

Errata - Liste zu den deutschen Karten des MECCG			
Version 2.11, aktualisiert am 09.09.2002 (aktualisierte 2.06)			
Diese neue Errata-Liste hält sich in großen Teilen an die zuletzt von QueenGames aktualisierte Liste, sowie an die dazu erschienene Errata-Ergänzung. Was ich ergänzt oder verändert habe, ist unter Bem. gekennzeichnet. Dabei meint:			
neu formuliert: Die Bestehende Formulierung wurde geändert, inhaltlich ändert sich nichts			
neu ergänzt: Aus Vergleich mit der englischen Version/Spielpraxis ergab sich dieses Erratum			
!neu: Neu hinzugefügt			
Die Listen sind nach Editionen getrennt. Bei der Alphabetisierung werden bestimmte Artikel am Kartenanfang übergangen (Damit steht z. B. "Der Eine Ring" unter "Eine Ring").			
Fehler auf Karten (Errata) sind durch E , Klarstellungen durch K gekennzeichnet.			
"Anfängern" mag diese Liste sehr lang erscheinen. Sie sollten sich besonders mit den Errata zu			
Attentäter / Totschläger			
Gründliche Suche			
Fluß			
Befreiung			
Heerschau			
Wiederaufbau der Stadt (DM)			
vertraut machen. Diese Karten haben wichtige Änderungen erfahren.			
Für die anderen Karten können die Errata auch im Spielverlauf nachgeschlagen werden			
Ganz am Ende der Datei befinden sich noch Klarstellungen, die für best. Gruppen von Karten gelten!			

The Wizards			
Kartentitel	Art	Erratum / Klarstellung	Bem.
Der Abendstern	E	Wenn die <i>Tore des Morgens</i> im Spiel sind, gilt der zweite Effekt zusätzlich.	
	K	Kann auch gespielt werden, wenn sich keine Wildnis auf den Reiseroute befindet.	
Alatar	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 machen und, sofern er es nicht schon wurde, getappt werden."	
	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 durchgeführt werden.	
	K	Verbündete, die Alatar kontrolliert werden abgeworfen, sobald er sich teleportiert.	
	K	Alatar kann einen Gegner zwingen, 0 Karten zu ziehen, wenn er sich bewegt.	
	K	Wenn Alatar sich teleportiert hat, muß er sich einem Hieb stellen, selbst wenn irgend etwas ihn davor schützen würde.	
Die Alte Drossel	E	Kann für einen Angriff nicht verdoppelt werden.	
	K	Kann nur dann gegen Agenten eingesetzt werden, wenn dessen Kampfgeschick ohne Würfelwurf mindestens 13 ist.	neu formuliert
Alte Freundschaft	E	+5 auf Einflußwürfe nur gegen Charaktere des Gegners, nicht gegen Heere einsetzbar.	
Alte Straße	E	Tappt den Ort der Gemeinschaft, auf den diese Karte gespielt wird, wenn das Heer erfolgreich ins Spiel gebracht wurde.	
	E	Darf an nur an ungetappten Orten gespielt werden.	!neu!
	K	Nur der Direkte Einfluß des Charakters darf nicht genutzt werden, alles andere ja.	
	K	Kann nur zur Beeinflussung gegnerischer Heere benutzt werden, wenn man eine Kopie dieser Karte ins Spiel bringen kann (auf der Hand hat).	
Der Alte Wald	E	Ersetze: "Heilungskarten" durch "Heilende Wirkungen".	
Der Alte Weidenmann	E	Art: Erwachter Baum	
	K	spielbar in folgenden Regionen: Fangorn, Waldreich, Westlicher Düsterwald, Herz des Düsterwaldes, Südlicher Düsterwald.	
Anduril	E	Das Kampfgeschick wird bis maximal 11 erhöht.	
Attentäter	E	gibt 2 und nicht 1 Siegpunkt	
	K	Bekommt der <i>Attentäter</i> einen zusätzlichen Hieb, wird dieser als -1 auf das Kampfgeschick des Charakters verrechnet.	
	K	Die Hiebe eines <i>Attentäters</i> können niemals verschiedenen Charakteren zugeordnet werden	

	K	Man kann sich entscheiden, einen der Angriffe zu vereiteln, nachdem man sich bereits einem gestellt hat.	
Auflösung des Heeres	E	Darf nicht auf die Lauer gelegt werden	
Das Auge Saurons	E	Wenn <i>Tore der Nacht</i> im Spiel sind, ist die gesamte Kampfgeschick-Modifikation für automatische Angriffe +3 (nicht kumulativ 3+1= 4).	
Ausweichen	E	Die Konstitution des Charakters verringert sich um 1.	
Balrog von Moria	K	Der Zusatz "Ist <i>Galadriel</i> ..." gilt nur, wenn <i>Galadriel</i> nicht in Lorien, aber im Spiel ist (nicht eliminiert).	
	K	Man erhält keine Siegpunkte durch das Bezwingen des Balrogs, wenn man ihn selbst ausgespielt hat.	
Baumbart	E	Ersetze "Heimatort" durch "Ort". Auf ihn können keine ortsbezogenen Gefahrenkarten gespielt werden.	
	K	Kann getappt werden, um anderen Charakteren einen Bonus von +1 auf Kampfgeschick gegen einen Automatischen Angriff oder Kreaturen, die an Orten angreifen, zu geben.	neu ergänzt
Befreiung	E	bringt nur 2 Siegpunkte und muß für die Punkte hinterlegt werden.	
Belagerung	E	Ersetze "Zu Beginn ihrer Orgaphase" durch "Am Ende ihrer Orgaphase".	
	K	Spielbar an Grenzorten, nicht Grenzlanden (Das Symbol ist hier falsch).	
	K	Kann mit <i>Schattenfell</i> umgangen werden.	
	K	Wird abgeworfen, wenn der Ort, mit dem es gespielt wurde, abgeworfen wird.	
	K	Wenn man sich zu einem belagerten Ort bewegt, kann man den Effekt der <i>Belagerung</i> mit Effekten umgehen, die es erlauben in derselben Runde zu einem zweiten Ort zu reisen.	
Der Betrug des Ringes		Mit "Träger des Rings" ist ein Träger eines beliebigen Ringes gemeint.	
		Wenn ein Träger mehrere Ringe besitzt, bestimmt der Gefahrenkartenspieler, auf welchen Ring die Karte zielt.	!neu!
Bill das Pony	E	Neuer Kartentitel: "Lutz, das Pony".	
	E	Die Konstitution des Ponys ist 10, nicht 6	
	K	Ersetze "normaler Ort" durch "Ort, der kein Zufluchtsort ist".	
	K	Den Ort auszutauschen gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/ Gefahrenphase.	
	K	Für Gefallene Zauberer ist der Ort, der auf der Heldenversion der Ortskarte angegeben ist, der nächste Zufluchtsort.	
Das Bleiche Schwert	K	Der entsprechende Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach dem Hieb.	
	K	Kann nur mit einem <i>Nazgul</i> gespielt werden	
Borkenhaut	E	Ersetze "Heimatort" durch "Ort". Auf ihn können keine ortsbezogenen Gefahrenkarten gespielt werden.	
	K	Kann getappt werden, um anderen Charakteren einen Bonus von +1 auf Kampfgeschick gegen einen Automatischen Angriff oder Kreaturen, die an Orten angreifen, zu geben.	neu ergänzt
Brücke	K	Bevor man sich zum zweiten Ort bewegt, wird die Zahl der Handkarten wieder auf 8 (oder die zutreffende Zahl) gebracht.	

Buch von Mazarbul	E	Um die Handkartenanzahl zu erhöhen, muß das Buch getappt werden, nicht der Träger.	
Cirdan	K	Vereitelt Angriffe von Kreaturen, die auf Regionssymbole bezogen sind, nicht die auf Regionsnamen.	
Dain II	E	Heimatort ist die Zwergenfeste in den Eisenbergen.	
	E	Hat +2 auf direkten Einfluß auf Zwergenheere aus dem Eisengebirge.	
Dwar von Waw	K	Die Modifikation für Wölfe, Spinnen und Tiere gilt bis zum Ende des Zuges.	
Düsternis	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren der Nacht</i> sind alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.	
Der Eine Ring	K	Mit "ursprüngliches Kampfgeschick" ist nur das auf der Charakterkarte gemeint (keine Waffen).	
	K	Der Ring kann mehrmals in einer Runde benutzt werden, wenn der Träger die Versuchungswürfe schafft.	
	K	Kann nicht gespielt werden, wenn ein Test, der beim Hinterlegen eines Goldringes durchgeführt wird, ergibt, daß der Goldene Ring der Eine ist.	
	K	Verursacht seinem Träger insgesamt 7 Versuchungspunkte.	
	K	Spielt ein Schergenspieler die Heldenversion des <i>Einen Rings</i> , so gelten die besonderen Eigenschaften nicht, ebensowenig der zusätzliche Versuchungspunkt.	neu ergänzt
Ein Freund oder Drei	E	Jeder (und nicht nur jeder weitere) Charakter der Gemeinschaft verleiht einen Bonus von +1.	
	K	Kann auch für Beeinflussungswürfe gegen Heere benutzt werden.	
Elbenlied	K	Mit dem <i>Elbenlied</i> können nur Versuchungskarten entfernt werden.	
	K	Das <i>Elbenlied</i> verhindert Beeinflussungsversuche des Gegners gegen Charaktere.	
	K	Diese Karte schließt nicht alle anderen Karten ein, die bei dem Charakter liegen.	
Elbenmantel	K	Kann auch gegen eine Kreatur eingesetzt werden, die zwei oder mehr Wildnissymbole auf der Reiseroute benötigt.	
Entführer	K	Wirkt auch nicht gegen Ringgeister.	
Entkommen	K	Ein unverwundeter Charakter wird verwundet. Die Karte darf nicht auf einen bereits verwundeten gespielt werden.	
Enttrunk	E	Der Passus "Kann nur als Geringerer Gegenstand in Quellhall ausgespielt werden." wird ersetzt durch "Kann nur zusätzlich zu einem in diesem Zug erfolgreich in Quellhall ausgespielten Verbündeten oder Heer ins Spiel gebracht werden."	
Erbe der Tuks	K	Der abgeworfene Charakter verliert bis auf einen Gegenstand alles außer Gefolgsmitgliedern.	
Erwachen der Erdfeuer	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren der Nacht</i> sind alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.	
Finderglück	E	Ersetze "Alle aufgedeckten Karten ... abgeworfen." durch " Alle aufgedeckten Karten außer dem Gegenstand werden wieder in den Spielstapel gemischt."	
	E	Wird der Kundschafter von dem (Such-)Hieb verletzt, wird der Gegenstand abgeworfen.	
	K	An getappten oder ungetappten Orten spielbar.	

	K	Wird ein einzigartiger Gegenstand aufgedeckt, darf dieser noch nicht im Spiel sein, falls doch, weiter aufdecken.	
	K	Nach dem Gegenstand kann kein zusätzlicher Geringer Gegenstand gespielt werden.	
	K	Ein Treuer Hund kann den Angriff nicht anstelle des Charakters entgegennehmen, da der Hieb nicht zugewiesen wird. Der Charakter wird einfach angegriffen und niemand teilt den Angriff zu.	
Flinkbaum	E	Ersetze "Heimatort" durch "Ort". Auf ihn können keine ortsbezogenen Gefahrenkarten gespielt werden.	
	K	Kann getappt werden, um anderen Charakteren einen Bonus von +1 auf Kampfgeschick gegen einen Automatischen Angriff oder Kreaturen, die an Orten angreifen, zu geben.	neu ergänzt
Fluch des Ithil-Steins	K	Diese Karte verhindert nur Effekte, die nicht zum normalen Spielgeschehen gehören.	
	K	Wenn eine andere Karte mehrere Effekte hat, verhindert der Fluch des Ithil Steins nur das Durchsuchen des Spiel- und Abwurfstapels.	
Fluß	E	Spielbar auf einen Ort, zu dem sich eine Gemeinschaft hinbewegt. Ein Waldläufer muß getappt werden (bis spätestens zum Beginn der Ortsphase), ansonsten kann in der Ortsphase nichts unternommen werden.	neu formuliert
	E	Streiche: "Die Karte wird am Ende des Zuges abgeworfen."	
	K	Darf nicht auf die Lauer gelegt werden	
	K	Der Waldläufer kann nicht tappen, um den Effekt zu verhindern und gleichzeitig noch andere Aktionen zu bewirken.	neu ergänzt
Friedliches Land	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren des Morgens</i> ist alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.	
	E	Die Änderung des Orts(ymboles) ist nicht für unterirdische Orte möglich.	neu ergänzt
	K	Wird die Karte für den <i>Tore des Morgens</i> -Zusatz gespielt, wird lediglich ein einziges Schattenland oder ein einziger Schattenhort geändert.	
Galadriels Spiegel	K	Nur spielbar, wenn sich mindestens ein Charakter in Lorien befindet.	
Gandalf	K	Muß sich mit dem Ring, den er testet, in einer Gemeinschaft befinden.	
Geflügelter Unhold	K	Der <i>Geflügelte Unhold</i> kann gespielt und ausgeführt werden, bevor ein <i>Nazgul</i> damit gespielt wurde. Dazu muß ein <i>Nazgul</i> als erstes Glied einer Kette von Ereignissen gespielt werden, gefolgt vom <i>Geflügelten Unhold</i> . Wenn bei der Auflösung der Kette nicht direkt ein <i>Nazgul</i> auf den <i>Geflügelten Unhold</i> folgt, wird er auf die Hand zurückgenommen.	
	K	Der <i>Geflügelte Unhold</i> darf nicht nur gespielt werden, um ihn loszuwerden.	
	K	Er kann auch auf einen Nazgulangriff gespielt werden, was jedoch nicht die Spielbarkeit dieses Angriffs beeinflusst.	
Geheimer Durchgang	K	Wenn sich das Ortssymbol ändert, wirkt diese Karte nicht mehr.	

Geheimtür	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die sich nicht bewegt.	
Gelächter des Zauberers	K	Kann nur in der Ortsphase des Gegners gespielt werden.	
Gier	K	Wird durch das Ausspielen eines Besonderen Ringes ausgelöst, jedoch nicht durch das Austauschen von Gegenständen.	
Giftige Dämpfe	K	Jeder im Spiel befindliche Nicht-Zufluchtsort mit den entsprechenden Regionen auf der Ortskarte wird getappt.	
Das Gleichgewicht der Mächte	E	Jeder Spieler sucht sich für jeden seiner Charaktere eine "Quelle von Versuchungspunkten" aus. Diese(r) Versuchungspunkt(e) werden verdoppelt	neu formuliert
	K	Als Versuchungspunktquellen gelten z. B. Versuchungspunkte von Gegenständen oder Versuchungskarten, etc.	neu formuliert
	K	Auch der zusätzliche Versuchungspunkt, den <i>der Eine Ring</i> erzeugt, gilt als Quelle von Versuchungspunkten, die verdoppelt werden kann.	
	K	Diese Karte kann auf die Lauer gelegt werden, wenn in der Gemeinschaft, in deren Runde <i>das Gleichgewicht der Mächte</i> aufgedeckt wird, mindestens eine Versuchungspunktequelle ist.	
Goldbeere	K	Kann getappt werden, um einem Charakter gegen einen Hieb +1 auf Kampfgeschick zu geben.	neu formuliert
	K	Goldbeere kann auch getappt werden, um eine Auswirkung zu vereiteln, die vorher in der Kette der Ereignisse gespielt wurde und ihre Gemeinschaft zur Rückkehr zwingen würde.	
	K	Goldbeere kann nicht benutzt werden, um zu verhindern, daß man durch einen mißlungenen Wurf zur Reise zwischen Unterirdischen Orten zurückgeschickt wird.	
Gollum	E	Die Fähigkeit von <i>Gollum</i> (Tappen) ist wahlweise, sie wird nicht automatisch ausgeführt.	
	K	Ersetze "normaler Ort" durch "Ort, der kein Zufluchtsort ist".	
Gollums Schicksal	K	Die Karte zielt sowohl auf den Einen Ring als auch auf Gollum.	
Der Große Ork	E	"Ein Hieb" hinzufügen.	
Große Straße	K	Der Gegner darf bis zum doppelten der ursprünglichen Gefahrenkarten ziehen, muß aber nicht.	
Großes Schiff	E	Füge hinzu: "Tappe einen Charakter der Gemeinschaft in der Organisationsphase um <i>Großes Schiff</i> zu spielen."	
	E	Ein Charakter kann getappt werden, um eine Gefahr zu vereiteln nur dann, wenn es in der Reiseroute mindestens eine Meeresküste gibt. Eine Nicht-Meeresküste darf nur dann vorhanden sein, wenn auf direkt auf sie keine weitere Nicht-Meeresküste folgt.	neu formuliert
	K	Diese Karte erlaubt die Vereitelung einer Kreatur oder eines Effektes, der die Gemeinschaft betrifft.	
Gründliche Suche	E	Nur findbar: geringere, bedeutende oder Goldene Ringe, die normalerweise an diesem Ort spielbar sind (keine legendären).	
Gunst der Valar	K	Es werden 8 neue Karten gezogen, nicht die Zahl der zulässigen Handkarten zu diesem Zeitpunkt.	

Gwahir	K	Kann nur in der Organisationsphase abgeworfen werden, um mit Charakteren wegzufiegen.	
	K	Der neue Ort darf kein unterirdischer Ort sein.	Ineu!
Hahnenschrei	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren des Morgens</i> ist alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.	
Heerschau	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).".	
	K	Kann auch gespielt werden, um ein Heer des Gegners abspenstig zu machen.	
Heilkräuter	K	Können nicht vor einem Wurf auf Konstitution gespielt werden, um diesen zu verhindern.	
Hexenkönig von Angmar	E	Ergänze: "Kann auch in Angmar, Gundabad, Gorgoroth, Imlad Morgul und an Orten in diesen Regionen gespielt werden.".	
	K	Selbst wenn er zum Langfristigen Ereignis wird, wird er abgeworfen. Der langfristige Effekt bleibt jedoch bis zum entsprechenden Zeitpunkt erhalten.	
Hoarmurath von Dir	E	Gibt +1 Hieb auf <u>einen</u> beliebigen Angriff.	
Höhlendrache	E	Gilt als <i>einzigartiger Drache</i> (dragon), darf aber wie ein <i>nichteinzigartiger Drache</i> (drake) bei der Zusammenstellung des Spielstapels behandelt werden.	neu formuliert
	K	Ein Höhlendrache ist prinzipiell eine nicht-einzigartige Kreatur.	neu ergänzt
	K	Ein besiegter Höhlendrache verbietet nicht das Ausspielen weiterer Höhlendrachen.	
Huorn	E	Art: "Erwachter Baum".	
	E	Ersetze "Nördlicher Dusterwald" durch "Westlicher Dusterwald"	
Indûr von Mûmakan	E	Nur <u>ein</u> verwundeter Charakter muß <u>einen</u> Gegenstand abwerfen, und der Gefahrenkartenspieler bestimmt, welcher verwundete Charakter welchen Gegenstand abwerfen muß.	
Khamûl der Ostling	K	Die Anzahl der abzuwerfenden Karten wird zu dem Zeitpunkt bestimmt, an dem <i>Khamûl</i> gespielt wird. Die Karten werden von der Hand des Gegners abgeworfen.	
	K	Welche Karten abgeworfen werden, bestimmt der Spieler, auf den <i>Khamûl</i> gespielt wurde.	neu ergänzt
Korsaren von Umbar	E	Können in Andrast, Belfalas, Anfalas, Cardolan, Enedhwaith, Harondor, Lebennin und Altes Pukelland sowie an Ruinen und Horten und Schattenorten in diesen Regionen gespielt werden. Können außerdem auch an jedem Ort in Elbenküste, Küste von Eriador, Küste von Andrast, Bucht von Belfalas und Mündungen des Anduin gespielt werden.	neu ergänzt
Kraft der Halblinge	K	Wird diese Karte benutzt, wenn Heilwirkungen für alle Charaktere gelten, werden alle geheilt.	
Langer Winter	K	Jeder im Spiel befindliche Nicht-Zufluchtsort mit den entsprechenden Regionen auf der Ortskarte wird getappt.	
Leichenlicht	E	Art: "Untoter".	
	K	Der Wurf gegen Versuchung findet nur statt, wenn der Angriff nicht vereitelt wurde.	

Loblied auf Elbereth	K	Nazgul-Ereignisse, die durch das <i>Loblied</i> abgeworfen werden, haben keine Auswirkungen mehr. Sie können auch nicht als Reaktion auf das <i>Loblied</i> getappt werden.	
	K	Die Charaktere, die Nazgul-Angriffe bzw. Nazgul-Ereignisse vereiteln, müssen direkt nach dem Ausspielen der Karte getappt werden.	
Lockenblatt	E	Ersetze "Heimatort" durch "Ort". Auf ihn können keine ortsbezogenen Gefahrenkarten gespielt werden.	
	K	Kann getappt werden, um anderen Charakteren einen Bonus von +1 auf Kampfgeschick gegen einen Automatischen Angriff oder Kreaturen, die an Orten angreifen, zu geben.	neu ergänzt
Magischer Ring der Natur	E	Ersetze "Der Träger kann getappt werden" durch "der Magische Ring der Natur kann getappt werden".	
Morannon	E	Diese Karte wird als Hort der Dunkelheit in der Region Udun gespielt, zudem darf die Gemeinschaft maximal 2 groß sein.	
Morgul-Messer	K	Der Charakter erhält die Versuchungspunkte direkt nach dem Hieb.	
Morgul-Nacht	K	Die <i>Tore der Nacht</i> sind nur notwendig, um die Karte ins Spiel zu bringen. Verschwinden die <i>Tore der Nacht</i> , bleibt die <i>Morgul-Nacht</i> liegen.	
Morgul-Pferd	K	Um ein <i>Nazgul</i> -Ereignis mit dem <i>Morgul-Pferd</i> zurück auf die Hand nehmen zu können, muß das <i>Morgul-Pferd</i> gespielt werden bevor der Effekt des getappten <i>Nazguls</i> eintritt.	
	K	Der alternative Effekt dieser Karte kann gespielt und ausgeführt werden, bevor ein <i>Nazgul</i> damit gespielt wurde. Dazu muß ein <i>Nazgul</i> als erstes Glied einer Kette von Ereignissen gespielt werden, gefolgt von dem alternativen Effekt des <i>Morgul-Pferds</i> . Wenn bei der Auflösung der Kette nicht direkt ein <i>Nazgul</i> auf das <i>Morgul-Pferd</i> folgt, wird das <i>Morgul-Pferd</i> auf die Hand zurückgenommen.	
	K	Das <i>Morgul-Pferd</i> kann nicht gespielt werden, um es nur loszuwerden.	
Müdigkeit des Herzens	E	Nur der erste Abschnitt darf nicht verdoppelt werden (der Versuchungsabschnitt darf).	
Mumak (Olifanten)	E	Ersetze "2 Angriffe" durch "2 Hiebe".	
Nacht	E	Alle Dunedain (außer Waldläufern) erhalten -1 auf ihr Kampfgeschick.	
	K	Der zweite Abschnitt (mit <i>Tore der Nacht</i>) gilt zusätzlich zum ersten.	
Narya	K	Charaktere können nicht zur Unterstützung gegen den Versuchungswurf getappt werden, den <i>Narya</i> auslöst.	
Die Nazgûl sind unterwegs	K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß dem Gegner die Karte nur soweit gezeigt werden, daß sie als <i>Nazgul</i> erkennbar ist.	!neu!
Neue Freundschaft	K	Die Einflußwurfmodifikation kann beliebig genutzt werden (also z. B. auch gegen Heere).	
Neumond	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren der Nacht</i> sind alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.	
Neu Schmieden	K	Kann auch für Drachenschätze verwendet werden.	

	K	Die auf die Hand genommene Karte (und dann ausgespielte Karte) muß dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
Opferung der Gestalt	E	Ersetze "-3 auf Konstitutionstest" durch "+3 auf Konstitutionswurf".	
	K	Nach der Opferung darf man keinen anderen Zauberer ausspielen, der Gegner darf den geopferten Zauberer nicht ausspielen.	
	K	Diese Karte wird gespielt, nachdem die Hiebe zugeteilt wurden.	
Ost-in-Edhil	E	Automatischer Angriff: 3 Hiebe mit Kampfgeschick 5 (und nicht 3 Angriffe).	
Pallando	K	Kann nur die obere Karte des Abwurfstapels einsehen.	
Palantír verwenden	K	Nach dem Tappen kann der Weise bis zum Ende des Zuges einen seiner Palantiri tappen.	
Palantír von Amon Sûl	K	Wird abgeworfen, sobald sich die Gemeinschaft des Trägers bewegt und aus weniger als 2 Charakteren besteht.	neu formuliert
Palantír von Annuminas	K	Die auf die Hand genommene Karte muß dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
Palantír von Elostirion	E	Gibt keine Siegpunkte für einen Fallen Wizard - Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	
Palantír von Minas Tirith	E	Wenn man sich den eigenen Spielstapel anschaut, muß man auch den des Gegners einsehen.	
Palantír von Orthanc	E	Gibt keine Siegpunkte für einen Fallen Wizard - Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	
	K	Die aus dem Abwurfstapel geholte Karte muß dem Gegner nicht gezeigt werden.	
	K	Kann nicht für Ortskarten verwendet werden.	
Palantír von Osgiliath		Wird abgeworfen, sobald sich die Gemeinschaft des Trägers bewegt und aus weniger als 4 Charakteren besteht.	neu formuliert
	K	Es können nur die besonderen Eigenschaften eines anderen <i>Palantír</i> genutzt werden, für die man den entsprechenden <i>Palantír</i> tappen muß, nicht generelle Eigenschaften.	
Palantír vorbereiten	E	Kann für einen <i>Palantír</i> nicht verdoppelt werden.	
	E	Wird der <i>Palantír</i> hinterlegt, kann mit ihm zusammen diese Karte hinterlegt werden.	neu formuliert
	K	Wird ein mit dieser Karte hinterlegter Palantír abgeworfen, wird auch diese Karte abgeworfen.	!neu!
Pferde	E	Nur am Ende der Organisationsphase spielbar.	
Puckelmänner	E	Art: "Pükel-Wesen".	
	E	Ersetze "Altes Puckeltal" durch "Alte Puckel-Wildnis".	!neu!
Ren der Unreine	K	Jeder im Spiel befindliche Charakter muß gegen Versuchung würfeln (außer Ringgeister).	neu ergänzt
	K	Der Spieler, der Ren tappt, darf für seine Charaktere keine Unterstützungskarten spielen, die beim Versuchungswurf helfen. Er darf Charaktere jedoch zur Unterstützung gegen Versuchung tappen.	
	K	Der sich bewegende Spieler macht seine Versuchungswürfe zuerst.	
	K	Jeder Spieler bestimmt die Reihenfolge der Versuchungswürfe unter seinen Charakteren.	
Rhosgobel	E	Ersetze "Heilungskarten" durch "Heilende Effekte".	

Riese	E	Art: "Riese".		
Ring der Zauberer	E	Ersetze "Auswirkungen ... wirkungslos." durch "Kann nicht hinterlegt, gestohlen oder weitergegeben werden."		
Ringkunde	E	Nur in der Ortsphase spielbar. Der Weise und der Ort werden getappt.		
Ritt auf den Adlern	E	Kann nicht auf eine Gemeinschaft an Unterirdischen Orten gespielt werden.		
Roäc der Rabe	E	Ersetze "dabei gelten keine Modifikationen zum Wurf auf Beeinflussung" durch "Der Beeinflussungswurf wird so gehandhabt, als würde er von einem Diplomaten durchgeführt."		
	E	Die Beeinflussung tappt den Ort nicht.		
	E	Lann auch an bereits getappten Orten ein Heer beeinflussen.		
	K	Roäc muß zur Heeresbeeinflussung getappt werden.		
	K	Er kann die Beeinflussung allein durchführen, allerdings nur in der Ortsphase.		
Ruf der Heimat	E	Ersetze "Karte" durch "Charakterkarte".		
	K	Außer Gefolgsmännern und einem Gegenstand muß der betroffene Charakter alles abwerfen (auch Verbündete).		
Ruf der See	E	Ersetze "Karte" durch "Charakterkarte".		
Saurons Mund	E	Art: "Mensch".		
	K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß dem Gegner die Karte nur soweit gezeigt werden, daß sie als Gefahrenkarte erkennbar ist.		
Schattenfell	E	Die Gemeinschaft, die auf Schattenfell reitet, darf keinen weiteren Verbündeten haben, wenn die besondere Fähigkeit von Schattenfell angewandt wird.		
Schattenheer	K	Kann nicht vom Gegner beeinflusst werden.		
Der Schatz	K	Der Spieler der Gefahrenkarte entscheidet, wer in Versuchung gerät.		
Schicksalsberg	K	Kreaturen, die auf <i>Schicksalsberg</i> ortsbezogen spielbar sind, können durch Unterstützungskarten nicht verhindert werden.		
	K	Kreaturen, die explizit auf den Schicksalsberg spielbar sind, können trotz Unterstützungskarten im Spiel (z.B. Verbergen) angreifen.		
	K	Ändert sich der Ortstyp vom Schicksalsberg, können nur noch auf den geänderten Ortstyp Kreaturen gespielt werden.		
Schicksalsklüfte	E	Streiche: "Andernfalls werden der Eine Ring und sein Träger abgeworfen."		
Schwertelfelder	E	Automatischer Angriff: 1 Hieb mit Kampfgeschick 8 (nicht 6)		
Smaug	E	Ersetze "Spielbar an der Felsnadel." durch "Spielbar am Einsamen Berg."		
Sterne	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren des Morgens</i> ist alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.		
Stiller Wächter	E	Art: "Pükel-Wesen".		
	E	Bringt 1 Siegpunkt.		
Streit der Finsterlinge	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren des Morgens</i> ist alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.		
Sturmflut	E	Streiche: "Kann nicht verdoppelt werden."		
	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren der Nacht</i> sind alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.		

Thorin II	K	Gesamtbonus von +4 auf direkten Einfluß auf <i>Zwerge des Blauen Gebirges</i> .	
Thron der Winde	K	Dieser Ort ist oberirdischer Ort eines Ortes der Unterirdischen Tiefen.	
Tolfalas	E	Spielbar: Gegenstände (geringere, bedeutende, <i>Schriftrolle von Isildur</i>).	
Tom Bombadil	K	Kann nur Gefahren vereiteln, die gegen eine Gemeinschaft gerichtet sind, die sich (in eine der angegebenen Regionen) <u>bewegt</u> . (Das muß nicht unbedingt die eigene Gemeinschaft sein!)	
Tore der Nacht	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
Tore des Morgens	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
Totschläger	E	Art: "Totschläger".	
	E	Bringt 2 Siegpunkte.	
	K	Bekommt der Totschläger einen zusätzlichen Hieb, wird dieser als Kampfgeschick -1 des Charakters verrechnet.	
	K	Die Hiebe des Totschlägers können niemals verschiedenen Charakteren zugeordnet werden.	
	K	Der angegriffene Charakter kann selbst getappt werden, um einen der Angriffe zu vereiteln.	
Uvatha der Reiter	E	Man kann nur eine Kreatur, nicht eine beliebige Gefahrenkarte aus dem Abwurfstapel holen.	
	K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß dem Gegner die Karte nur soweit gezeigt werden, daß sie als Kreaturkarte erkennbar ist.	!neu!
Verirrt in Freien Reichen	E	Streiche: "Spielbar am Ende der Organisationsphase".	
Verlaufen in der Wildnis	E	Ersetze "Spielbar am Ende der Organisationsphase." durch "Spielbar auf eine Gemeinschaft, die sich bewegt."	
Verlockung der Macht	K	Zwei Karten dieser Art zwingen lediglich <u>einen</u> Versuchungswurf mit -4 und beide werden nach dem Wurf abgeworfen.	
	K	Kann auf die Lauer gelegt werden und aufgedeckt werden, wenn der Gegner einen Beeinflussungswurf ankündigt.	neu ergänzt
Verräter	K	Der vom Verräter angegriffene Charakter wird immer vom Gegner bestimmt.	
	K	Stirbt der Verräter, wird er eliminiert, ansonsten erliegt er normal der Versuchung (D.h. er wird abgeworfen oder eliminiert.).	
	K	Liegt mehr als ein <i>Verräter</i> aus, so hat dies keine zusätzlichen Auswirkungen. Überzählige <i>Verräter</i> werden (ohne zusätzliche Wirkung) abgeworfen, wenn ein <i>Verräter</i> abgeworfen wird.	neu formuliert
	K	Der <i>Verräter</i> kann nicht auf die Lauer gelegt werden.	
	K	Die Art des Angriffs entspricht dem Volk des angreifenden Charakters.	
Versteck (Mann im Baum)	K	Nur Gefahrenkarten-Kreaturen werden vereitelt, automatische Angriffe nicht.	
Versuchung der Gelüste	K	Der betroffene Charakter muß auch beim Ausspielen eines <i>Besonderen Rings</i> gegen Versuchung würfeln.	

	K	Der betroffene Charakter muß auch gegen Versuchung würfeln, wenn ein Gegenstand übergeben wird.		
	K	Kann auch auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden sobald ein Gegenstand an dem entsprechenden Ort gespielt wird und erzwingt dann einen Versuchungswurf.		
Versuchung der Natur	E	Ersetze "am Ende der Gefahrenphase" durch "nachdem alle anderen Gefahren ausgespielt worden sind".		
	K	Versuchungswürfe ausgelöst durch die <i>Versuchung der Natur</i> müssen nicht durchgeführt werden, wenn die Gemeinschaft des betroffenen Charakters zu ihrem Ursprungsort zurückzukehren gezwungen wird.		
	K	Trotz des Erratas oben werden die Versuchungswürfe gegen Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase gespielt. Der am Zug befindliche Spieler kann natürlich noch Unterstützungskarten ausspielen, die diesen Versuchungswurf unterstützen. Ist die Gefahrenbeschränkung noch nicht erreicht, kann der Gegner daraufhin erneut Gefahren spielen, die die Unterstützungskarte zur Modifikation des Versuchungswurfes beeinflussen. Er darf in diesem Fall jedoch keine anderen Gefahrenkarten mehr spielen (Kreaturen, Ereignisse, neue Versuchungskarten), die die Unterstützungskarte nicht beeinflussen.		
Verwüstung der Drachen	E	Der Bonus auf Kampfgeschick beträgt "+2", nicht "+1".		
	E	Ersetze im unteren Abschnitt "Reiseroute" durch "Ortskarte".		
	K	Die 2. Option der Karte gilt maximal bis zum Ende des Zuges.		
	K	Es darf nur eine Drachenkreatur auf den Ort gespielt werden.		
	K	Das Spielen der Karte erfordert nicht zwangsläufig auch das Spielen eines Drachen im selben Zug.		
Verzweiflung des Herzens	K	Der Versuchungswurf wird vor dem Konstitutionswurf durchgeführt.		
Vilya	E	Neuer Kartentext: "Spielbar nur für Elrond. +4 auf Kampfgeschick, +2 auf Konstitution, +6 auf direkten Einfluß bis zum Ende der Runde. Wenn Elrond sich in Bruchtal befindet und der Spielstapel des Spielers noch über 5 Karten verfügt, kann der Spieler 3 Unterstützungskarten seiner Wahl aus dem Abwurfstapel in den Spielstapel mischen. Elrond muß daraufhin einen Versuchungswurf mit -3 durchführen. Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden."		
	K	Wird eine Karte aus dem Abwurfstapel geholt, muß dem Gegner die Karte nur soweit gezeigt werden, daß sie als Charakter- oder Unterstützungskarte erkennbar ist.		
Der Wächter im Wasser	E	Art: "Tier".		
Wahre Gestalt	K	Verstärker des Kampfgeschicks, die nur einen <u>Hieb</u> beeinflussen, gelten nicht bei der Ermittlung des Kampfgeschicks des Zauberers (z.B. Riskanter Schlag). Waffen und Kombinationen, die das Kampfgeschick gegen einen <u>Angriff</u> verändern dagegen werden gewertet (z.B. Der Stab zerbricht).		

	K	Wird dieser Zauber gegen eine Agenten gerichtet, zählt nur das Kampfgeschick des Agenten, es wird kein 2W6-Wurf addiert.	
Warge	E	Art: "Wölfe".	
Der Weiße Baum	E	<i>Der Schößling des Weißen Baumes</i> wird in jedem Fall abgeworfen.	neu ergänzt
	K	Der Schößling muß nicht hinterlegt werden, um den Weißen Baum spielbar zu machen, er kann sich auch im Besitz eines Charakters befinden, der am richtigen Ort zur richtigen Zeit ist.	
Weitblick	K	Die auf die Hand genommene Karte muß dem Gegner vollständig gezeigt werden.	
Wölfe	E	Art: "Wölfe".	
Worte von Macht und Schrecken	K	Für alle Kreaturen, die in der gleichen Runde wie der <i>Nazgûl</i> angreifen, gilt die -1 Modifikation der Charaktere.	
Würgender Schatten	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren der Nacht</i> sind alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.	
	E	Die Änderung des Orts(ymboles) ist nicht für unterirdische Orte möglich.	neu ergänzt
Das Wüten der Eisernen Krone	K	Ein Spieler bekommt die Siegpunkte der Kreatur nur, wenn er sie durch das Besiegen dieser Kreatur auch bekommen würde.	
	K	Orks und Trolle können Kreaturen, die durch diese Karte verstärkt wurden als Trophäen nutzen.	
Zirperkirper	K	Zauberer und Ringgeister werden nicht angegriffen.	
Zwergenfeste in den Blauen Bergen	K	In Bezug auf Gefahrenkarten ist dieser Ort kein angrenzender Ort zu einem Ort in den Unterirdischen Tiefen.	neu ergänzt
Zwergenfeste in den Eisenbergen	K	In Bezug auf Gefahrenkarten ist dieser Ort kein angrenzender Ort zu einem Ort in den Unterirdischen Tiefen.	neu ergänzt
Zwergenring von Druin Volk	E	Neuer Kartentitel: "Zwergenring von <u>Durins</u> Volk".	
	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.".	
Zwergenring von Dwalins Volk	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, der Stapel wird neu gemischt.".	
Zwergenring von Thelors Volk	E	Ersetze "Ein Zwerg mit ... neu gemischt." durch "Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spielstapel und/oder Abwurfstapel nach ein oder zwei beliebigen geringeren Gegenständen zu durchsuchen. Diese werden auf die Hand genommen und der Spielstapel neu gemischt.".	
Zwergenring von Thrars Volk	E	Ersetze "Ein Zwerg mit ... neu gemischt." durch "Ein Zwerg mit diesem Ring kann getappt werden, um den Spielstapel und/oder Abwurfstapel nach ein oder zwei beliebigen geringeren Gegenständen zu durchsuchen. Diese werden auf die Hand genommen und der Spielstapel neu gemischt.".	

Zwielicht	E	Hinzufügen: "Zwielicht kann zu jeder Zeit von jedem Spieler gespielt werden." Kann eine Karte beeinflussen, die in der Kette von Ereignissen noch nicht wirkt. Kann als Unterstützungskarte in der Runde des Gegners gespielt werden.	
	K	Zwielicht zählt gegen das Gefahrenlimit, wenn es in der Bewegungs-/Gefahrenphase gespielt wird.	neu ergänzt
	K	Zwielicht kann zwar als Unterstützung gespielt und auch wie eine Unterstützungskarte bei der Deckkonstruktion verwendet werden, gilt aber im Spiel nicht als Unterstützungskarte.	neu ergänzt

The Dragons			
Kartentitel	Art	Erratum / Klarstellung	Bem.
Agburanar daheim	E	Ersetze " <i>einzigartigen Drachen</i> " durch "Erscheinungsform eines <i>einzigartigen Drachen</i> "	
Aufwiegeln der Bewohner	K	Gibt es an einem Ort mehrere automatische Angriffe, so entscheidet der Spieler dieser Karte, welcher verdoppelt wird.	
	K	Der verdoppelte automatische Angriff findet direkt nach dem gewählten statt.	
Aufwiegeln der Finsterlinge	K	Gibt es an einem Ort mehrere automatische Angriffe, so entscheidet der Spieler dieser Karte, welcher verdoppelt wird.	
	K	Der verdoppelte automatische Angriff findet direkt nach dem gewählten statt.	
Aus den Grüften von Angband	E	Ersetze "Wenn die <i>Tore der Nacht</i> ... auf die Hand nehmen." durch "Sind die <i>Tore der Nacht</i> im Spiel, kann jeder Spieler alternativ dazu einen normalen <i>Drachen</i> und/oder <i>einzigartigen Drachen</i> (beliebige Erscheinungsform) aus seinem Abwurfstapel auf die Hand nehmen.".	
Bairanax daheim	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) um 1 erhöht.	
Blitzschneller Angriff	K	Der zusätzliche Hieb wird in einer eigenen Hiebsequenz abgehandelt	
Diebstahl	E	Ersetze "dem automatischen Angriff" durch "den automatischen Angriffen".	
	K	Der Charakter, dem der Diebstahlversuch mißlingt, muß sich den automatischen Angriffen stellen, als wäre er eine Ein-Charakter-Gemeinschaft. Kein anderer Charakter aus seiner Gemeinschaft darf ihm in irgendeiner Weise helfen (tappen zur Unterstützung, Sprüche, etc.).	
	K	Der Gegner darf, nachdem <i>Diebstahl</i> gespielt wurde, mit einer auf der Lauer liegenden Kreatur oder mit einem Agenten angreifen. Diese Angriffe gelten dann für die gesamte Gemeinschaft und werden erst durchgeführt, wenn der Diebstahl abgeschlossen ist.	
Drachenblut	K	Schlägt der Konstitutionswurf gegen das <i>Drachenblut</i> fehl, wird der Charakter nicht verwundet.	
Drachenhunger	E	Füge am Ende der Karte hinzu: "und der Gegner muß seine Karten offen vorzeigen.".	
	K	Diese Karte kann ohne Rücksicht darauf gespielt werden, wie weit die Gefahrenbeschränkung aufgebraucht wurde.	
	K	Sie kann auch gegen einen Automatischen Angriff gespielt werden.	
	K	Der Gegner muß eine Kreatur abwerfen, sofern der über eine verfügt.	
Drachenodem	E	Ersetze "+1 für eine Rüstung" durch "+1 für ein Schild".	

Earcaraxe daheim	E	Der Angreifer bestimmt die Opfer.	
Ein großer Kämpfe	K	Die Kampfgeschick/Konstitutions-Modifikationen für die Hiebe sind folgendermaßen: 1.Hieb: -0/-0; 2. Hieb: -1/-1; 3. Hieb: -2/-2 usw.	
Elbenpfad	E	Ersetze "Gefahrenkarten" durch "Kreaturen".	
Erfahrung aus alter Zeit	K	Bei einem Angriff kann der Elb getappt werden, um die Karte zu benutzen, dies geschieht nicht zwangsläufig.	
Es gibt kein Entkommen	E	Ersetze den ersten Satz der Karte mit "Nur spielbar auf ein Heer, das bereits im Spiel ist."	
Fiebernde Unruhe	K	Der gespielte Drache gilt nicht als auf eine bestimmte Region oder einen Ort gespielt.	
Flammen des Zorns	K	Nur der Spieler, der einen Gegenstand ausspielt, muß einen weiteren Gegenstand von seiner Hand aus dem Spiel nehmen.	
	K	Die Karte wird abgeworfen, wenn ein beliebiger Spielstapel aufgebraucht ist.	
Geheime Pfade	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren des Morgens</i> ist alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.	
	K	Wenn die <i>Tore des Morgens</i> im Spiel sind, kann die Karte auch benutzt werden, um Gefahren zu vereiteln, indem das Gefahrenlimit so weit herabgesetzt wird, daß die Gefahrenkarte nicht mehr spielbar ist. Eine Gefahrenkarte, die auf die Lauer gelegt und durch <i>Geheime Pfade</i> vereitelt wurde, muß zurück auf die Hand genommen werden.	
Gerüchte von Reichtum	E	Ersetze "eine beliebige Erscheinungsform eines einzigartigen Drachens" durch "eine beliebige Drachenkreatur".	
	K	Kann auf die Lauer gelegt werden.	
Gothmog	K	Wird Gothmog nach einem Ork- oder Trollangriff (der in Schattenlanden oder Dunklen Reichen gespielt wurde) gespielt, wird er weder auf Regionen, Orts- oder Regionssymbole gespielt.	
Grausamer Caradhras	E	Ersetze "Minas Morgul" durch "Imlad Morgul".	
	K	Der Angriff der Karte wirkt nicht auf eine Gemeinschaft, die in einer der genannten Regionen startet, sich aber sonst durch keine der genannten Regionen bewegt.	neu formuliert
Helm des Verbergens	K	In einer Kette von Ereignissen darf die Karte mehrfach gespielt werden. Der Spieler darf jedoch <i>Eowyn</i> erst ausspielen, wenn die Auswirkungen der ersten Karte vom Helm des Verbergens in Kraft treten. Das heißt: alle Helme des Verbergens müssen ausgespielt sein, bevor <i>Eowyn</i> gespielt wird.	
Herbei von nah und fern	E	Ersetze "Organisationsphase" durch "Ortsphase".	neu ergänzt
	K	Der zu spielende Verbündete muß erst nach dem Wurf bestimmt werden.	
loreth	E	Ersetze "Heilungskarten" durch "Heilende Wirkungen".	
	K	Die Heilungswirkung auf alle Charaktere bezieht sich nur auf das tatsächliche Heilen von Verletzten, nicht das Enttappen von unverletzten, jedoch getappten Charakteren.	

Kurze Rast	K	Diese Karte wirkt nur auf eine Gemeinschaft, die tatsächlich eine Reiseroute hat. Auf eine Gemeinschaft, die sich z. B. mit Ritt auf den Adlern bewegt, hat <i>Kurze Rast</i> keinen Einfluß.
Magische Harfe	E	Ersetze "Organisationsphase des Gegners" durch "Ortsphase des Gegners".
	K	Kann beim Rat der Freien Völker eingesetzt werden.
Mehr Verstand als Ihr	K	Besteht die Gemeinschaft nur aus dem einen Charakter, auf den diese Karte gespielt wird, wird der Angriff dadurch vereitelt.
Meister von Wald, Wasser und Berg		Der Weise muß sich nicht in einer reisenden Gemeinschaft befinden, deren Reiseroute durch die Regionsartenumwandlung betroffen wird.
Mithrilkarte	E	Die Mithrilkarte wird getappt, wenn sich der Besitzer in Moria befindet. neu ergänzt
	E	Ersetze den unteren Abschnitt ("Wenn ...") durch: "Wenn die Mithrilkarte und Ihr Besitzer an einer Zwergenfestung sind und getappt ist, kann der Besitzer getappt werden, um sie zu einer nicht einzigartigen Waffe der Gemeinschaft zu legen. Dadurch erhält die Waffe einen Bonus von +3 auf Kampfgeschick."
Müde und gesättigt	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren des Morgens</i> ist alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.
Nicht zu Hause	E	Die Anzahl der Hiebe wird um 2 verringert, nicht um 1.
	E	Die Möglichkeit mit den <i>Toren des Morgens</i> ist alternativ (und nicht stattdessen) einsetzbar.
Das Rätselspiel	E	Nur spielbar in der Ortsphase, nicht in der Organisationsphase.
Regendrache	K	"Reiseroute der Ruine" meint die Reiseroute auf der Ortskarte.
Runenschild	K	Der abgewehrte Hieb ist "ineffektiv", d.h. er schlägt nicht fehl, ist aber auch nicht erfolgreich.
	K	Dieser abgewehrte Hieb ist nicht mit einer Vereitelung gleichzusetzen, vielmehr wirkt das Abwehren sogar gegen Hiebe, die nicht vereitelt werden dürfen (z.B. Finderglück).
Sagenhafte Reichtümer	E	Neuer Kartentext: Spielbar auf einen Drachen daheim. Der automatische Angriff des Drachen kann nicht vereitelt werden. Diese Karte wird jedesmal um 90° gedreht, wenn eine Erscheinungsform des Drachen gespielt wird. Wenn der Ort des automatischen Angriffs des betroffenen Drachens ungetappt ist, können dort Gegenstände gespielt werden ohne den Ort zu tapen: nicht gedrehte Karte: 1 Gegenstand, einmal gedreht: 2, zweimal gedreht (oder mehr): 3. Wenn der Drache benötigt wird, um ihn abzuwerfen oder aus dem Spiel zu nehmen, wird er auf dem Tisch umgedreht, bis die Sagenhaften Reichtümer abgeworfen werden. Die Karte wird abgeworfen, wenn ein Gegenstand an dem Drachenhort gespielt wird, durch den der Ort getappt wird. Kann für einen Drachen nicht verdoppelt werden.
Schmeichelei	E	Benötigte Würfe: 11 gegen einzigartige Drachen, 12 gegen Menschen/sonstige Drachen.
Sie finden keine Ruh	E	Ersetze "Schatten von Mordor" durch "Tore der Nacht".

Sturmkrähe	K	Permanente Unterstützungskarten, die sich nur auf <u>einen</u> Charakter der Gemeinschaft beziehen und nicht die gesamte Gemeinschaft, werden nicht abgeworfen und können weiter gespielt werden.
Wilder Geflügelter Unhold	K	Die ungetappten Charaktere werden erst nach dem Angriff getappt.
Wolfsreiter	K	Können immer als Kurzfristiges Ereignis gespielt werden.
Wolkenloser Himmel	K	Der Verteidiger kann unabhängig vom Status (getappt/verletzt/ungetappt) die angegriffenen Charaktere bestimmen.
Wundersame Geschichten	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die nicht am Zug ist.
	K	Wird die Karte dazu benutzt, eine Versuchungskarte auf dem Charakter zu entfernen, der <i>Wundersame Geschichten</i> einsetzt, wird zuerst die Versuchungskarte entfernt, und dann gegen Versuchung gewürfelt (ohne die entsprechenden Versuchungspunkte).
Wundersame Karten	E	Die letzte Region der Reiseroute muß ein Schattenland sein.
Zuflucht	E	Die letzte Region der Reiseroute muß eine Wildnis sein.

Dark Minions			
Kartentitel	Art	Erratum / Klarstellung	Bem.
Aiglos	K	Im Kampf Gemeinschaft gegen Gemeinschaft wird der Bonus der <i>Tore der Nacht</i> nicht angewandt	
Anarin	K	Der Zusatz "Außerdem ..." gilt auch nur, wenn <i>Anarin</i> als Agent gespielt wird.	
Angmar erhebt sich	K	Kann nicht benutzt werden, um Kreaturen spielbar zu machen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen.	
Baduila	E	Die besondere Fähigkeit dieses Agenten meint: "Wenn der Gefahrenkartenspieler entscheidet <i>Baduila</i> abzuwerfen".	
Durins Fluch	E	Alle Konstitutionswürfe, die Charaktere wegen erfolgreichen Hieben von <i>Durins Fluch</i> durchführen, erhalten eine Modifikation von +1 (nicht +2).	
Ein letztes Lebewohl	E	Die Karte wird abgeworfen, wenn ein Spielstapel aufgebraucht wird.	
Eisige Berührung	E	Um die Karte loszuwerden, braucht man nur eine 7 oder höher zu würfeln.	
	K	Wenn sich zwei dieser Karten im Spiel befinden, werden beide gleichzeitig ausgelöst und die zweite abgeworfen, ohne das sie eine Auswirkung hat.	
Eisiger Schatten	K	Profitiert nicht von sich selbst. Ein anderer <i>Eisiger Schatten</i> , der vorher gespielt wurde, beeinflusst jedoch auch den zweiten <i>Eisigen Schatten</i> .	
Elbenbrosche	K	Ersetze "Karte" durch "Unterstützungs- oder Gefahrenauswirkung".	
	K	Kann abgeworfen werden anstelle eines <i>Goldenen Rings</i> , der nach einer Prüfung abgeworfen würde. In diesem Fall bekommt aber dennoch der Träger des getesteten Goldrings den Besonderen Ring, nicht der Träger der <i>Elbenbrosche</i> .	
Endloses Flüstern	K	Jede Wirkung, die den Charakter in einen ungetappten Zustand brächte, tritt nicht ein. Aktionen, die den Charakter vom verletzten Zustand direkt in den ungetappten Zustand brächten, z.B. durch Kraft der Halblinge, bringen ihn statt dessen in den getappten Zustand.	
Erfolglose Suche	E	Ersetze "Kundschafter" durch "Waldläufer".	
Feinde werden Fallen	K	Nur spielbar auf Drachen, die als Gefahrenkarten gespielt werden (keine Automatischen Angriffe).	
	K	Falls der Charakter, auf den diese Karte gespielt wurde eliminiert wird, bleibt die Karte zusammen mit der Kreatur bei der Gemeinschaft liegen. Wird der Charakter selbst nur verletzt (nicht eliminiert) oder ein anderer Charakter der Gemeinschaft verletzt oder eliminiert, bleibt die Karte zusammen mit der Kreatur unter dem Charakter liegen auf den sie gespielt wurde und gibt ihm 1(2) Versuchungspunkte.	

Firiel	E	Der Bonus von +2 Direkter Einfluß gilt für Dunedain und beliebige Heere der genannten Regionen.
Fünfzehn Vögel in fünf Föhren	E	Ersetze "Charaktere ... werden" durch "Ein ungetappter Charakter der Gemeinschaft muß getappt werden und bis zum Ende des Zuges alle Hiebe einer nachfolgenden Kreatur auf sich nehmen."
	E	Kann in einer Runde nicht verdoppelt werden.
Galadriels Phiole	E	Das Sternenglas wird nicht abgeworfen, sondern aus dem Spiel genommen.
	K	Der Bonus von +2 gegen Versuchung kann nur für den Träger der Phiole genutzt werden.
Gegen jede Vernunft	E	Neuer Text: "Spielbar auf einen ungetappten <i>Agenten</i> . Der <i>Agent</i> wird getappt und kann dann einen Einflußwurf mit +4 gegen einen Charakter, Verbündeten oder ein Heer unternehmen. +8 wenn der Charakter, Verbündete oder das Heer am selben Ort spielbar ist wie der <i>Agent</i> . Alternativ dazu kann diese Karte gespielt werden, um einen Einflußwurf durch einen <i>Agenten</i> um +4 zu modifizieren. Die Karte kann nur für eine dieser beiden Möglichkeiten benutzt werden".
Geheimnisse der Tiefe	E	Wird die Karte als Unterstützung gespielt, tauschen die Spieler die Rollen. D.h. der Spieler der Karte muß noch mindestens 10 Karten in seinem Spieldeck haben und führt die Aktionen durch, die normalerweise sein Gegner durchgeführt hätte.
	K	Handelt es sich bei dem Gegenstand, der mit dieser Karte zur Seite gelegt wurde um einen einzigartigen Gegenstand, kann dieser von keinem Spieler erneut ausgespielt werden. Er kann nur wie auf der Karte beschrieben, von einem Spieler an einem unterirdischen Ort ins Spiel gebracht werden.
	K	Der Gegenstand kann nur an einem entsprechenden Unterirdischen Ort gespielt werden, an dem er auch spielbar ist (siehe entsprechenden Kartentext der Ortskarte).
Gesichter der Toten	K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm besteht.
Der Geisterfürst	E	Ersetze "Nazgul, die mit dieser Karte ausgespielt werden" durch "Nazgul, die ausgespielt werden, während diese Karte wirkt."
Golodhros	K	Die auf der Karte genannten Einflußversuche darf er nur während der Bewegungs-/Gefahrenphase des Gegners durchführen, nicht in dessen Ortsphase. Das dafür nötige Tappen von Golodhros zählt nicht zur Gefahrenbeschränkung.
Halle des Feuers	K	Ein so geheilter Charakter bleibt getappt.
Halsschmuck von Girion	E	Streiche "kann er getappt werden und".
Hand in Hand	E	Ersetze "der Spielstapel" durch "irgendein Spielstapel".
Heilung des Nimrodel	K	Die so geheilten Charaktere werden auch enttappt.
Der Herr der Winde eilt herbei	E	Nur spielbar in der Ortsphase, nicht in der Organisationsphase.
	K	Um den Zauberer herauszusuchen, muß die Karte an einem Zufluchtsort hinterlegt werden.
	K	Der Zauberer darf nur an dem Zufluchtsort, wo diese Karte hinterlegt wird, im selben Zug ausgespielt werden.

	K	Ein durch <i>Opferung der Gestalt</i> abgeworfener Zauberer kann so wieder ins Spiel gebracht werden.	neu formuliert
	K	Wird diese Karte an einem Zufluchtsort hinterlegt, kann der Zauberer dort erscheinen, auch wenn Er blickte weiter und Tiefer im Spiel ist.	
	K	Um diese Karte ins Spiel zu bringen, muß der Charakter getappt werden, dem diese Karte gegeben wird. Sobald sich die Karte im Spiel befindet, zählen ihre Punkte. Den Zusatzeffekt der Karte kann man allerdings erst dann benutzen, wenn die Karte hinterlegt wird. Die Karte kann nicht direkt in den Siegpunktestapel gespielt werden.	
Hier ist eine Schlange!	K	Verhindert nicht die Wirkungen von Gefahrenkarten, die bereits im Spiel sind (z.B. Nazgul-Ereignis).	
Hügel des Einsiedlers	K	Um den bedeutenden Gegenstand hier spielen zu können, muß der Ort ungetappt sein.	
Ins Dunkel zu Treiben	K	Kann nicht benutzt werden, um Kreaturen spielbar zu machen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen.	neu ergänzt
Die Jagd	K	<i>Alatar</i> darf auch nicht von Zaubersprüchen gegen den Angriff profitieren.	
Kampf der Mächte	K	Die Karte wird abgeworfen, wenn irgendein Spielstapel aufgebraucht wird.	
Keine Zeit zu verlieren	K	Der Hobbit darf nur einem anderen Charakter helfen, nicht sich selbst.	
Klinge aus dem Hügelgrab	K	Die Karte wird unter den Dolch gelegt.	
Der lange Arm des Feindes	K	... Wahl des Spielers... Mit Spieler ist der Gefahrenkartenspieler gemeint.	neu formuliert
	K	Die Kreatur zählt nicht gegen die Höchstbeschränkung für Gefahrenkarten. Es muß eine Kreatur gespielt werden, wenn eine vorhanden ist.	
Laterne der Noldo	E	Bringt 0 Siegpunkte für Balrog-Spieler.	!neu!
Mallorn	E	Ersetze den ersten Satz der Karte durch: "Spielbar in Beutelsend, wenn die Erde aus Galadriels Garten dort hinterlegt worden ist.".	
Mein Schatz	K	Muß aufgedeckt sein, um zwei Aktionen durchführen zu können.	
	K	Sein Angriff gilt als erfolgreich, wenn alle seine Hiebe erfolgreich waren. Sein Angriff schlägt fehl, wenn einer seiner Hiebe fehlschlägt.	
	K	In Bezug auf <i>Gollums Schicksal</i> oder jede andere Karte, die sich explizit auf <i>Gollum</i> bezieht, gilt <i>Mein Schatz</i> nicht als <i>Gollum</i> .	
	K	Kann nicht als Charakter gespielt werden.	
	K	Für einen Schergen-Spieler zählt <i>Mein Schatz</i> nicht -1 Siegpunkt.	
Mond des Todes	E	Kann nicht verdoppelt werden.	
	K	Die automatischen Untoten-Angriffe werden unter Berücksichtigung aller Modifikationen verdoppelt.	

Ohne Freunde	K	Für den Startort des Agenten muß, nachdem er ausgespielt wurde, keine seinen Heimatort präsentierende Ortskarte gelegt werden. Dies kann ein beliebiger freier bzw. Grenzort sein. Bewegt sich der Agent, braucht er wie üblich für den Heimatort keine Ortskarte zulegen. Ein Grenzort oder freier Ort muß jedoch nach Aufdecken des Agenten in der Reichweite (gleiche oder angrenzende Region) der ersten bei dem Agenten liegenden Ortskarte vorhanden sein. Wird der Agent jedoch aufgedeckt, ohne sich bewegt zu haben, muß eine Ortskarte, die ein Grenzort oder Freier Ort ist, zu ihm gelegt werden.		
Die Pläne sind durchschaut	K	Ortskarten gelten in diesem Fall als einzigartig.		
Rechtzeitige Warnung	K	Die Karte gilt für jeden (nicht nur einen) Ort.		
Der Schatten wächst	K	Kann nicht benutzt werden, um Kreaturen spielbar zu machen, die zwei Schattenlande auf der Reiseroute benötigen.	neu ergänzt	
Schicksal des Ithil-Steins	K	Das Schicksal des Ithil Steins muß bereits getappt sein, bevor man Barad-dûr betritt, um das Schicksal um 180° zu drehen.		
Schildwachen von Númenor	K	Die Änderungen bezüglich Heeresbeeinflussung gelten für beide Spieler, doch nur der Spieler dieser Karte erhält die zusätzlichen Siegpunkte.	!neu!	
	K	Wird die Karte abgeworfen, entfällt auch der Bonus von +1 auf die Heere unter der Karte.		
	K	Gibt keinen Bonus auf das Schattenheer.		
Schlangenzunge	E	Ersetze "Agenten, deren Heimatort ..." durch "Schergencharaktere, deren Heimatort ...".		
Smaragd des Seefahrers	K	Der <i>Smaragd des Seefahrers</i> gilt als Quelle von 0 Versuchungspunkten.		
Spinne des Morlat	K	Spinnenangriffe durch die <i>Spinne des Morlat</i> als Permanentes Ereignis gelten als Verhör gegen Schergengemeinschaften.		
Stunde der Not	E	Kann nur an ungetappten Orten gespielt werden.	!neu!	
	E	Kann nicht an unterirdischen Orten gespielt werden.		
	K	Tappt den Ort der Gemeinschaft, auf die die Karte gespielt wird.		
Tiefe Verschlagenheit	K	Für den Startort des Agenten muß, nachdem er ausgespielt wurde, keine seinen Heimatort präsentierende Ortskarte gelegt werden. Dies kann ein beliebiger freier bzw. Grenzort sein. Bewegt sich der Agent, braucht wie üblich für den Heimatort keine Ortskarte liegen. Ein Grenzort oder freier Ort muß jedoch nach Aufdecken des Agenten in der Reichweite (gleiche oder angrenzende Region) der ersten bei dem Agenten liegenden Ortskarte vorhanden sein. Wird der Agent jedoch aufgedeckt, ohne sich bewegt zu haben, muß eine Ortskarte, die ein Grenzort oder Freier Ort ist, zu ihm gelegt werden.		
Treuer Hund	K	Ergänze: "Ist der Treue Hund getappt oder verwundet, wird er bezüglich der Verteilung der Hiebe behandelt, als wäre er ungetappt."		
Die Unterirdischen Grotten	E	Ersetze "legendäre" durch "Goldene Ringe".		

Unterirdische Stollen	K	Von den <i>Unterirdischen Stollen</i> aus kann nicht die Karte <i>Morannon</i> gespielt werden. Man kann aber vom <i>Morannon</i> aus mit Hilfe der <i>Vergessenen Treppe</i> in die <i>Unterirdischen Stollen</i> und am Ende des Zuges zurück zum <i>Morannon</i> .	
Die Unterirdischen Tore	E	Der erste automatische Angriff entfällt, wenn der <i>Balrog von Moria</i> oder eine seiner Erscheinungsformen im Spiel sind oder besiegt wurden.	neu ergänzt.
Unvorhergesehenes Fest	E	Kann für eine Gemeinschaft nicht verdoppelt werden.	
	K	Die unbeschränkte Zahl von Zwergen, die ins Spiel gebracht werden können, bezieht sich nur auf die Gemeinschaft, bei der die Karte liegt.	
	K	Ein Zauberer in der Gemeinschaft zählt nicht zu den Charakteren, die aufgrund einer zu hohen Geisteskraft (> 5) zu einem Abwurf der Karte führen würden.	
Verborgenes Messer	K	Die Karte ruft einen Angriff hervor, der nach den normalen Regeln für Angriffe den Beginn einer Kette von Ereignissen auslöst.	
	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.	
Vergessene Schriften	E	Der Angriff findet erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes statt.	
Vergessene Treppe	K	Der Gegner darf bis zum Doppelten der Karten ziehen.	
Verlorene Bücher	E	Der Angriff findet erst nach dem Ausspielen des Gegenstandes statt.	
Vom Fluch geplagt	E	Falls der Charakter, auf den diese Karte gespielt wurde eliminiert wird, bleibt die Karte zusammen mit der Kreatur bei der Gemeinschaft liegen. Wird ein anderer Charakter eliminiert, bleibt die Karte mit der Kreatur unter dem Charakter liegen, auf den sie gespielt wurde und gibt ihm 3 Versuchungspunkte.	
	K	Bei der angreifenden Kreatur muß es sich um eine Gefahrenkarte handeln.	
Vom Schwarzen Himmel	E	Ersetze "Wird der Nazgul ... abgeworfen." durch "Wird das Nazgul besiegt, wird diese Karte auf den Siegpunktstapel des Verteidigers gelegt. Der Nazgul wird aus dem Spiel genommen. Ansonsten wird die Karte abgeworfen."	
Von Grauen ergriffen	K	Der getrennte Charakter bildet eine neue Gemeinschaft, die nur aus ihm besteht.	
Wachsamer als die meisten	E	Ersetze "Tore der Nacht" durch "Tore des Morgens".	
	K	Das Minimum von 1 bleibt, auch wenn die <i>Tore des Morgens</i> im Spiel sind.	
Waffenkammer	K	Die <i>Waffenkammer</i> kann nur vom Spieler der Karte benutzt werden.	
Warten auf Hilfe	E	Kann für einen Charakter nicht verdoppelt werden.	
Weder so alt noch so mächtig	K	Die Karte gibt "Besondere" Siegpunkte.	!neu!
Der Weg ist schwer zu finden	K	Diese Karte verändert die Reiseroute.	
Wiederaufbau der Stadt	E	Kann nur in der Ortsphase gespielt werden (d. h. man muß sich zuvor dem Automatischen Angriff stellen)	

Wiedergekehrte Erinnerungen	E	Ersetze "um das ... zu verhindern." durch "um eine Karte mit der Gemeinschaft des Weisen spielbar zu machen, für die normalerweise das Abwerfen einer Karte mit verlorenem Wissen nötig wäre."		
Zeichen guten Willens	E	gegen Drachen: bedeutender Gegenstand/6		
Zorn des Schwarzen Feindes	E	Der Automatische Angriff kann nicht vereitelt werden.		
Zurück nach Mordor	K	Um eine "auf der Lauer" liegende Karte mit Zurück nach Mordor abzuwerfen, muß man dies tun, bevor sie aufgedeckt wird.		
Zwergenlampe	E	Bringt 0 Siegpunkte für Balrog-Spieler.	!neu!	
	K	Die alternative Modifikation ist auch um -2 auf Kampfgeschick. Die Lampe muß dafür auch getappt werden.		

The Lidless Eye			
Kartentitel	Art	Erratum / Klarstellung	Bem.
Auf Befehl des Ringgeistes	E	Ersetze: "+4 auf Direkten Einfluß" durch "+4 auf Direkten Einfluß nur gegen Charaktere in seiner Gemeinschaft".	neu ergänzt
Bote aus Mordor	K	Karten, die mit dieser Karte hinterlegt werden, müssen allgemein an einem Dunklen Zufluchtsort und nicht an einem bestimmten hinterlegbar sein.	
Bote des Dunklen Herrschers	E	Diese Karte <u>muß</u> in der Organisationsphase abgeworfen werden, wenn sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	neu ergänzt
Botschaft tapferer Helden	K	Kopiert nur Angriffe und nicht Effekte, die es Kreaturen erlauben, als Automatische Angriffe gespielt zu werden.	
Böse Worte	K	Kann auch auf eine Gemeinschaft gespielt werden, die nicht am Zug ist.	
	K	Wird die Karte dazu benutzt, eine Versuchungskarte auf dem Charakter zu entfernen, der <i>Böse Worte</i> einsetzt, wird zuerst die Versuchungskarte entfernt, und dann gegen Versuchung gewürfelt (ohne die entsprechenden Versuchungspunkte).	
"Doppelköpfiger" Troll	K	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	
Drohungen	K	Das Kampfgeschick wird zu dem Zeitpunkt errechnet, an dem <i>Drohungen</i> zum Einsatz kommt.	
Du bist also zurück	K	Wenn sich zwei Gemeinschaften mit je einem <i>Du bist also zurück</i> zusammenschließen, entscheidet der Gefahrenspieler, welche der beiden <i>Du bist also zurück</i> abgeworfen wird.	
	K	Ein Charakter, der sich in einer Gemeinschaft befindet, in der sich außer ihm nur Verbündete befinden, gilt als allein.	
Dwar entfesselt	K	Dwar muß sich bereits in einem der Bewegungsmodi befinden, um diese Karte nutzen zu können.	
Die Ehrwürdigen Hügel	K	Da der Ort nie getappt wird, kann auch kein zusätzlicher Geringerer Gegenstand gespielt werden.	
Der Eine Ring	K	Wenn der Träger ein Ringgeist ist, verursacht <i>der Eine Ring</i> keine Versuchungspunkte auf die Gemeinschaft.	
	K	Mit "ursprüngliches Kampfgeschick" ist nur das auf der Charakterkarte gemeint (keine Waffen).	
	K	Der Ring kann mehrmals in einer Runde benutzt werden, wenn der Träger die Versuchungswürfe schafft.	
	K	Kann nicht gespielt werden, wenn ein Test, der beim Hinterlegen eines Goldringes durchgeführt wird, ergibt, daß der Goldene Ring der Eine ist.	
	K	Verursacht seinem Träger insgesamt 7 Versuchungspunkte.	
Eiserne Straße	K	Das Austauschen der Ortskarte gilt als Bewegung ohne Bewegungs-/Gefahrenphase.	
Ent auf der Suche nach Entfrauen	E	Ersetze "Sind die Tore der Nacht ..." durch "Kann in Schattenlanden gespielt werden, wenn die Tore der Nacht nicht im Spiel sind".	

Fluß	K	Darf nicht auf die Lauer gelegt werden.	
	K	Der Waldläufer kann nicht tappen, um den Effekt zu verhindern und gleichzeitig noch andere Aktionen zu bewirken.	neu ergänzt
Der Gestank von Mordor	E	Wenn die Tore der Nacht im Spiel sind, werden <u>beide</u> Regionstypen betroffen.	
Höhlendrache	K	Ein besiegter Höhlendrache verbietet nicht das Ausspielen weiterer Höhlendrachen.	
Hermit's Hill	E	Der deutsche Titel dieser Karte ist "Hügel des Einsiedlers".	neu formuliert
	K	Um den bedeutenden Gegenstand hier spielen zu können, muß der Ort ungetappt sein.	
Himmel in Flammen	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	neu ergänzt
Höhlendrache	K	Ein Höhlendrache ist prinzipiell eine nicht-einzigartige Kreatur.	neu ergänzt
Der Hunger ist Größer	E	Ersetze "+2" durch "+5".	
	K	Wenn diese Karte auf einen Verbündeten ohne Kampfgeschick gespielt wird, greift dieser nicht an, aber alle anderen Effekte treten ein.	
Im Schlaf erdolcht	E	Ersetze "Organisationsphase" durch "Ortsphase".	neu ergänzt
Grausamer Reiter	E	Diese Karte <u>muß</u> in der Organisationsphase abgeworfen werden, wenn sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	neu ergänzt
Lauernder Schatten	E	Sind die <i>Tore der Nacht</i> im Spiel, kann <u>ein</u> beliebiger Charakter getappt werden und die Gemeinschaft muß keinen Ork, Troll oder Menschen bei sich haben.	
	K	Welcher Charakter getappt wird, wählt in beiden Fällen der "angegriffene" Spieler.	!neu!
Leichenlicht	K	Der Wurf gegen Versuchung findet nur statt, wenn der Angriff nicht vereitelt wurde.	
Das Lidlose Auge	K	Sobald diese Karte ins Spiel kommt, werden alle <i>Übertragenen Befehlsgewalten</i> des Spielers abgeworfen.	
	K	Außerdem verhindert diese Karte, daß der Spieler <i>Übertragene Befehlsgewalt</i> spielen kann.	
	K	Diese Karte kann nur gespielt werden, wenn der Gegner kein Ringgeistspieler ist.	
List	K	Wird <i>List</i> auf einen Kundschafter gespielt, der der einzige Charakter der Gemeinschaft ist, hat der Angriff keine Auswirkungen. Eine gegen den Kundschafter gerichtete Kreatur wird in diesem Fall abgeworfen. Der Angriff wird gewertet, als hätte man sich ihm gestellt, ihn aber nicht vereitelt.	
Nachrichten aus dem Auenland	K	Betrifft alle Versionen von Beutelsend.	
Die Nachricht muß nach Lugburz	K	Karten, die mit dieser Karte hinterlegt werden, müssen allgemein an einem Dunklen Zufluchtsort und nicht an einem bestimmten hinterlegbar sein.	
Palantír ausrichten	E	Kann für einen <i>Palantír</i> nicht verdoppelt werden.	
	E	Wird der <i>Palantír</i> hinterlegt, kann mit ihm zusammen diese Karte hinterlegt werden.	neu formuliert
	K	Wird ein mit dieser Karte hinterlegter <i>Palantír</i> abgeworfen, wird auch diese Karte abgeworfen.	!neu!

Palantír von Annúminas	E	Kann der Träger den Palantír benutzen, kann er den Palantír tappen um ...	neu ergänzt
Palantír von Elostirion	E	Gibt keine Siegpunkte für einen Fallen Wizard - Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	
Palantír von Orthanc	E	Gibt keine Siegpunkte für einen Fallen Wizard - Spieler, ohne Rücksicht auf andere Karten im Spiel.	
Pest	E	Ersetze: "Am Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase des Opfers ..." durch "Am Ende des gegnerischen Zuges".	
Reiche Beute	K	Der durch diese Karte gespielte Gegenstand tappt den Ort, falls er nicht vorher schon getappt war.	
Ring des Geistes	K	Können nicht gespielt werden, um einem Gefallenen Zauberer zu erlauben, Charaktere ins Spiel zu bringen, die eine Geisteskraft von mehr als 6 haben.	
Saurons Kriegsrat	K	Saurons Kriegsrat kann nicht wieder ins Deck gemischt werden während man Karten zieht.	
Schattenmantel	E	Ersetze: "einen Hieb" durch "einen Hieb einer Kreatur".	
Schwarzer Regen	K	Ein Gefallener Zauberer kann diese Karte nutzen, um einen Helden-Ring-Gegenstand ins Spiel zu bringen, ein Ringgeist jedoch nicht.	
	K	Kann nur an einer Ruine/Hort <u>in</u> einer Wildnis gespielt werden.	
Schwarzer Reiter	E	Diese Karte <u>muß</u> in der Organisationsphase abgeworfen werden, wenn sich der Ringgeist an einem Dunklen Zufluchtsort befindet.	neu ergänzt
Schwarzer Wappenschild	K	Ein Verhör kann nicht zum Abwurf des Schildes führen.	
	K	Ein Charakter, der gegen einen Hieb nicht getappt wurde und den Schild benutzt hat, wird auch nicht getappt, wenn der Hieb erfolgreich war.	neu formuliert
Schwarzstamm	K	Kann getappt werden, um anderen Charakteren einen Bonus von +1 auf Kampfgeschick gegen einen Automatischen Angriff oder Kreaturen, die an Orten angreifen, zu geben.	
	K	Er kann im Kampf Gemeinschaft gegen Gemeinschaft angreifen, sich allerdings nicht verteidigen.	
Seelenloser Körper	K	Für einen derart wiederbelebten Charakter erhält der Gegner keine Siegpunkte für die Bezwingung des Charakters.	
	K	Kann nicht auf einen Ringgeist gespielt werden und damit auch nicht verhindern, daß man das Spiel verliert.	
Sie reiten zusammen	K	Die Größe der Gemeinschaft darf 7 nicht überschreiten.	
Thron der Winde	K	Dieser Ort ist oberirdischer Ort eines Ortes in den Unterirdischen Tiefen.	
Tore der Nacht	K	Kann nicht auf einen Angriff mit bereits verteilten Hieben gespielt werden, wenn dadurch die Anzahl der Hiebe verändert würde.	
Törichte Worte	E	Ersetze "Ein Charakter kann ... getappt werden..." durch "Der Charakter kann ... getappt werden ...".	!neu!
Übertragene Befehlsgewalt	K	Kann nur von einem Ringgeistspieler benutzt werden, nicht von einem Balrog- oder Gefallener Zaubererspieler.	
Ungoliant's letzte Brut	K	Macht die Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	
Ungol-Orks	E	Ersetze "Barad-dûr" durch "Cirith Ungol".	
Uruk-Unterhäuptling	E	Der letzte Halbsatz wird geändert in "ein danach gespielter Ork-Unterhäuptling erhält weitere +3 auf Kampfgeschick.".	

Uvatha der Ringgeist	E	Kann nur getappt werden, um <u>Unterstützungsereignisse</u> aus dem Abwurfstapel in den <u>Spielstapel</u> zu mischen.	
Versuchung der Gelüste	E	Um zu versuchen, die Karte zu entfernen, muß der Charakter getappt werden.	neu formuliert
	K	Der betroffene Charakter muß auch beim Ausspielen eines <i>Besonderen Rings</i> gegen Versuchung würfeln.	
	K	Der betroffene Charakter muß auch gegen Versuchung würfeln, wenn ein Gegenstand übergeben wird.	
	K	Kann auch auf die Lauer gelegt und aufgedeckt werden sobald ein Gegenstand an dem entsprechenden Ort gespielt wird und erzwingt dann einen Versuchungswurf.	
Versuchung der Natur	E	Ersetze "am Ende der Gefahrenphase" durch "nachdem alle anderen Gefahren ausgespielt worden sind".	
	K	Versuchungswürfe ausgelöst durch die <i>Versuchung der Natur</i> müssen nicht durchgeführt werden, wenn die Gemeinschaft des betroffenen Charakters zu ihrem Ursprungsort zurückzukehren gezwungen wird.	
	K	Trotz des Erratas oben werden die Versuchungswürfe gegen Ende der Bewegungs-/Gefahrenphase gespielt. Der am Zug befindliche Spieler kann natürlich noch Unterstützungskarten ausspielen, die diesen Versuchungswurf unterstützen. Ist die Gefahrenbeschränkung noch nicht erreicht, kann der Gegner daraufhin erneut Gefahren spielen, die die Unterstützungskarte zur Modifikation des Versuchungswurfes beeinflussen. Er darf in diesem Fall jedoch keine anderen Gefahrenkarten mehr spielen (Kreaturen, Ereignisse, neue Versuchungskarten), die die Unterstützungskarte nicht beeinflussen.	
Verzweiflung des Herzens	K	Der Versuchungswurf wird vor dem Konstitutionswurf durchgeführt.	
Wir kommen um zu töten	K	Mit dieser Karte kann man auch Agenten, jedoch keine Ringgeister ins Spiel bringen.	
Wo eine Peitsche ist	K	Nur Charaktere mit niedrigerem Kampfgeschick und niedrigerer Geisteskraft können durch diese Karte enttappt werden.	
	K	Der Wurf auf Konstitution kann zum Abwurf von Orks oder Trollen führen.	
Zwergenfeste in den Blauen Bergen	K	In Bezug auf Gefahrenkarten ist dieser Ort kein angrenzender Ort zu einem Ort in den Unterirdischen Tiefen.	neu ergänzt
Zwergenfeste in den Eisenbergen	K	In Bezug auf Gefahrenkarten ist dieser Ort kein angrenzender Ort zu einem Ort in den Unterirdischen Tiefen.	neu ergänzt
Zwielicht	E	Hinzufügen: "Zwielicht kann zu jeder Zeit von jedem Spieler gespielt werden." Kann eine Karte beeinflussen, die in der Kette von Ereignissen noch nicht wirkt. Kann als Unterstützungskarte in der Runde des Gegners gespielt werden.	
	K	Zwielicht zählt gegen das Gefahrenlimit, wenn es in der Bewegungs-/Gefahrenphase gespielt wird.	neu ergänzt
	K	Zwielicht kann zwar als Unterstützung gespielt und auch wie eine Unterstützungskarte bei der Deckkonstruktion verwendet werden, gilt aber im Spiel nicht als Unterstützungskarte.	neu ergänzt

Against the Shadow			
Kartentitel	Art	Erratum / Klarstellung	Bem.
Alle Glocken läuten	K	Nur in der Ortsphase des Gegners spielbar.	
Alter Eisenschild	E	Art: Schild.	
Alte schwarze Axt	E	Art: Waffe.	
Bauer Maggot	K	Kann auch gegen Automatische Angriffe benutzt werden.	neu ergänzt
Keine Fremden in diesen Tagen	E	Der Ort wird nie <u>enttappt</u> .	neu formuliert
Balchoth	E	Die Standardmodifikation gegen die Männer von Dorwinion beträgt -2.	
Der Balrog	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	
Befehle aus Lugburz	E	Ersetze: "Alle Untergebenen des Trollanführers..." durch "Alle Gefolgsleute von Trollanführern in dieser Gemeinschaft erhalten +1 auf Versuchungswürfe".	
Beißer und Schläger	K	Diese Karte erhöht den Waffenbonus (bis maximal zum auf den Waffen als Maximum angegebenen Wert).	neu formuliert
Benutze Deine Beine	K	Die Hiebe der gesamten Gemeinschaft zählen für die Gefangennahme des Hobbits.	
	K	Die mit dieser Karte auf die Seite gelegten Charaktere gelten nicht als Gefangene bei der Ermittlung der Siegpunkte.	
Entgegen aller Hoffnung	K	Ist so eine Kreatur "reanimiert" worden, dürfen alle Erscheinungsformen des Charakters wieder gespielt werden.	
	K	Kann auch auf Kreaturen gespielt werden, die als Trophäe im Spiel sind.	
Erschlagenes Reittier	E	Nach "... Hieb eines Ringgeistes oder Nazgul..." wird eingefügt "gegen eine eigene Gemeinschaft".	
Erweckt aus tiefem Schlaf	E	Ersetze: "Wird sie benutzt, kann ein weiterer Drache zurückgehalten werden." durch "Diese Karte wird abgeworfen, nachdem ein zurückgehaltener Drache angegriffen hat.".	
	K	Das Zurückhalten (Auslegen) der Kreatur zählt nicht gegen das Gefahrenlimit.	
Festung erneuert und repariert	E	Kann nur in der Ortsphase gespielt werden (d. h. man muß sich zuvor dem Automatischen Angriff stellen)	
Feuerpeitsche	K	Das Körperkraftefordernis wird nur für das Übergeben und Ausspielen der <i>Feuerpeitsche</i> benötigt und beinhaltet alle Modifikationen der Kampfkraft des Charakters.	
Furcht vor Spionen	K	Es muß sich um einen eigenen Waldläufer oder Kundschafter handeln.	
Gandalf der Weiße Reiter	E	Streiche "Der Angreifer bestimmt die Opfer.".	
Gebrochenes Tor	E	Ersetze "Versuchungswurf mit -3" durch "Versuchungswurf mit -4".	
Gezollter Tribut	K	Gibt einem Fallen Wizard keinen Siegpunkt.	

Große Fledermäuse	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	
	K	Kann getappt werden, um einem Charakter gegen einen Hieb +1 auf Kampfgeschick zu geben.	neu formuliert
Halsschmuck von Girion	E	Streiche "kann er getappt werden und".	neu ergänzt
Helm der Furcht	K	Hat keine Auswirkung auf einen Nicht-Ringgeist.	
Hoher Herrscher Orkstadts	E	Einzigartig.	
	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	
Der Ithil-Stein	K	Falls der Wurf mißlingt, wird der Charakter eliminiert, der getappt wurde, um den Ithil-Stein auszuspielen.	!neu!
Komm' zur rechten Zeit	K	Der Angriff mit einem Hieb ist keinem Angriffstyp zugeordnet.	
Kreatur einer vergangenen Welt	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	
	K	Wenn sich in der Gemeinschaft noch weitere Verbündete befinden, gerät der Ringgeist nicht in den "Grausamer Reiter" Modus.	
Lanze des Verrats	K	Kann nicht benutzt werden, um dem Charakter einen dritten Hieb zuzuordnen.	
Prüfung des Treueeides	K	Ersetze "mit ihm gespielte Karten" durch "Karten, die er kontrolliert (außer Gefolgsleute)".	
Orkkleidung	K	Da es keine Hobbit- oder Zwergenverbündete gibt, kann diese Karte auf keine Gemeinschaft mit Verbündeten gespielt werden.	
Regiment schwarzer Krähen	E	Macht eine Gemeinschaft zu einer offenen Gemeinschaft.	
	K	Kann getappt werden, um einem Charakter gegen einen Hieb +1 auf Kampfgeschick zu geben.	neu formuliert
Ritt gegen den Feind	K	Gefahrenkarten haben keine Auswirkungen auf den Angriff und jedes Unterstützungsereignis, das den Angriff unterstützt, wird vereitelt. Der Angriff kann normal vereitelt werden.	
	K	Kann nicht auf einen Zauberer mit <i>Opferung der Gestalt</i> gespielt werden.	
	K	Der Charakter erhält alle verfügbaren Kampfkraftboni, die auf seiner Karte angegeben sind.	
Sack über den Kopf	K	Betrifft jden durch den Angriff verwundeten Hobbit oder Zwerg, nicht nur solche, die durch den Troll verwundet wurden.	
Saruman der Weiße	E	Ersetze im zweiten Abschnitt "Isengart" durch "Pforte von Rohan".	
Tappende Füße	E	Ersetze den ersten Satz durch "Spielbar in der Ortsphase auf einen Schergenkundschafter (in dessen Gemeinschaft sich keine weiteren Charaktere oder Verbündeten befinden dürfen), der sich am selben Ort wie eine gegnerische Heldengemeinschaft befindet, die einen Hobbit beinhaltet.	
Unglückliche Hiebe	E	Ersetze "Alle Elben und Zwerge ... auf die Hand genommen" durch "Wenn vorhanden, muß der Gegner so viele Elben- oder Zwergen-Charaktere (oder Ork- oder Troll-Charaktere) auf die Hand nehmen, bis deren gesamte Geisteskraft mindestens dem Ergebnis entspricht.".	

Verzauberter Strom	K	Effekte, die davor schützen an den Ausgangsort zurückzukehren, haben gegen diese Karte keine Wirkung.
Welt von Namenlosen Erschaffen	E	Ersetze "alle Kreaturen, die diese Gemeinschaft an Schattenhorten angreifen" durch "alle an Schattenhorten spielbaren Kreaturen, die diese Gemeinschaft angreifen".
Wie vom Wahnsinn getrieben	K	Ergänze: Gegen einen Angriff.

Sonstiges		
Auf die Lauer gelegte Karten	K	Kreaturen dürfen nur aufgedeckt werden, wenn es an diesem Ort bereits einen Automatischen Angriff gibt und die Kreatur an diesem Ort auch in der Bewegungs-/Gefahrenphase spielbar wäre.
	K	Eine »auf die Lauer« gelegte Karte muß nach der Ankündigung einer Aktion, die den Ort tappen könnte, und vor der Ausführung (evt. Würfelwurf) aufgedeckt werden (Verlockung der Macht).
	K	Eine »auf die Lauer« gelegte Karte kann nur aufgedeckt werden, wenn Sie auch in der Bewegungs-/Gefahrenphase spielbar gewesen wäre.
	K	Eine »auf die Lauer« gelegte Karte kann nur aufgedeckt werden, wenn sich alle Ziele der aufgedeckten Karte in der Bewegungs-/Gefahrenphase bereits im Spiel befunden haben.
	K	»Auf die Lauer« gelegte Karten werden so gehandhabt, als seien sie in der Bewegungs-/Gefahrenphase gespielt worden.
Bewegung	K	Eine Gemeinschaft, die zu ihrem Ausgangsort zurückkehrt (aus jedem anderen Grund als einem mißlungenen Wurf für unterirdische Bewegung), darf in der Ortsphase dort nichts unternehmen.
Drachen	K	In der englischen Ausgabe wird zwischen "Dragon" und "Drake" unterschieden. In der deutschen sind die Bezeichnungen "einzigartiger Drache" und "Drache". Wird in einem Kartentext ein (beliebiger) Drache erwähnt, so sind sowohl einzigartige wie auch (nichteinzigartige) Drachen gemeint.
	K	Die Drachenangriffe durch Drachen daheim und Drachen auf der Jagd, sowie die Automatischen Angriffe an den Orten, wo Drachen daheim spielbar sind, gelten als Angriffe von einzigartigen Drachen.
Dunkle Zufluchtsorte	K	Immer wenn sich auf einer Karte auf einen Dunklen Zufluchtsort bezogen wird, gilt der entsprechende Effekt für Helden an Zufluchtsorten.
	E	Angriffe, die an einen Dunklen Zufluchtsort gerichtet sind, sind Verhöre.
	K	Angriffe an Dunklen Zufluchtsorten werden nur vereitelt, wenn sich die Gemeinschaft am Dunklen Zufluchtsort befindet.
Spezielle Gegenstände	K	Die Bezeichnung meint "Besondere Gegenstände". Nennen Kartentexte besondere oder spezielle Gegenstände, so sind jeweils auch spezielle oder besondere Gegenstände mit eingeschlossen.
Trophäen	K	Kreaturen mit einem * zählen zu den Siegpunkten, während sie als Trophäe benutzt werden.
	K	Besiegte Erscheinungsformen von Drachen und/oder Drachenheere können als Trophäen benutzt werden.
	K	Trophäen gelten als Gegenstände und können also z. B. auch nach erfolgreichen Angriffen von <i>Dieb</i> abgeworfen werden, um die Forderung zu erfüllen.
	K	Charaktere können nicht als Trophäen verwendet werden.

Zufluchtsorte	K	Können getappt werden (z.B. durch das erfolgreiche Ausspielen einer Alten Straße, Stunde der Not oder Ring der Zauberer).	
	K	Wenn zwei Gemeinschaften an einem Zufluchtsort zusammentreffen, werden alle Karten, die auf den abzuwerfenden Ort gespielt wurden, auf den im Spiel bleibenden übertragen.	
	K	Ein getappter Zufluchtsort wird nicht enttappt. Reist eine Gemeinschaft zu einem getappten Zufluchtsort, an dem sich andere Charaktere befinden, kann sie die neue ungetappte Ortskarte, anstelle der alten liegen lassen und die getappte abwerfen.	
	K	Wird an einem Zufluchtsort ein neuer Charakter unter Allgemeinem Einfluß ins Spiel gebracht, kann der Ort so enttappt werden.	!neu!
Zwergenboni	K	Der Direkte Einfluß mancher Zwerge auf z. B. "Zwerge des Blauen Gebirges" meint damit nur das jeweilige Heer, <u>nicht</u> Charaktere mit diesem Heimatort.	
Zwergenringe	K	Modifikation für Zwergenringe: +2 (+4) / +1 , Werte in Klammern für Zwerge.	
	K	Ein Zwergenring gibt immer +2 (+7) Direkten Einfluß (nicht (7)).	
Wer Anmerkungen/Fragen hat oder noch Fehler in dieser Liste findet, bitte, sagt es mir!!			
		Christoph Schürmann	