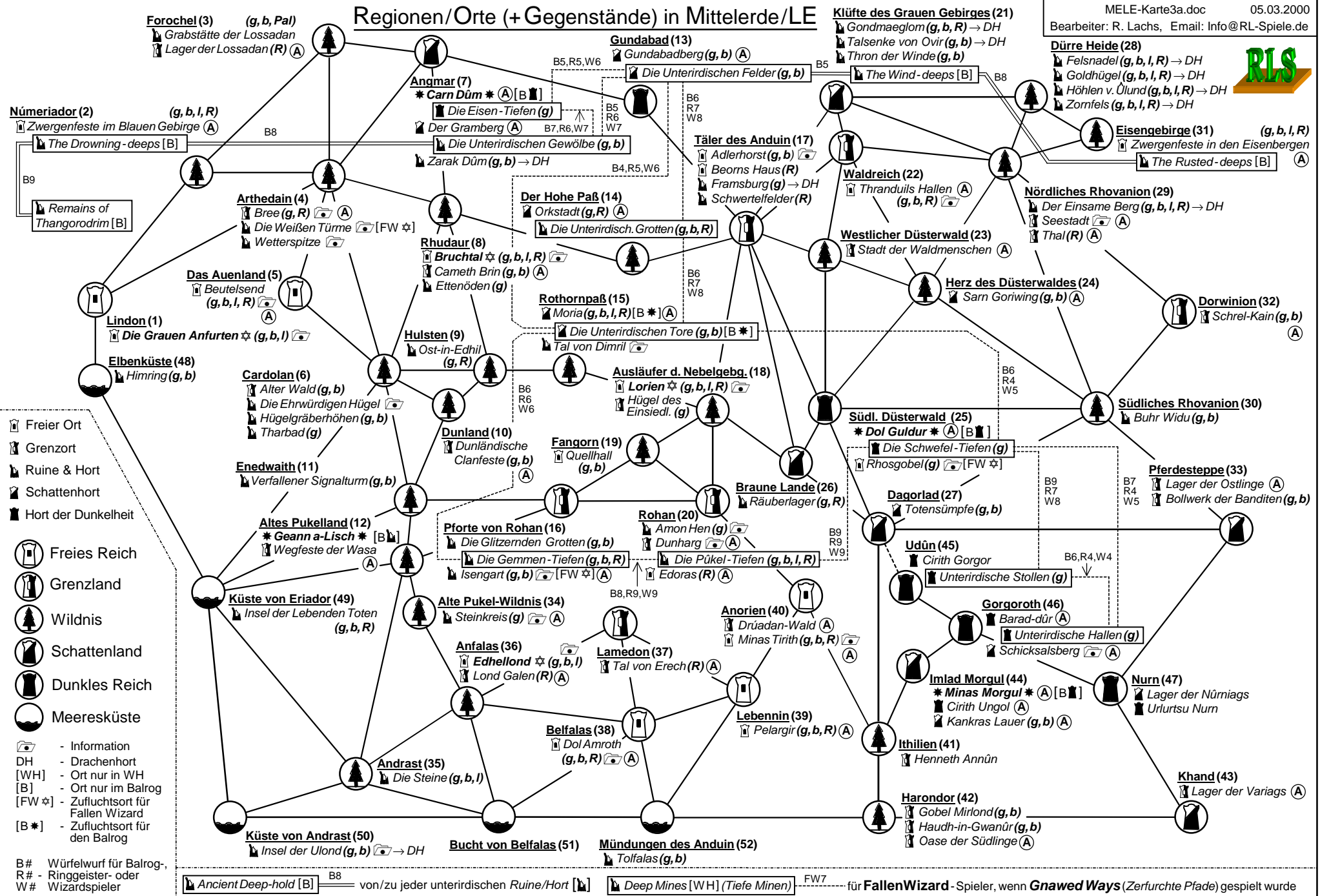


Regionen/Orte (+ Gegenstände) in Mittelerde/LE



- Freier Ort
- Grenzort
- Ruine & Hort
- Schattenhort
- Hort der Dunkelheit
- Freies Reich
- Grenzland
- Wildnis
- Schattenland
- Dunkles Reich
- Meeresküste
- Information
- DH - Drachenhort
- [WH] - Ort nur in WH
- [B] - Ort nur im Balrog
- [FW ☆] - Zufluchtsort für Fallen Wizard
- [B*] - Zufluchtsort für den Balrog

B# - Würfelwurf für Balrog-
 R# - Ringgeister- oder
 W# - Wizardspieler

Ancient Deep-hold [B] von/zu jeder unterirdischen Ruine/Hort Deep Mines [WH] (Tiefe Minen) für Fallen Wizard - Spieler, wenn Gnawed Ways (Zerfurchte Pfade) gespielt wurde