriffe, die einem Dunklen Zufluchtsort zugeordnet werden, sind immer Verhöre (→ S. 54).

[1] Beispiele: *Friedliches Land*, *Wiederaufbau der Stadt*. *Nachrichten aus dem Auenland (Erratum!)* oder *Ausgeraubte Feste* betreffen dagegen alle Versionen des betroffenen Ortes.

[2] Zum Beispiel wird *Lorien* nicht getappt, wenn die Karten *Langer Winter* und *Tore der Nacht* ausliegen.

- Befindet sich eine Schergen- oder Balrog-Gemeinschaft an einem Dunklen Zufluchtsort, werden alle Angriffe gegen sie vereitelt.

B Balrog-Zufluchtsorte sind Dunkle Zufluchtsorte.

F Zauberer-Zufluchtsorte

- Regeln oder Kartentexte, die sich auf (Helden-)Zufluchtsorte oder Dunkle Zufluchtsorte beziehen, gelten für einen Gefallener-Zauberer-Spieler nur für dessen Zauberer-Zufluchtsorte.

- Alle Angriffe gegen Gemeinschaften, die sich an einem Zauberer-Zufluchtsort befinden, werden vereitelt.

Unterirdische Orte

- Unterirdische Orte befinden sich in keiner Region.

- Unterirdische Orte besitzen einen zugehörigen oberirdischen Ort (*under-deep's surface site*). Bezüglich Gefahrenkarten werden freie Orte nie als die zu einem unterirdischen Ort zugehörigen oderirdischen Orte betrachtet.

- Unterirdische Orte sind benachbart zu weiteren unterirdischen Orten und einem oberirdischen Ort. Dies ist der erste Ort, der auf der Ortskarte als benachbart aufgeführt ist .

- Der Typ eines unterirdischen Ortes kann durch Umweltereignisse (*environment*) nicht verändert werden.

- Wird in der Ortsphase ein Gegenstand, Information, Verbündeter oder Heer an einem unterirdischen Ort ausgespielt, so kann ein weiterer Charakter getappt werden, um statt eines geringeren Gegenstandes einen beliebigen an diesem Ort spielbaren Gegenstand auszuspielen.

Reservestapel

Der Reservestapel (*sideboard*) darf bis zu 30 Karten enthalten. Es dürfen in beliebigem Verhältnis Charakter-, Unterstützungs- oder Gefahrenkarten eingebaut werden, solange die Bedingungen für das Zusammenstellen von Decks erfüllt bleiben (keine Karte häufiger als dreimal, einzigartige Karten nur einmal, Agenten insgesamt max. 36 Geisteskraftpunkte usw.) Ist der gegnerische Spieler ein Gefallener Zauberer, darf der Reservestapel um 10 Karten erweitert werden.

- Ist der Spielstapel eines Spielers aufgebraucht (→ S. 30), so darf der Spieler bis zu 5 beliebige Karten, aber keine Ortskarten, aus seinem Abwurfstapel mit ebenso vielen beliebigen Karten aus dem Reservestapel austauschen. Die Karten müssen dem Gegner nicht gezeigt werden.

- Im Spiel kann ein Spieler seinen Zauberer, Ringgeist, Gefallenen Zauberer oder Balrog in der Organisationsphase tappen, um aus dem Reservestapel 5 Charakter- oder Unterstützungskarten in den Abwurfstapel zu legen. Alternativ darf 1 Charakter- oder Unterstützungskarte in den Spielstapel gebracht werden, wenn dieser noch mindestens 5 Karten enthält. Der Stapel wird anschließend gemischt.

  Diese Aktion darf mehrfach durchgeführt werden.

- In der Enttappphase eines Spielers kann der Gegner aus seinem Reservestapel 5 Gefahrenkarten in den Abwurfstapel bringen, wenn der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog im Spiel ist, oder wenn der Spieler *Das Lidlose Auge* oder *Sauron* im Spiel hat. Alternativ darf 1 Gefahrenkarte in den Spielstapel gelegt werden, wenn dieser noch mindestens 5 Karten enthält. Der Stapel wird anschließend gemischt.

  In diesem Fall reduziert sich die Gefahrenbeschränkung in dieser Runde für alle Gemeinschaften um die Hälfte (aufrunden).

- In der Gefahrenphase kann ein Gefahrenkartenspieler einen seiner ausliegenden Nazgûl tappen und abwerfen, um 5 Gefahrenkarten in den Abwurfstapel zu bringen. Alternativ darf 1 Gefahrenkarte in den Spielstapel gelegt werden, wenn dieser noch mindestens 5 Karten enthält. Der Stapel wird anschließend gemischt.

- Bei diesen Aktionen müssen die Karten dem Gegner soweit gezeigt werden, dass sie als Charakter-, Unterstützungs- oder Gefahrenkarte erkennbar sind.

- Ist der Gegner ein Balrog-Spieler, dürfen die folgenden Karten zwar im Deck enthalten sein, aber nicht gegen ihn gespielt werden: *Der Balrog von Moria*, *Durins Fluch*, *Ein letztes Lebewohl*, *The Black Council*. Befindet sich eine dieser Karten auf der Hand, darf sie jederzeit gegen eine beliebige Karte des Reservestapels ausgetauscht werden. Die ursprüngliche Karte wird aus dem Spiel genommen und der Spielstapel neu gemischt.

Ringe

Ein Ring ist ein Gegenstand, der im Kartentext das Schlüsselwort *Ring* enthält.[1] Ringe, die vom Typ „Goldener Ring“ sind, können an den entsprechenden Orten ausgespielt werden. Ringe, die vom Typ „Besonderer Gegenstand“ sind, können nur unter den auf dem Kartentext genannten

[1] Hinweis: Der *Ring der Zauberer, Versklavender Ring* und *Ring der Treue*, die das Wort Ring im Namen haben, sind keine Ringe in diesem typmäßigen Sinn.

Voraussetzungen gespielt werden. Das Ausspielen solcher Ringe kann nur nach dem Testen eines Goldenen Rings erfolgen.[1]

Ein Ring wird getestet, wenn eine entsprechende Aktion angekündigt wird wie z. B. das Ausspielen einer Unterstützungskarte zum Testen eines Rings, oder wenn dies in bestimmten Situationen automatisch erfolgt (s. u.).

Der Test eines Rings erfolgt durch einen Würfelwurf. Anhand des Testergebnisses, einschließlich eventueller Modifikationen, wird der getestete Ring durch einen anderen Ring von der Hand des Spielers ersetzt, der seiner Kategorie nach dem Testergebnis entspricht. Der getestete Ring wird abgeworfen und durch den besonderen Ring ersetzt. Dies gilt als Ausspielen eines Gegenstandes. Kann oder will der Spieler den Goldenen Ring nicht ersetzen, wird er abgeworfen.

Beim Ausspielen eines besonderen Rings werden weder der Ort noch der betreffende Charakter getappt.

S B Goldene Ringe, die sich in der Gemeinschaft eines Ringgeistes oder Balrogs befinden, oder deren Gemeinschaft sich an einem Dunklen Zufluchtsort befindet, werden zu Beginn der Abschlussphase automatisch mit einer Modifikation von -2 getestet.

F Jeder Wurf eines Ringtests eines Gefallener-Zauberer-Spielers wird mit -1 modifiziert. Er darf nach einem Ringtest einen passenden Ring beliebiger Ausrichtung spielen.

S Ringgeister

Für Ringgeister gelten einige Sonderregeln:

- Ein Ringgeist kann, wenn ihm dies durch bestimmte Karten oder Fähigkeiten erlaubt ist, in der Organisationsphase einen Begleiter ausspielen, d. h. einen weiteren Ringgeist als Gefolgsmann. Dieser wird unter direktem Einfluss des Ringgeistes kontrolliert, der dafür 1 Punkt des direkten Einflusses verwenden muss. Begleiter können nur ihre Magie-Fähigkeiten, aber nicht ihre individuellen Fähigkeiten einsetzen, die sie laut sonstigem Kartentext haben. Ein Begleiter kann vom Gegner noch als der eigene Ringgeist ausgespielt werden, sofern er noch keinen eigenen Ringgeist ausgespielt hat. In diesem Fall muss der Begleiter abgeworfen werden. Beim Ausspielen des Begleiters wird eine gegebenenfalls im Spiel befindliche Erscheinungsform als Nazgûl abgeworfen.

  Verlässt der eigene Ringgeist das Spiel, so werden seine Begleiter erst in der folgenden Organisationsphase abgeworfen. Sie werden nicht abgeworfen, wenn der eigene Ringgeist in der nächsten Organisationsphase am betreffenden Ort neu ausgespielt wird.

- Ein Ringgeist darf sich nur an Dunklen Zufluchtsorten mit anderen Charakteren in einer Gemeinschaft befinden.

[1] Hinweis: Nur durch Beeiflussung oder besondere Karten, wie z. B. *Schwarzer Regen*, kann ein Ring ohne Testen gespielt werden.

- Ringgeister dürfen sich jederzeit zu einem Dunklen Zufluchtsort bewegen. Zu anderen Orten dürfen sie sich nur nach Grundregeln (→ S. 33) bewegen. Dazu muss die Gemeinschaft außerdem im Besitz einer Karte mit Offenbarungsform wie z. B. *Grausamer Reiter, Schwarzer Reiter* oder *Bote des Dunklen Herrschers* sein. (Inoffizielle Errata: Ein Ringgeist darf sich nach Barad-dûr auch ohne Offenbarungs-Karte bewegen.)

  In der Reiseroute eines Ringgeists, der sich bewegt, darf sich keine Meeresküste befinden.

- Ein Ringgeist darf Gegenstände ausspielen oder tragen, aber alle Eigenschaften des Gegenstandes werden ignoriert, wenn er im Besitz eines Ringgeistes ist.[1] Bedingungen, die zum Ausspielen erfüllt werden müssen, gelten aber auch, wenn ein Ringgeist den Gegenstand ausspielt.

- Ergibt der Konstitutionswurf eines Ringgeistes genau 7 oder 8, muss der Ringgeist auf die Hand genommen werden. Dies zählt nicht als Verlust des Ringgeistes. Der Ringgeist kann in einer weiteren Runde erneut ausgespielt werden. Sofern der Ringgeist kein Begleiter war, kann er nicht vom Gegner als der eigene Ringgeist ausgespielt werden. (Inoffizielle Errata: Der Ringgeist wird nicht auf die Hand genommen, wenn er die Verbündeten *Schwarzes Pferd* oder *Kreatur einer vergangenen Welt* besitzt.)

- Alle Ringe, die sich in einer Gemeinschaft mit Ringgeist befinden, werden zu Beginn der Abschlussphase automatisch mit einer Modifikation von -2 geprüft.

- Ein Ringgeist führt niemals einen Versuchungswurf durch. Versuchungskarten dürfen nicht auf einen Ringgeist gespielt werden.

Trophäen

Besiegt eine Gemeinschaft mit einem Ork- oder Trollcharakter eine Kreatur, so darf diese Karte als Trophäe zu einem solchen Charakter in der Gemeinschaft gelegt werden. Eine Trophäe gilt als geringerer Gegenstand mit 0 Versuchungspunkten. Trophäen können nicht weitergegeben oder hinterlegt werden. Wird eine Trophäe abgeworfen, wird sie entweder auf den Siegpunktstapel für besiegte Kreaturen oder den Stapel für ausgeschiedene Karten gelegt. Halborks dürfen keine Trophäen besitzen.

Die Siegpunkte, die eine Gemeinschaft ggf. für das Besiegen der Kreatur erhält (→ S. 22), zählen jederzeit. Je nach der Summe der Siegpunkte durch Kreaturenkarten erählt der Träger von Trophäen folgende Boni. Es ist dabei egal, ob die Siegpunkte mit oder ohne Stern (*) ausgewiesen sind.

- +1 auf direkten Einfluss für 1 Siegpunkt.

- +1 auf direkten Einfluss und +1 auf Kampfgeschick für 2 Siegpunkte.

[1] Hinweis: Dazu zählen auch Effekte, die durch das Abwerfen des Gegenstands ausgelöst werden wie z. B. bei *Orkschlucke*.

- +2 auf direkten Einfluss und +1 auf Kampfgeschick für 3 Siegpunkte.
- +2 auf direkten Einfluss und +2 auf Kampfgeschick für 4 oder mehr Siegpunkte.

Besiegte Erscheinungsformen von Drachen, auch -heeren, können als Trophäe genutzt werden. Besiegte gegnerische Charaktere können nicht als Trophäe gespielt werden.

Verbündete

Ein Verbündeter kann nur in der Ortsphase an seinem Heimatort ausgspielt werden, wenn ein Charakter getappt wird. Dieser Charakter spielt den Verbündeten unter sich aus. Der Verbündete kann nicht an andere Charaktere weitergegeben werden und wird abgeworfen, wenn der ihn führende Charakter das Spiel verlässt oder sich die Gemeinschaft in eine Region bewegt, in der sich der Verbündete nicht bewegen darf.

Ein Verbündeter gilt nur während eines Kampfes als Charakter. Besitzt der Verbündete ein Kampfgeschick, so nimmt er wie ein normaler Charakter am Kampf teil. Wenn er kein Kampfgeschick besitzt, können ihm keine Hiebe zugeordnet werden. Er kann allerdings getappt werden, um einem anderen Charakter eine Modifikation von +1 auf das Kampfgeschick zu geben.

Auf einen Verbündeten dürfen Ereignisse gespielt werden.[1]

Verhöre

Ein Angriff ist ein Verhör (*detainment*), wenn dies auf der entsprechenden Karte vermerkt ist oder unter folgenden Bedingungen:

S B Jeder Angriff von Agenten oder Nazgûl ist ein Verhör.

Jeder Angriff, der auf einem Dunklen Reich, einem Dunklen Ort oder einem Schattenhort zugeordnet ist, ist ein Verhör.

Angriffe in Schattenlanden durch Orks, Trolle, Untote oder Menschen sind Verhörangriffe.

Die obigen Bedingungen sind erfüllt, wenn der Angriff namentlich einem Ort oder einer Region zugeordnet ist, die den jeweiligen Typ besitzen.

Die obigen Bedingungen gelten nicht für automatische Angriffe, da diese keine räumliche Zuordnung haben. Automatische Angriffe gelten nur als Verhör, wenn es auf der Ortskarte vermerkt ist.

[1] Beispiel: *Wundersame Geschichten* kann auf *Baumbart* gespielt werden, der dazu getappt wird.

Jeder erfolgreiche Hieb eines Verhörangriffes (→ S. 27) führt nur zum Tappen des betroffenen Charakters, er wird nicht verwundet oder eliminiert; es wird kein Konstitutionswurf durchgeführt. Ebenso kann ein Verhörangriff nicht besiegt werden: Schlagen alle Hiebe fehl, passiert nichts weiter. Erfolgte der Angriff durch eine Kreatur, so wird diese abgeworfen. Verhörangriffe können nicht besiegt werden und zählen entsprechend auch keine Siegpunkte.

Versuchung

Versuchungskarten

Karten, die das Schlüsselwort *Versuchung* tragen, sind Versuchungskarten. In jeder Bewegungs-/Gefahrenphase darf nur 1 Versuchungskarte auf einen jeweiligen Charakter gespielt werden. Eine Versuchungskarte muss immer am Anfang einer Kette von Ereignissen gespielt werden. Versuchungskarten können nicht auf einen Ringgeist gespielt werden. Versuchungskarten, die nicht auf Zwerge gespielt werden dürfen, dürfen auch nicht auf Orks gespielt werden.

Ein Charakter kann in der Organisationsphase getappt werden, um zu versuchen, eine Versuchungskarte loszuwerden. Die Karte wird abgeworfen, wenn ihm ein Würfelwurf in bestimmter Höhe laut Kartentext gelingt. Ein Charakter darf mehrmals getappt werden, um zu versuchen, eine Versuchungskarte abzuwerfen. Alternativ kann ein Charakter auch ohne zu tappen versuchen, eine Karte abzuwerfen; dann darf er für die betreffende Versuchungskarte aber nur insgesamt 1 Versuch unternehmen. Der nötige Wurf wird in diesem Fall um 3 erhöht. Auf diese Weise kann ein Charakter versuchen, mehrere Karten pro Runde loszuwerden.

Versuchungswürfe

Ein Charakter muss immer einen Versuchungswurf durchführen, bevor er in der Organisationsphase einen Gegenstand weitergibt oder hinterlegt. Außerdem muss jeder Charakter beim Spielende einen Versuchungswurf durchführen (→ S. 21). Außerdem können bestimmte Karten verlangen, dass ein Versuchungswurf durchzuführen ist.

S B Charaktere, die sich in der Gemeinschaft eines Ringgeists befinden, erhalten auf Versuchungswürfe eine Modifikation von +2.

Ringgeister und *The Balrog* führen niemals einen Versuchungswurf durch. Kartentexte, die das verlangen, sind unwirksam.

Ein Versuchungswurf wird durchgeführt, indem der Spieler würfelt und mögliche Modifikationen auf den Versuchungswurf, wie sie z. B. auf der betreffenden Charakterkarte aufgeführt sind, hinzurechnet. Weitere Charaktere aus seiner Gemeinschaft können getappt werden, um jeweils eine Modifikation von +1 auf den Versuchungswurf zu geben.

- Ist der Wurf höher als die Gesamtzahl aller seiner Versuchungspunkte, geschieht nichts.

- Ist der Wurf gleich der Anzahl der Versuchungspunkte oder um 1 kleiner, wird der Charakter mit allen seinen Karten außer Gefolgsleuten abgeworfen. Ist der Charakter ein Scherge, wird er nur getappt. Auch Ork- oder Trollcharaktere eines Gefallener-Zauberer-Spielers oder ein Gefallener Zauberer werden nur getappt. Ist der Charakter ein Zauberer, so wird er eliminiert.

- Ist der Wurf um 2 oder mehr kleiner als die Zahl der Versuchungspunkte, wird der Charakter eliminiert. Alle auf ihm liegenden Karten außer Gefolgsleuten werden abgeworfen.

Durchführung und Folgen eines Versuchungswurfs, also inbesondere das Scheitern, gelten als gleichzeitig, so dass dazwischen keine weiteren Aktionen angekündigt werden können.

Zur Seite gelegte Karten

Einige Karten verlangen, dass bestimmte Karten zur Seite (*off to the side*) gelegt werden. Eine zur Seite gelegte Karte befindet sich nur hinsichtlich ihrer Eigenschaft, einzigartig zu sein, im Spiel. Keine Karte und kein Effekt kann auf sie wirken, es sei denn, er zielt explizit auf zur Seite gelegte Karten ab.

Die Karte, durch deren Effekt andere Karten zur Seite gelegt werden (*host card*), befindet sich technisch gesehen im Spiel: Karten dürfen darauf gespielt werden und Effekte wirken auf sie.[1] Der Spieler dieser Karte erhält alle Siegpunkte durch Karten, die mit einer solchen Karte zur Seite gelegt werden. Wird eine solche Karte abgeworfen, durch die andere Karten zur Seite gelegt werden, werden diese ebenfalls abgeworfen.

[1] Beispiel: *Erweckt aus tiefem Schlaf* bewirkt, dass ein Drache zur Seite gelegt werden kann. *Erweckt aus tiefem Schlaf* selbst gilt nicht als zur Seite gelegt.

Standardregeln: Änderungen gegenüber Turnierregeln

Einigen sich die Spieler vor Beginn auf ein Spiel nach Standardregeln (Fortgeschrittenen-Regeln), gelten folgende Änderungen:

- Unterstützungs- und Gefahrenstapel müssen 25 bis 50 Karten enthalten.
- Vor Spielbeginn wählt jeder Spieler seine Startgemeinschaft. Bei Spielbeginn decken beide Spieler alle gewählten Charaktere gleichzeitig auf. Alle gleichen Charaktere werden abgeworfen und in den Spielstapel gemischt.
- Der Reservestapel darf bis zu 25 Karten enthalten.
- Schergen- und Balrogspieler haben wie Heldenspieler einen allgemeinen Einfluss von 20 Punkten.
- Die Bewegung nach Grundregeln in die Regionen *Udûn* und *Gorgoroth* ist erlaubt.
- Wird der eigene Zauberer, Ringgeist, Gefallene Zauberer oder Balrog eliminiert, hat der Spieler das Spiel sofort verloren.

1-Deck-Spiel: Das Spiel erfolgt ohne Reservestapel. Das Spiel kann beendet werden, wenn ein Spieler über 20 Siegpunkte verfügt oder wenn er sein Deck einmal aufgebraucht hat. Das Spiel endet ansonsten in der Runde, sobald jeder Spieler sein Deck einmal aufgebraucht hat.

3-Deck-Spiel: Der Reservestapel darf bis zu 30 Karten enthalten. Das Spiel kann beendet werden, wenn ein Spieler über 30 Siegpunkte verfügt oder wenn er sein Deck zweimal aufgebraucht hat. Das Spiel endet ansonsten in der Runde, sobald jeder Spieler sein Deck zweimal aufgebraucht hat.

4-Deck-Spiel: Der Reservestapel darf bis zu 35 Karten enthalten. Das Spiel kann beendet werden, wenn ein Spieler über 40 Siegpunkte verfügt oder wenn er sein Deck dreimal aufgebraucht hat. Das Spiel endet ansonsten in der Runde, sobald jeder Spieler sein Deck dreimal aufgebraucht hat.

Inoffizielle Errata (Unofficial Errata List)

Auf `www.meccg.net/dforum/index.php` haben Middle-Earth Spieler einige Regeländerungen zusammengetragen, um Defizite der offiziellen Regeln zu beheben. Die Liste ist jederzeit offen für Erweiterungen, über die jeder Spieler mit abstimmen darf.

Hier folgt eine deutsche Übersetzung der aktuellen Fassung von 2006. Für Turniere, die unter diesen Regeln stattfinden, gilt außerdem, dass die 9 deutschen Sonderkarten (Promos) *Baugur, Belegennon, Freca, Horn der Herausforderung, Das Pack vor der Tür, Ringil, Schwertmeister, Wolf* und *Zwergenaxt* verwendet werden dürfen. Die inoffiziellen Errata sind auch in der Spielzugübersicht und in der deutschen Errata-Liste enthalten.

Organisationsphase

B Charaktere, die ein Balrog-Spieler aus dem Reservestapel spielt, dürfen höchstens Geisteskraft 2 besitzen.

S Eine Gemeinschaft, die nur aus Ringgeistern und *Schwarzen Pferden* besteht, darf eine Größe von 9 besitzen.

Bewegungs- und Gefahrenphase

S Ein Ringgeist darf sich auch ohne Bewegungsmodus-Karte nach *Barad-dûr* bewegen.

S Ein Ringgeist mit dem Verbündeten *Schwarzes Pferd* oder *Kreatur einer vergangenen Welt* wird bei einem Konstitutionswurf von 7 oder 8 nicht auf die Hand genommen sondern bleibt im Spiel.

Kartentexte

- *Athelas.* Der wahlweise alternative Effekt darf auch von *Strider* genutzt werden.
- *Beorning Skin-changers.* Kann gegen eine Heldengemeinschaft nur in den genannten Regionen gespielt werden, oder wenn die Gemeinschaft durch 2 Wildnis-Regionen reist.
- *Dwar entfesselt.* Dwar muss sich nicht in in einem Bewegungsmodus befinden, um diese Karte spielen zu können.

- *Elbenlord in Zorn und Wut.* Darf nur in Schattenlanden gespielt werden, wenn die *Tore des Morgens* im Spiel sind.
- *Fliegen und Spinnen.* Spielbar auf einen Charakter, der einen Hieb durch Spinnen auf sich nimmt.
- *Fluss.* Das Tappen eines Waldläufers erfüllt die Bedingung auch für alle weiteren Flüsse, die auf denselben Ort gespielt werden.
- *Geflügelter Unhold.* Zählt als 1/2 Kreatur hinsichtlich des Minimums an Kreaturen im Deck.
- *Grabunhold.* Spielbar auch an den *Hügelgräberhöhen*.
- *Grausamer Reiter.* Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort nur abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.
- *Hobbitkunde.* Spielbar an jedem Ort.
- *Höhlendrache.* Besonderes Christoph-Schürmann-Erratum: Gilt nicht als einzigartiger Drache.
- *Khamûl der Ringgeist.* +2 auf Konstitutionswürfe, die wegen erfolgloser Hiebe gegen Khamûl durchgeführt werden.
- *Many-coloured Robes.* Für den Effekt wird diese Karte und nicht *Saruman* getappt.
- *Mûmak.* Darf auch in *Harondor* und Orten in dieser Region gespielt werden.
- *Das Schattenheer.* Darf nur gespielt werden, wenn *Aragorn* in derselben Runde die besondere Bewegung durch *Die Pfade der Toten* genutzt hat.
- *Schwarzer Reiter.* Die Karte (sowie weitere Ringgeist-Begleiter) wird in der Organisationsphase an einem Dunklen Zufluchtsort abgeworfen, wenn sich die Gemeinschaft in der letzten Runde von einem Ort, der kein Dunkler Zufluchtsort war, zu diesem Dunklen Zufluchtsort bewegt hat.
- *Schwarzstamm.* Nicht spielbar an Zufluchtsorten.
- *Spurlos verschwunden.* Spielbar am Ende der Organisationsphase.

Middle Earth - Arda

Arda ist eine Spielvariante, nach der alle Spieler mit gemeinsamen Spielstapeln spielen. Insbesondere für Spiele mit mehreren Spielern ist Arda beliebt. Es gibt keine offiziellen Arda-Regeln. Die folgenden lehnen sich grundsätzlich an die Berliner Regeln an, sind aber z. T. leicht geändert. Sie gelten für das Spiel mit Helden-Ausrichtung.

Deckaufbau

Die Spieler einigen sich vor Beginn, ob einzigartige Karten doppelt verwendet werden dürfen, was das Abwerben von Charakteren und Ressourcen erleichtert. Mehr als zweimal sollten jedoch auch einzigartige Karten nicht eingebaut werden.

Charakterstapel. Der Charakter-Stapel wird aus allen verfügbaren Charakterkarten gebildet. Charaktere werden ggf. doppelt eingebaut. Zauberer werden nicht eingebaut.

Spielstapel. Der Spielstapel wird aus Gefahrenkarten und Unterstützungskarten gebildet, wobei als Unterstützungskarten keine geringeren Gegenstände und keine Karten mit Siegpunkten verwendet werden. Das Verhältnis von Gefahren- und Unterstützungskarten sollte etwa 4:3 bis 3:2 betragen.

Weitere Stapel. Alle Karten mit Siegpunkten, auch solchen in Klammern, bilden einen Siegpunktkartenstapel. Einzigartige Karten werden ggf. doppelt eingebaut. Alle besonderen Ringe, die im Regelfall nur durch Testen eines Rings ausgespielt werden können, bilden einen Ringstapel. Einzigartige Ringe werden nicht doppelt eingebaut.

Alle geringeren Gegenstände bilden einen eigenen Spielstapel. Einzigartige Karten werden auch hier nicht doppelt eingebaut.

Jeder Spieler besitzt einen Ortsstapel mit allen Orten.

Die Karte *Er blickte weiter und tiefer* wird mehrmals separat bereit gelegt.

Spielbeginn

Jedem Spieler wird ein Zauberer zugelost, der Teil der Startgemeinschaft ist. Jeder Spieler erhält 3 zufällig ausgewählte Charaktere mit einer Geisteskraft von mindestens 6, wenn jede Charakterkarte nur einmal im Charakter-Stapel enthalten ist. Sind Charaktere doppelt enthalten, erhält

jeder Spieler 4 solcher Charaktere. Von den Charakteren mit einer Geisteskraft von höchstens 5 erhält jeder Spieler 8 zugelost, 10 bei Verwendung doppelter Charaktere. Diese Charaktere sind mögliche Anfangscharaktere. Zum Aufstellen der Startgemeinschaft werden wie nach Turnierregeln (→ S. 9) von allen Spielern Charaktere der Reihe nach gleichzeitig aufgedeckt und doppelte Charaktere abgeworfen. Alle abgeworfenen und nicht verwendeten Charaktere werden in den Charakterstapel gemischt.

Jeder Spieler erhält 2 geringere Gegenstände aus dem entsprechenden Stapel zugelost. Befindet sich darunter ein Drachenschatz oder ein Gegenstand, der beim Ausspielen einen Angriff zur Folge hat, wird stattdessen erneut ein Gegenstand zugelost.

Die Startgemeinschaften dürfen in Bruchtal oder am Heimatort des Zauberers beginnen. 5 Charaktere werden anschließend gezogen und offen ausgelegt. Eine Reihenfolge von 1 bis 5 wird vereinbart.

Jeder Spieler erhält 4 Handkarten vom Siegpunktkartenstapel und 8 Handkarten vom Spielstapel. Bestimmte Karten, die im Lauf des Spiels die Handkartenzahl erhöhen, wirken sich nur auf die Anzahl der Karten vom Spielstapel aus.

Änderungen gegenüber den Standardregeln

(1) Charaktere, die sich in der offenen Auslage befinden, gelten als auf der Hand aller Spieler befindlich. In jeder Enttappphase würfelt der Spieler mit einem Würfel. Der Charakter auf der entsprechenden Position wird abgeworfen und durch einen neuen Charakter vom Charakterstapel ersetzt.

Wird ein Charakter auf die Hand genommen, wird er stattdessen auf die offene Auslage in Position 6 gelegt. Charaktere auf der Position 6 werden spätestens in der nächsten Runde, in der Spieler wieder am Zug ist, in der Enttappphase abgeworfen.

(2) In der ersten Runde darf kein Spieler einen Charakter in der Organisationsphase ausspielen.

(3) Charaktere, auch Hobbits, können in der Organisationsphase unter direktem Einfluss auch an folgenden Orten gespielt werden, selbst wenn es sich nicht um ihren Heimatort handelt: Charaktere mit einer Geisteskraft bis zu 2 an Ruinen und Horten, Charaktere mit einer Geisteskraft bis zu 4 an Grenzorten, Charaktere mit einer Geisteskraft bis zu 7 an Freien Orten.

(4) Jeder Spieler darf höchstens 2 Gemeinschaften bilden. Sollte ein Spieler wegen besonderer Karten mehr als 2 Gemeinschaften haben, muss er in der folgenden Runde Gemeinschaften vereinigen, bis er wieder 2 hat. Gelingt ihm das nicht, muss er nach eigener Auswahl Gemeinschaften abwerfen.

(5) In der Bewegungs-/Gefahrenphase darf zunächst der links vom Spieler sitzende Gegner (direkter Gegner) eine Gefahrenkarte spielen. Anschließend folgen die weiteren Gegner

reiheum mit jeweils einer Karte. Jeder Gegner darf passen. Spielt ein Gegner eine Karte, zu der ein anderer oder auch er selbst Gegner eine Karte hat, die sich direkt darauf auswirkt, darf er sie, sofern die Gefahrenbeschränkung es erlaubt, ungeachtet der Reihenfolge sofort ausspielen (reinblitzen).[1] Damit startet eine Kette von Ereignissen, die von allen Spielern verlängert werden kann.

Jeder Gegner kann passen oder auch, wenn er wieder an der Reihe ist, erneut eine Gefahrenkarte spielen. Erst wenn alle Gegner der Reihe nach gepasst haben und der Spieler keine weitere Karte spielt oder Aktion ankündigt, wird die Bewegungs-/ Gefahrenphase beendet.

Am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase gleichen nur der Spieler und sein direkter Gegner ihre Handkarten aus.

(6) Langfristige Unterstützungsereignisse dürfen in jeder Phase gespielt werden. Sie werden in der nächsten Langfristige-Ereignisse-Phase des Spielers abgeworfen.

(7) Agenten dürfen nicht bewegt werden.

(8) Testet ein Spieler einen Ring, werden nach dem Wurf solange Karten vom Ringstapel aufgedeckt, bis sich darunter ein zum Testergebnis spielbarer Ring befindet. Dieser Ring wird gespielt. Der Ringstapel wird danach gemischt.

(9) Wird der Zauberer eines Spielers eliminiert, erhält er -5 Siegpunkte und die Karte *Er blickte weiter und tiefer* und setzt damit das Spiel fort.

(10) Spielt der Spieler in der Ortsphase eine Karte aus, die den Ort tappt, und befindet sich in der Gemeinschaft noch mindestens ein ungetappter Charakter, so darf ein ungetappter Charakter getappt werden und erhält einen geringeren Gegenstand. Der geringere Gegenstand wird vom entsprechenden Stapel gezogen. An unterirdischen Orten kann der Spieler jedoch nach Ausspielen eines Gegenstandes ggf. einen weiteren am Ort spielbaren statt des geringeren Gegenstands ausspielen.

(11) Spielt ein Spieler eine Siegpunktkarte, zieht er sofort eine neue Karte vom Siegpunktkartenstapel nach.

(12) Am Ende der eigenen Runde dürfen der Spieler und sein direkter Gegner von beiden seiner Handkartenarten jeweils eine Karte abwerfen. Anschließend gleicht er die Handkarten auf 4 und 8 bzw. die aktuell gültige Handkartenzahl aus. Alle weiteren Spieler dürfen von nur von ihren Handkarten, die keine Siegpunkte enthalten, ebenfalls 1 Karte abwerfen und dann auf 8 bzw. die aktuell gültige Handkartenzahl ausgleichen.

(13) Zieht ein Spieler eine Karte, die zum Ausspielen einen spezifischen Charakter oder eine besondere, einzigartige Situation verlangt, deren Bedingung zu dieser Zeit ein anderer

[1] Beispiel: Spielt der erste Gegner *Hinterhalt*, darf ein beliebiger anderer Gegner *Mann auf Mann* spielen und ein beliebiger weiterer Gegner *Zahllose Wunden*, wenn diese Karte in der Situation spielbar ist.

Spieler erfüllt, so muss er diesem Spieler die Karte geben und zieht selbst eine neue. Dies gilt für folgende Karten:

- Karten für Hobbits: Befinden sich in den Gemeinschaften des Spielers keine Hobbits, erhält die Karte ein zufälliger Spieler, der Hobbits hat. Spieler mit mehreren Hobbits werden bei der Verlosung entsprechend der Anzahl der Hobbits gewichtet berücksichtigt.
- Folgende Karten müssen an den Spieler mit dem entsprechenden Charakter gegeben werden: *Narya* → Gandalf, *Nenya* → Galadriel, *Vilya* → Elrond, *Hobbitkunde* → Gandalf, *Kräuterkunde* → Radagast, *Erster seines Ordens* → Saruman, *Die Jagd* → Alatar, *Mandos Augen* → Pallando, *Die Rückkehr des Königs* → Aragorn, *Die Pfade der Toten* → Aragorn, *Das Schattenheer* → Aragorn, *Lúthiens Wahl* → Arwen, *Pelzwechsler* → Beorn, *Drei goldene Haare* → Galadriel, *Galadriels Phiole* → Galadriel.
- *Die Eiserne Krone* muss an einen Spieler gegeben werden, wenn er von einem Angriff mit *Das Wüten der Eisernen Krone* betroffen ist.
- *Andúril, die Flamme des Westens* und *Narsil* müssen an denjenigen Spieler gegeben werden, der eine davon bereits ausgespielt hat.
- *Gollums Schicksal* und *Schicksalsklüfte* müssen an den Spieler des Einen Rings gegeben werden.
- *Ritt auf den Adlern* muss an den Spieler gegeben werden, der sich mit einer Gemeinschaft mit einem Diplomaten am Adlerhorst befindet oder der *Lindion, der Oronin* gespielt hat.
- *Der Weiße Baum* muss an einen Spieler gegeben werden, der den *Schößling des Weißen Baumes* in *Minas Tirith* hinterlegt hat.
- *Morannon* wird an eine Gemeinschaft gegeben, die sich an einem Ort in *Dagorlad* befindet.
- *König unterm Berg* und *Späte Heimkehrer* werden an den Spieler gegeben, der in derselben Runde einen Drachen daheim besiegt hat.
- *Mallorn* muss an den Spieler mit *Erde aus Galadriels Garten* gegeben werden.
- Ein Zauberer, der im Spiel durch *Opferung der Gestalt* abgeworfen wurde, muss an den entsprechenden Spieler gegeben werden.

(14) Weitere Besonderheiten:

- *Grabunhold.* Spielbar auch an den *Hügelgräberhöhen*.
- *Hobbitkunde.* Spielbar an jedem Ort.
- *Höhlendrache.* Gilt als nicht einzigartiger Drache (*drake*, nicht *dragon*).
- *Mûmak.* Darf auch in *Harondor* und Orten in dieser Region gespielt werden.

- *Opferung der Gestalt.* Der abgeworfene Zauberer wird in den verbleibenden Charakterstapel gemischt. Wird der Zauberer zu Beginn einer Runde wieder aufgedeckt, wird er auf Position 7 der Charakterauslage gelegt. Dort bleibt er solange liegen, bis der betreffende Spieler ihn in einer Organisationsphase wieder in eine Gemeinschaft ausspielt. Spielt der Spieler *Rauchringe*, darf der Zauberer sofort in diese Auslageposition gelegt werden.
- *Rauchringe, Unerwarteter Vorposten* Die aus dem Abwurfstapel gewählte Karte kann vom Spieler in einen der derzeitigen Spielstapel gemischt werden, solange dieser mindestens 5 Karten enthält.

Der Rat der Freien Völker kann mit 18 Siegpunkten einberufen werden. Bei der Wertung bilden auch Besondere Punkte und Ringe eigene Kategorien, in denen Siegpunkte verdoppelt werden, wenn kein anderer Spieler Siegpunkte in dieser Kategorie vorweisen kann. Als Ringe gelten alle Gegenstände mit dem entsprechenden Schlüsselwort (→ S. 51).

Middle Earth - The Crap Game

Diese Anleitung ist eine Übersetzung[1] der englischen Version, wie man sie z. B. unter `http://www.meccg.net/worlds06/crapsealeddeck_en.pdf` finden kann.

Idee des Spiels

Im Crap Game geht es darum, ein ganz schlechtes Deck zusammenzustellen, das aber noch bestimmten Anforderungen (s. u.) genügen muss. Vor Spielbeginn tauscht man dieses mit dem Gegner aus, der selber versucht hat, ein unfähiges Deck aufzubauen. Sieger ist, wer das Spiel entsprechend der normalen Regeln gewinnt.

Deckaufbau

Zusätzlich zu den Standardregeln für den Deckaufbau gelten folgende Vorschriften: Jedes Deck besteht aus 35 Unterstützungs- und 35 Gefahrenkarten, 3 verschiedenen Zauberern, 12 Charakteren sowie 2 geringeren Gegenständen, die als Startgegenstände verwendet werden. Jede Karte, ob einzigartig oder nicht, kann nur einmal(!) ins Deck gebaut werden. Wenn zum Ausspielen einer Karte andere Karten notwendigerweise im Spiel sein müssen, so darf diese Karte nur eingebaut werden, wenn sich alle derart notwendigen Karten ebenfalls im Deck befinden. Darüber hinaus gelten folgende Beschränkungen:

Charaktere

- Die Summe der Siegpunkte durch Charaktere muss mindestens 10 betragen. Diese 10 Punkte dürfen von höchstens 7 Charakteren stammen.
- Für jeden Beruf (Diplomat, Krieger, Kundschafter, Waldläufer, Weiser) muss es mindestens einen Charakter (kein Zauberer) geben, der diesen besitzt.

Unterstützungskarten

- Es müssen mindestens 5 Gegenstände enthalten sein, die jeweils Siegpunkte bringen und die zusammen mindestens 12 Siegpunkte ergeben. Siegpunkte, die auf einer Karte in Klammern angegeben sind, zählen dafür nicht. Höchstens 4 von diesen 12 Siegpunkten dürfen von Drachenschatz- oder Besonderen Gegenständen stammen.

[1] Christoph Schürmann - 19. Februar 2006

- Es müssen Heere mit insgesamt mindestens 10 Siegpunkten eingesetzt werden. *Späte Heimkehrer* darf nicht verwendet werden.
- Es müssen Verbündete mit insgesamt mindestens 5 Siegpunkten eingesetzt werden.
- Für jeden Beruf muss es mindestens eine Karte geben, die zum Ausspielen (mindestens) diesen bestimmten Beruf verlangt.
- Mindestens 3 Karten, mit denen ein Angriff vereitelt werden kann, müssen einbaut werden. *Streit der Drachen* darf sich nur darunter befinden, wenn mindestens 2 Drachen als Kreaturen eingebaut werden.
- Karten, für die *Tore des Morgens* notwendig sind, dürfen nicht verwendet werden. Karten, die durch *Tore des Morgens* eine alternativen bzw. zusätzlichen Effekt haben, dürfen nur eingebaut werden, wenn auch *Tore des Morgens* eingebaut werden.

Gefahrenkarten

- Für jeden Regionstyp (Freies Reich, Grenzreich, Wildnis, Schattenland, Dunkles Reich, Meeresküste) und jeden Ortstyp (Freier Ort, Grenzort, Ruine/Hort, Schattenort, Dunkler Ort) muss eine Kreatur enthalten sein, die auf diesen Typ spielbar ist. Angriffe dieser Kreaturen dürfen keine Verhöre (gegen Helden) sein.
- Mindestens 4 Karten, die Versuchungspunkte verursachen, müssen eingebaut werden.
- Mindestens 2 Karten müssen eingesetzt werden, die eine Gemeinschaft zwingen, am Zielort nichts zu tun oder zu ihrem Ausgangsort zurückzukehren.
- Karten, für die *Tore der Nacht* notwendig sind, dürfen nicht verwendet werden. Karten, die durch *Tore der Nacht* eine alternativen bzw. zusätzlichen Effekt haben, dürfen nur eingebaut werden, wenn auch *Tore der Nacht* eingebaut werden.

Für alle diese Anforderungen gilt, dass jede Karte im Deck nur eine von ihnen erfüllen darf. (Ein *Attentäter* kann also nur die Bedingung, auf einen Freien Ort spielbar zu sein <u>oder</u> auf einen Grenzort spielbar zu sein, erfüllen. Das *Halsband der Schatten* kann also entweder hinsichtlich der Bedingungen an Gegenstände und -punkte verwendet werden <u>oder</u> für die Bedingung, drei Karten zum Vereiteln von Angriffen einzubauen.) Für alle diese Anforderungen gilt außerdem, dass sie nicht durch Kartentexte erfüllt werden können, die *Tore des Morgens* oder *Tore der Nacht* verlangen.

Spielbeginn

Zu Beginn des Spiels darf jeder Spieler die Startcharaktere unter allen Charakteren des Decks auswählen. Steht die Startgemeinschaft fest, werden alle übrigen Charaktere ins Deck gemischt.

Optionale Regeln

- Jeder Spieler darf sein Deck vor Spielbeginn durchsehen.
- Die Anzahl der Regionen, die in einer Bewegungsphase durchreist werden können, wird auf 5 (6) erhöht.
- Karten, die *Tore des Morgens* oder *Tore der Nacht* benötigen, dürfen eingebaut werden.

The Crap Game - Sealed

Die empfohlene Menge Karten für das das Crap-Sealed-Spiel sind 1 Starter sowie 5 Boosterpacks. Beim Deckaufbau gelten die Sealed- und die Crap Game-Regeln mit den folgenden Modifikationen:

- Das Deck besteht aus jeweils 30 Unterstützungs- und Gefahrenkarten, sowie 10 Charakterkarten und 2 geringen Gegenständen als Startgegenstände.
- Der Unterstützungsstapel muss Karten mit insgesamt mindestens 20 Siegpunkten enthalten. Siegpunkte in Klammern werden dabei nicht gewertet. Eine Mindestsiegpunktzahl für die einzelnen Kategorien ist nicht vorgegeben, jedoch müssen Punkte durch Gegenstände, Heere und Verbündete spielbar sein.
- Der Gefahrenkartenstapel muss mindestens 2 Karten enthalten, die Versuchungspunkte verursachen.
- Die Zahl der Regionen, durch die sich eine Gemeinschaft in ihrer Bewegungs-/Gefahrenphase bewegen darf, wird auf 5 erhöht.

Middle Earth - The Drinking Game

Diese Anleitung ist eine Übersetzung[1] der englischen Anleitung von Nathan Bruinooge und Jason Klank aus dem Jahr 1999, wie man sie im Original z. B. unter `http://www.meccg-berlin.de/files/rules/drinkinggame_en.pdf` finden kann.

Voraussetzungen

Das Drinking Game ist für alle Editionen geeignet. Empfohlen wird jedoch das Sealed-Spiel mit 3 - 4 Spielern. Für das Drinking Game müssen alle Spieler mit einem ausreichenden Vorrat alkoholischer Getränke egal welcher Art (gerne auch mehrere verschiedene) versorgt sein. In den folgenden Regeln ist ein „Schluck“ eine vom Spieler zu wählende beliebig große Menge, die aber mehr als lediglich ein Nippen ist.

Regeln

Neben den Standardregeln für Deckaufbau und Spielablauf gelten folgende zusätzliche Regeln:

(1) Einmal in jedem Spielzug darf ein Spieler einen Schluck nehmen, um einen Charakter zu enttappen.

(2) Wird ein Charakter verwundet, muss der betreffende Spieler einen Schluck nehmen.

(3) Wird ein Charakter eliminiert oder abgeworfen, muss der betreffende Spieler einen Schluck nehmen.

(4) Ein zusätzlicher Schluck muss genommen werden, wenn es sich dabei um den eigenen Zauberer (oder Ringgeist, Gefallener Zauberer, Balrog) handelt.

(5) Einmal in jedem Spielzug darf ein Schluck genommen werden, um das Ergebnis eines Würfelwurfes um 1 zu erhöhen oder zu erniedrigen. 1 Schluck wird genommen, wenn diese Aktion vor dem Wurf angekündigt wird, 2 Schlücke müssen genommen werden, wenn ein Wurf nachträglich modifiziert werden soll.

(6) Wird eine neue Ortskarte aufgedeckt, dürfen 1 oder 2 Schlücke genommen werden, um einer Gemeinschaft zu erlauben, 1 oder 2 Regionen weiter zu reisen.

[1] Christoph Schürmann - 25. März 2006

(7) Einmal pro Spielzug darf ein Schluck genommen werden, um eine Karte zu ziehen.

(8) Ein Spieler, der einen Gegenstand, Heer oder Verbündeten spielt, der mindestens 4 Siegpunkte zählt, muss einen Schluck nehmen.

(9) Ein Kampf zwischen Gemeinschaften ist jederzeit möglich, unabhängig von ihrer Ausrichtung. Wer den Kampf zwischen Gemeinschaften beginnt, muss zunächst einen Schluck nehmen. Der Verteidiger kann dem Kampf ausweichen, indem er selbst einen Schluck nimmt. Daraufhin kann der Angreifer einen neuen Schluck nehmen, um den Kampf doch stattfinden zu lassen, was der Verteidiger wiederum mit einem Schluck verhindern kann. Das geht so lange weiter, bis ein Spieler keinen Schluck mehr nehmen will.

(10) Der Verlierer des Spiels nimmt 2 Schlücke. Der Gewinner darf dabei die Art des Getränkes wählen und ggf. aus den zur Verfügung stehenden Getränken ein neues zusammenmischen.

Samstagnacht-Erweiterung

- Der Spieler, der Gerstenmann Butterblume spielt, muss einen Schluck nehmen. Jedesmal, wenn eine Karte gespielt wird, auf der ein Krug, Glas oder sonstiges Gefäß abgebildet ist, das möglicherweise Alkohol enthält, muss ihr Spieler einen Schluck nehmen.

- Beim Spiel mit mehreren Spielern darf das verbleibende Gefahrenlimit gegen eine Gemeinschaft an den nächsten Spieler weitergegeben werden, wenn der Gefahrenspieler einen Schluck nimmt.

- Bewegen nach Grundregeln ist verboten.

.

Errata-Liste (Version 6.52)

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 30.10.2021)

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
		K	Verbündete, die Alatar kontrolliert, werden abgeworfen, wenn er sich teleportiert.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Alatar kann einen Gegner zwingen, 0 Karten zu ziehen, wenn sich seine Gemeinschaft bewegt.	CER
		K	Wenn sich Alatar teleportiert, muß er sich einem Hieb stellen. (Ausnahmen z. B.: Zirperkirper)	CER
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
		K	Einzelne Angriffe können auch dann noch vereitelt werden, wenn sich ein Charakter bereits einem Angriff gestellt hat.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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 der-selben 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 ortsbezogene Zuweisung.	RD
		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 Wachsamkeit	DM	K	Darf auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden.	CER
		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	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 Versuchungs-punkt 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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Elbenmantel	TW	K	Kann auch einen Hieb einer Kreatur vereiteln, die mehr als einer Wildnisregion zugeordnet wird.	CER
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
Elbenpfad	TD	E	Ersetze „Gefahrenkarten“ durch „Kreaturen“.	Ü
Elrond	TW	K	Der Spieler 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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Das Zurückhalten, d. h. das Ausspielen der Kreatur auf diese Karte zählt nicht zur Gefahrenbeschränkung.	CER
		K	Greift ein zurückgehaltener Drache an und wird daraufhin Wundersame Geschichten gegen die Karte gespielt, wird diese abgeworfen und der Drache greift ohne den Bonus an.	RD45
		K	Wird der 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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Flinkbaum	TW	E	Ersetze „an seinem Heimatort“ durch „an einem Ort“.	Ü
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb 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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Gandalf	TW	K	Der Ring, den Gandalf testet, muss sich mit ihm in derselben Gemeinschaft befinden.	CER
Gandalf der Weiße Reiter	AS	E	Streiche „Der Angreifer bestimmt die Opfer“.	Ü
Gebrochenes Tor	AS	E	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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Gelächter des Zauberers	TW	E	Kann nur in der Ortsphase des Gegners gespielt werden.	CER
Gerüchte über den Einen	LE	K	Bringt keinen zusätzlichen Siegpunkt für Ringe des Geistes, wohl aber einen zusätzlichen Versuchungspunkt.	RD110
Gerüchte von Reichtum	TD	E	Ersetze „Eine beliebige Erscheinungsform eines einzigartigen Drachen“ durch „eine beliebige Kreatur vom Typ Einzigartiger Drache (außer 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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		K	Kann getappt werden, um einem anderen Charakter +1 auf Kampfgeschick gegen einen Hieb zu geben	. CER
		K	Kann keinen Hieb vereiteln, wenn der Angriff einer Region namentlich zugewiesen wird.	TSR
Gollum	TW	E	Ersetze „Wird Gollum ... abgeworfen“ durch „Gollum kann in der eigenen Runde des Spielers an einem Ort, der kein Zufluchtsort ist und an dem sich auch der Eine Ring befindet, getappt werden. Dann werden Gollum und der Eine Ring abgeworfen“.	CER
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 Caradhras	TD	E	Ersetze „Minas Morgul“ durch „Imlad Morgul“.	CER
		E	Nur eine der genannten Regionen muss ohne Halt darin durchquert werden.	Ü
		K	Darf gegen eine Gemeinschaft gespielt werden, die in einer der genannten Regionen startet, aber keine weiteren der genannten Regionen durchquert.	CER
Grausamer Reiter	LE	E	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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		E	Die Reiseroute muss mindestens eine Meeresküste enthalten. Sie darf keine direkt aufeinanderfolgenden Regionen enthalten, die beide nicht vom Typ Meeresküste sind. Dann kann für jede Gefahrenkarte, die gegen die Gemeinschaft gezielt gespielt wird, ein Charakter getappt werden, um diese zu vereiteln.	CER7 RD105
		K	Allgemeine Gefahren (z. B. Tore der Nacht) können nicht vereitelt werden.	
		K	Der Effekt gilt bis zum Ende der Runde, wirkt sich also ggf. auf mehrere aufeinanderfolgende Bewegungsphasen aus.	RD121
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	DM	E	Neuer Kartentitel: „Hügel des Einsiedlers“.	Q
		K	Um einen bedeutenden Gegenstand hier zu spielen, muss der Ort ungetappt sein.	CER
Der Herr der Winde eilt herbei	DM	E	Ersetze „Organisationsphase“ durch „Ortsphase“.	Ü
		K	Um den Zauberer herauszusuchen, muss die Karte an einem Zufluchtsort hinterlegt werden.	Ü

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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 ie 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
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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.	
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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
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
		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.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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
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.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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
		K	Wird gespielt, nachdem die Hiebe zugeteilt wurden.	CER
		K	Wird diese Karte auf einen Gefallenen Zauberer gespielt, werden alle Entwicklungskarten, die spezifisch für diesen Zauberer sind, abgeworfen. In folgenden Runden können solche Karten wieder ausgespielt werden.	
		K	Alle Gefolgsleute des Zauberers werden ebenfalls abgeworfen.	RD57
		K	Kann nicht im Kampf zwischen Gemeinschaften gespielt werden.	TSR
		K	Wird abgeworfen, wenn der Zauberer gefangengenommen wird.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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.	
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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 einen) 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
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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, der den Beeinflussungswurf durchführt, wird nicht getappt.	RD52
		K	Weist der Angriff mehrere Typen auf, muss gegen die höhere Zahl gewürfelt werden.	CER
		K	Charaktere, die Modifikationen für Beeinflussungswürfe haben (z. B. Dain II gegen Menschen), dürfen diese bei dem Wurf nutzen.	CER
		K	Gefahrenkarten, die noch in derselben Kette von Ereignissen gespielt werden, dürfen noch bis zum ursprünglichen Limit gespielt werden.	
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
		K	Ein Charakter, der gegen einen Hieb nicht getappt wird, wird auch nicht getappt, wenn der Hieb erfolgreich ist.	CER

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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
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
		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.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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
Sturmkrähe	TD	K	Ereignisse, die nur einen Charakter und nicht die gesamte Gemeinschaft betreffen, werden nicht abgeworfen und können auch weiterhin gespielt werden.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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
		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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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
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
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
		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
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.	

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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
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. Der Effekt wird sich nicht auf die Ortskarte des Gegners aus.	CER
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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.	CE9
		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
		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

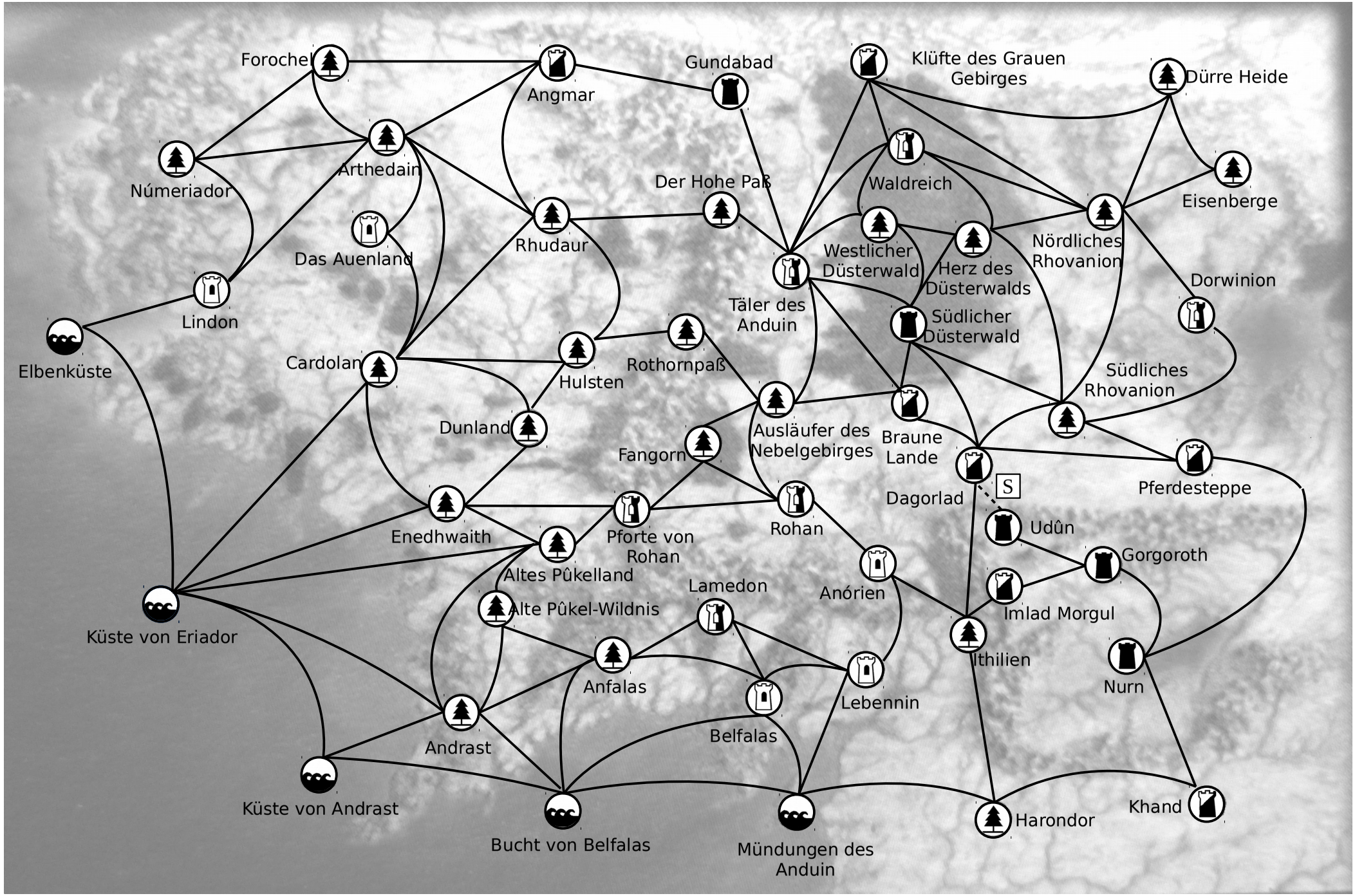
Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
Zeichen guten Willens	DM	E	Ersetze „gegen Drachen: geringerer Gegenstand/6“ durch „gegen nicht einzigartige Drachen: bedeutender Gegenstand/6“.	Ü
Zirperkirper	TW	K	Zauberer, Ringgeister und The Balrog werden nicht angegriffen.	CER
Zorn des Schwarzen Feindes	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
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.	

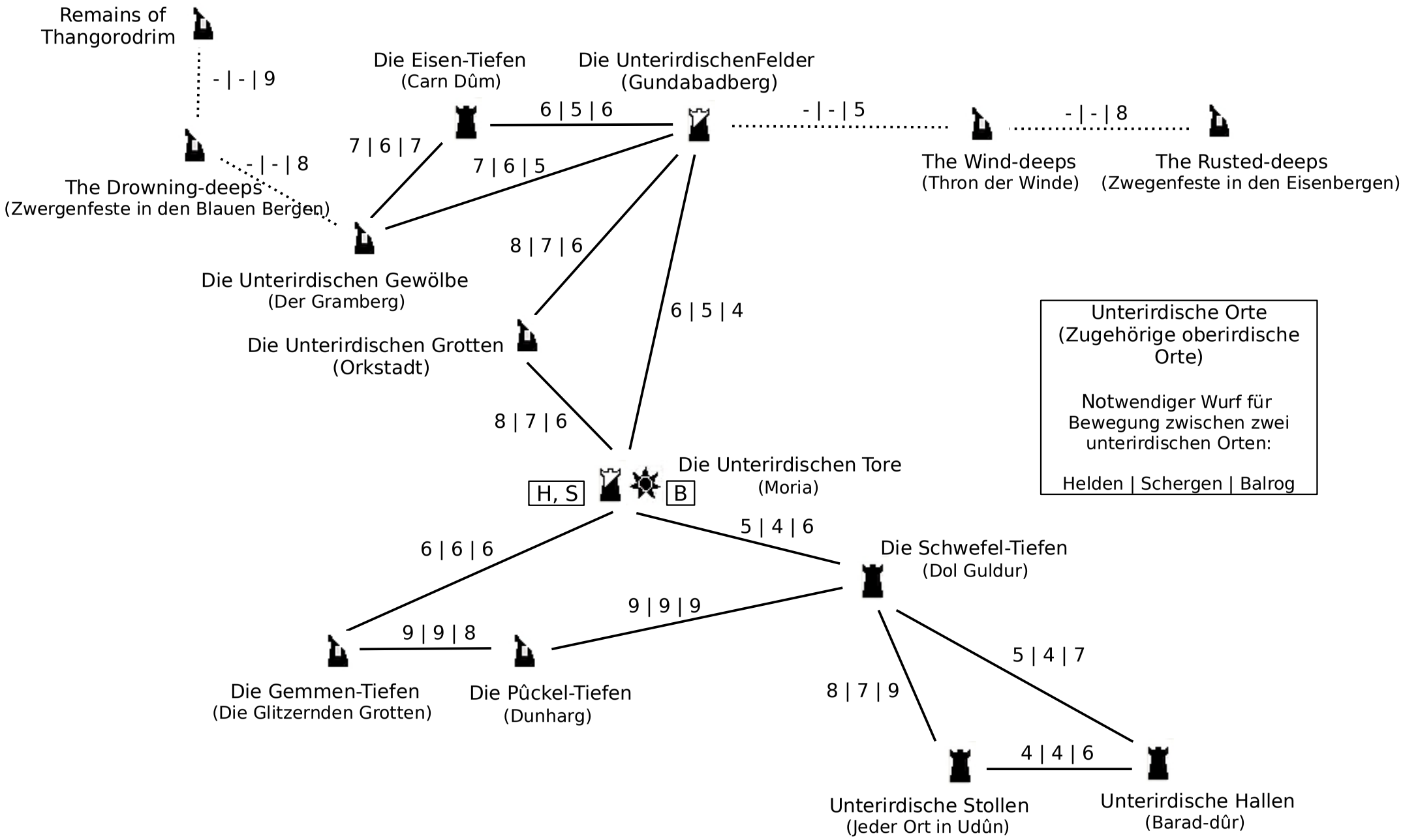
The White Hand und **The Balrog**

Kartentitel	Ed.	*	**Erratum/Klarstellung**	Info
A Strident Spawn (Lärmende Brut)	WH	E	Ergänze: „Einzigartig.“	CER
		K	Halborks können gespielt werden, auch wenn Bad Company nicht im Spiel ist.	CER
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 of the Royal Court (Kammern am Königshof)	WH	K	Wird nicht abgeworfen, wenn der Gegner zuerst Gandalf (als Gefallener Zauberer) spielt.	RD79
Crept along carefully	BA	K	Wird die Karte verdoppelt, bleibt die Bewegungsbeschränkung auf die genannten drei Regionen bestehen, und das Gefahrenlimit wird erneut um 1 reduziert.	CER
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
		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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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, Agenten als Anfangscharakere zu spielen.	CER
		K	Ein Gefallener Zauberer-Spieler kann mit dieser Karte keinen Agenten mit einer Geisteskraft von 6 ins Spiel bringen.	RD50
A Panoply of Wings (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 CER
		K	Der Effekt durch Abwurf der Karte wirkt bis zum Ende des Zuges.	CER
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

Kartentitel	Ed.	*	Erratum/Klarstellung	Info
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	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	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


Forochel
Angmar
Gundabad
Klüfte des Grauen Gebirges
Dürre Heide
Númeriador
Arthedain
Waldreich
Eisenberge
Der Hohe Paß
Das Auenland
Rhudaur
Westlicher Düsterwald
Herz des Düsterwalds
Nördliches Rhovanion
Lindon
Täler des Anduin
Dorwinion
Elbenküste
Cardolan
Hulsten
Rothornpaß
Südlicher Düsterwald
Südliches Rhovanion
Dunland
Ausläufer des Nebelgebirges
Braune Lande
Fangorn
Pferdesteppe
S
Dagorlad
Enedhwaith
Pforte von Rohan
Rohan
Udûn
Altes Pûkelland
Gorgoroth
Anórien
Lamedon
Imlad Morgul
Alte Pûkel-Wildnis
Küste von Eriador
Ithilien
Anfalas
Nurn
Lebennin
Belfalas
Andrast
Küste von Andrast
Bucht von Belfalas
Mündungen des Anduin
Harondor
Khand


Remains of Thangorodrim
- | - | 9
The Drowning-deeps
(Zwergenfeste in den Blauen Bergen)
- | - | 8
Die Eisen-Tiefen
(Carn Dûm)
Die UnterirdischenFelder
(Gundabadberg)
6 | 5 | 6
- | - | 5
- | - | 8
The Wind-deeps
(Thron der Winde)
The Rusted-deeps
(Zwegenfeste in den Eisenbergen)
7 | 6 | 7
7 | 6 | 5
Die Unterirdischen Gewölbe
(Der Gramberg)
8 | 7 | 6
6 | 5 | 4
Die Unterirdischen Grotten
(Orkstadt)
8 | 7 | 6
Unterirdische Orte
(Zugehörige oberirdische Orte)
Notwendiger Wurf für Bewegung zwischen zwei unterirdischen Orten:
Helden | Schergen | Balrog
H, S
B
Die Unterirdischen Tore
(Moria)
5 | 4 | 6
6 | 6 | 6
Die Schwefel-Tiefen
(Dol Guldur)
9 | 9 | 9
9 | 9 | 8
5 | 4 | 7
8 | 7 | 9
Die Gemmen-Tiefen
(Die Glitzernden Grotten)
Die Pûckel-Tiefen
(Dunharg)
4 | 4 | 6
Unterirdische Stollen
(Jeder Ort in Udûn)
Unterirdische Hallen
(Barad-dûr)