

Übersichtshilfe für „Abenteuer in Mittelerte“

Grüße an alle Spieler und Spielleiter da draußen die sich diese Datei heruntergeladen haben. Ich als Spielleiter schätze Übersichten sehr, besonders wenn wichtige Optionen und Spielmöglichkeiten, mit dem erscheinen neuer Bücher, sich mehr und mehr auf die verschiedenen Publikationen aufteilen.

Aus diesem Grund gibt es diese Übersicht für die aktuelle Version von „Abenteuer in Mittelerte“. Sie soll helfen, die möglichen Unternehmungen in den Gefährtenphasen zu überblicken und die besten zu wählen. Gibt einem Aufschluss welche Völker und Optionen spielbar sind und wo man diese finden kann.

Unternehmungen

Name	Buch und Seite	Beschreibung
Erholung	Spielerhandbuch S. 200	Stark erschöpfte Helden benötigen womöglich mehr Ruhe und Erholung als andere. Diese Unternehmung nutzen Helden, die unter Statuseffekten leiden, um sich voll zu heilen (siehe auch Seite 199)
Ausbildung	Spielerhandbuch S. 200	Manche Kulturellen Vorteile bieten die Möglichkeit, ihre Wirkung zu verändern, zu verbessern oder zu erweitern, wenn ein Charakter eine Unternehmung aufwendet, um zu lernen, wie er sie besser nutzen kann.
Neue Eigenschaft	Spielerhandbuch S. 200	Ein Held könnte sich entscheiden, etwas Grundlegendes an sich zu verändern und seine Eigenheiten, Spezialisierungen, Hoffnungen oder Quellen der Verzweigung zu verändern.
Verderben heilen	Spielerhandbuch S. 200	Helden spüren die Last des Schattens noch lange schwer auf ihren Schultern, nachdem ihre Abenteuer beendet sind. Den Schmerz aber kann man lindern... zumindest etwas...
Einen Gönner treffen	Spielerhandbuch S. 201	Ein Gönner ist für gewöhnlich jemand der bekannt oder mächtig ist und bietet einer Gemeinschaft gelegentlich ein Ziel für Abenteuer, wobei er sie auf verschiedenste Weise unterstützen und Rat geben kann.
Zuflucht gründen	Spielerhandbuch S. 201	Um aus einer Siedlung eine Zuflucht zu machen, müssen die Gefährten während der Abenteuerphase bereits freundschaftliche Beziehungen zu den Bewohnern und jeglichen Anführern aufgenommen haben.
Einen Titel erhalten	Spielerhandbuch S. 201	Die meisten Kulturen verleihen den Helden Titel, so dass ungepflegte Abenteuer ein wenig mehr Ansehen erhalten für die Hilfe, die man von ihnen erwartet.
Nach Wissen suchen	Spielerhandbuch S. 202	Es gibt viel Geschichte und altes Wissen in Mittelerte. Die Spieler können schimmelige Schriften, nicht-öffentliche Büchersammlungen oder den Verstand der Weisen zu Rate ziehen, um nach der Antwort auf eine bestimmte Frage zu suchen.
Zum Marktbesuch (Seestadt)	Spielleiterhandbuch S. 36	Helden, die Zeit in Seestadt verbringen, können ihren Nutzen aus dem größten Markt ziehen, der im Norden zu finden ist, und einen Teil ihres gesammelten Wohlstands ausgeben, um einige nützliche Gegenstände zu erhalten.
Sumpfkrauter beschaffen (Seestadt)	Spielleiterhandbuch S. 37	Kräuter und Heilpflanzen kann man entlang des Ufers des Waldflusses finden, wo viele Tümpel und Teiche das allmähliche Vordringen der Sümpfe anzeigen.
Offenen Vorteil erhalten	Spielleiterhandbuch S. 153	Einmal, während jeder zweiten Gefährtenphase, können die Helden einer Unternehmung nachgehen, die sie einen zusätzlichen offenen Vorteil auswählen lässt.
Kulturellen Vorteil erhalten	Spielleiterhandbuch S. 153	Wenn der Spielleiter es zulässt, können die Helden bei jeder zweiten Gefährtenphase ins Heimatland ihrer Kultur zurückreisen und dort die Gefährtenphase verbringen und einen zusätzlichen kulturellen Vorteil erhalten, den ihre Kultur bietet.
Auf Gönner einwirken	Spielleiterhandbuch S. 153	Helden können eine Gefährtenphase damit zubringen, ihren Liebreiz und ihren Einfluss einzusetzen, wodurch sie einen mächtigen Gönner dazu bringen, Handlungen zu unternehmen, die mit dem Einhergehen, wie sie sich die Geschehnisse in der Welt vorstellen.

ᏏᏅᏅᏎᏏ ᏎᏎᏏᏎ ᏎᏎᏏᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ ᏎᏎᏎᏎᏎᏎ

Das Mondenross zähmen	Rovanion S. 16	Das Fangen des Mondross ist ein Abenteuer für sich, das Zähmen dieses legendären Wesens dauert aber eine ganze Gefährtenphase an. Wenn dies geschafft wurde vom Gefährten kann er auf dem Ross reiten.
Feuerholz im Elbenwald sammeln	Rovanion S. 34	Man kann sich auch die Zeit nehmen, das kommende Abenteuer vor zu bereiten und Feuerholz zu sammeln für die noch kommenden Reisen.
Rückkehr zum Carrock	Rovanion S. 45	Dieser wichtige Ort für die Beorninger wird Ziel von Reisen um die Stärke und Tapferkeit für das kommende Jahr zu erneuern. Helden können auf diesem Weg Verderben heilen.
Bewachung der alten Furt	Rovanion S. 45	Die Alte Furt ist die Wegkreuzung des Wilderlands. Jedes Jahr kommen hier viele Reisende durch. Diese zu bewachen kann Nachrichten an die Gefährten tragen und Gerüchte enthüllen.
Mit Tieren anfreunden	Rovanion S. 47	Ab und an gestattet es Beorn treuen Freunden, sich mit einem seiner magischen Tiere an zu Freunden und es für eine wichtige Aufgabe mit zu geben.
Jagd auf Schreckensfalken	Rovanion S. 49	Gefährten können, wenn sie sich in Berghall befinden, helfen das es den Tälern und Hügeln der Region besser geht und bei der Jagd nach Schreckfalken helfen.
Besuch des Martes auf der Händlerinsel	Rovanion S. 52	Gefährten können den Markt des Flussvolkes besuchen wenn sie sich in Berghall befinden und dort aus einem großen Angebot schöpfen.
Wettstreit auf dem Feld der Helden (Waldmenschen)	Rovanion S. 57	Waldmenschen können an Wettkämpfen auf dem Feld der Helden teilnehmen und Ansehen bei ihrem Volk zu gewinnen.
Die Wächterreiche besuchen	Rovanion S.88	Ein Gefährte der als Gast des Waldlandreiches seine Gefährtenphase in der Halle des Elbenkönigs verbringt kann den Segen dieses Reiches erhalten und gestärkt auf Reisen gehen.
Auf der großen Lichtung feiern	Rovanion S.88	Ein Gefährte der als Gast des Waldlandreiches seine Gefährtenphase in der Halle des Elbenkönigs verbringt kann die große Lichtung besuchen und sich dort mit den Elben vergnügen.
Beim Lampenmacher lernen (Elben)	Rovanion S.89	Wenn sich ein Elben Gefährte in dem Halle des Elbenkönigs befindet kann er bei Ormal, dem Lampenbauer, lernen. Ihm werden Geheimnisse der alten Elbenmagie anvertraut.
Auf der Jagd mit den Waldmenschen	Rovanion S.100	Ein Gefährte der der sich Waldlandhalle oder Rhosgobel verbringt kann sich der Jagdgesellschaft der Waldmenschen anschließen und im Dickicht des Waldes jagen gehen.
Wuduseld betreten	Rovanion S.109	Ein Gefährte der sich in Waldlandhalle befindet kann die große Halle Wuduseld betreten und sich an den Schnitzereien und der Geschichte der Waldmenschen erfreuen und an Kraft gewinnen.
Bewachung der Oststraße	Breelande S. 10	Bewachung und dem Sammeln von Auskünften helfen. Gefährten und Helden der Dúnedain, die ihr Vertrauen errungen haben und eine Gefährtenphase in Bree verbringen, können die Waldläufer bei der Streife entlang der Straße unterstützen
Eine Fluchtburg bauen (Vorübergehend)	Breelande S. 13	Bei jeder Gefährtenphase, die auf eine Einladung folgt, beim Bau der Fluchtburg zu helfen, bietet der Spielleiter den Gefährten eine Möglichkeit, an einem Abschnitt des Unterfangens teilzunehmen.
Die Gefallenen ehren (Dúnedain)	Bruchtal S. 43	Ein Gefährte der den Waldläufern angehört kann zu ehren Númenor den alten Königen ehren und die Hoffnung stärken das ein König auf den Thron zurückkehren wird.
Athelas finden und zubereiten	Bruchtal S. 56	Nur wenigen Völkern ist die heilende Wirkung von Königskraut noch bekannt. Ein Wissen das die Waldäuler und die Hocheleben noch haben. Ein Gefährte kann sich (in Bruchtal) auf machen und diese Pflanze suchen und verarbeiten.

Wacht auf Amon Sûl (Dúnedain)	Bruchtal S. 58	Die Waldläufer des Nordens halten von der Wetterspitze aus Wache über das Reich und stellen immer einen geheimen Hüter für die große Oststraße.
Rückkehr nach Amon Dûn (Dúnedain)	Bruchtal S. 61	Die Waldläufer des Nordens besuchen den Turm der Dämmerung, um nach Westen über die fernen Ufer des Abendrotsees zu schauen. Ein Blick auf das alte Land der Menschen kann Entschlossenheit wecken.
Elbenschmied (Hochelben /Kulturvorteil)	Bruchtal S. 119	Ein Gefährte, der ein Kunsthandwerker von Ereglon ist, kann sich in seine Schmiede zurückziehen und sich Hammer und Amboss widmen, um eine Waffe zu verstärken oder zu verzaubern.

Übersicht aller Kulturen von Mittel Erde

Viele verschiedene Kulturen leben Mittel Erde. Manche so alt, das sie drei Zeitalter erlebt haben und sich nun auf den Weg in den Westen machen, andere in der aufkommenden Blüte ihrer Kultur, bereit für das kommende vierte Zeitalter und wieder andere leben so geheim für sich, das die meisten nicht wissen oder glauben das es sie wirklich gibt.

Hier eine Übersicht aller in „Abenteuer in Mittel Erde“ spielbaren Kulturen und Optionen für Kulturen aus dem aktuellen Material, das es auf Deutsch gibt.

Kulturen

Name	Buch und Seite	Beschreibung
Bardinger	Spielerhandbuch S. 32	Bardinger sind die Abkömmlinge derselben Kulturgruppen wie die Beorninger und die Waldmenschen Wilderlands. Aufgrund ihrer strategischen Lage zwischen dem Königreich der Elben im Waldlandreich und dem Zwergenkönigreich unter dem Berg wachsen sie schnell zur mächtigsten Menschenfraktion in Wilderland heran.
Beorninger	Spielerhandbuch S. 34	Als Beorn sein langjähriges Einsiedlerdasein hinter sich ließ, wurde er zum Anführer eines Menschenvolkes. Seine legendäre Wildheit zog viele Gebirgsjäger und Kämpfer ohne Treueeid herbei. Es sind Krieger, die ihre Familien verloren oder ihre Clans aufgrund deren gewalttätiger Lebensweise verlassen haben.
Dúnedain	Spielerhandbuch S. 36	Als vor langer Zeit das Reich Arnor unterging, beendeten die Dúnedain des Nordens ihren Kampf gegen den Feind nicht. Stattdessen zogen sie sich in die Schatten zurück und verschwanden aus der Geschichte der meisten Menschen und Elben.
Elben vom Düsterwald	Spielerhandbuch S. 38	Die Elben Düsterwalds gehören zu den Erstgeborenen, den frühesten Bewohnern Mittel Erdes. Die Gefolgsleute Thranduils werden auch Waldelben genannt und sind ein zurückgezogen lebendes Volk. Sie mögen weniger weise oder ambitioniert sein als edlere Elben, doch dieses einfachere Leben ist ihre eigene Wahl
Hobbits aus dem Auenland	Spielerhandbuch S. 41	Das Auenland ist ein angenehmer Ort in einer ruhigen Ecke der Welt. Seit vielen Jahren ist es dort sicher und friedlich. Seine Bewohner, ein kleines Volk, das man Hobbits nennt, hegt eine tiefe Liebe für gepflegte Traditionen und respektable Lebensweisen sowie eine solide Abneigung gegen alles, was von der Norm abweicht. Es gibt Ausnahmen...
Leute von Bree	Spielerhandbuch S. 44	Die Breeleute erzählen Geschichten von ihren Vorfahren, doch ob diese auch nur ein Körnchen Wahrheit enthalten, wissen nicht einmal die Weisesten unter ihnen. Selbst in der Zeitrechnung der Elben leben die Breeleute schon sehr lange an diesem Ort.
Leute vom See	Spielerhandbuch S. 46	Die Bürger Seestadts und die Einwohner Thals sind zwei verschiedene Völker, die sich einen gemeinsamen Ursprung teilen. Esgaroth wurde einst von Händlern aus Thal gegründet, doch die Stadt erlangte schnell ihre Unabhängigkeit von der mächtigen Stadt der Nordmänner.
Menschen von Minas Tirith	Spielerhandbuch S. 48	Heute schätzen die Leute von Minas Tirith Tapferkeit und das Waffenhandwerk mehr als alles andere. Dabei vergessen sie, dass in den Schatzkammern ihrer uralten Stadt viel uraltes Wissen konserviert liegt. Jedoch richten sie sich nach den Bedürfnissen ihrer Zeit, denn der Schatten im Osten rührt sich, und die Macht in den Schwarzen Landen ruht nicht länger.
Reiter von Rohan	Spielerhandbuch S. 50	Die Reiter Rohans durchstreifen auf ihren prachtvollen Hengsten, die sie wie enge Blutsverwandte behandeln, die weiten Grassteppen ihrer Heimat. Die Reiter der Mark sind ein großzügiges Volk, doch sobald sie sich im Krieg befinden, sind sie ihren Feinden gegenüber ebenso unbarmherzig wie ihren Verbündeten gegenüber loyal.

Waldmenschen Wilderlands	Spielerhandbuch S. 53	Die Waldmenschen Wilderlands sind Grenzländer des Nordens und teilen sich eine gemeinsame Abstammung mit den Bardingern. Sie leben in kargen, isolierten Dörfern und Gutshöfen, umgeben von hölzernen Barrikaden, entlang der Grenzen des großen Waldes oder in den Tälern westlich des Flusses.
Zwerge des Einsamen Berges/ der Eisenhügel	Spielerhandbuch S. 56	Seit dem Tod des Drachen sind die Zwerge nicht länger ein wanderndes Volk aus Flüchtlingen. Sie haben große Anstrengungen unternommen, um ihr Königreich unter dem Berg wiederherzustellen. Dessen Reichtum und Ruhm wachsen zusehends, und es scheint sein Schicksal zu sein, größer zu werden als jemals zuvor.
Waldmenschen aus Berghall	Rovanion S. 49	Die Leute von Firienseld sind eng mit jenen verwandt, die unter dem Blätterdach von Dusterwald leben, und teilen sowohl ihre körperliche Erscheinung und Namensgebung. Ebenso werden sie wie andere Waldmenschen behandelt und betrachten Kulturen auf gleiche Weise, abgesehen das sie Zwergen gegenüber freundlich sind.
Wilde Hobbits	Rovanion S. 58	Wildes Hobbits tragen einfache Kleidung aus gesponnenem Stoff oder grob gehärtetem Leder. Im Gegensatz zu den runden, fröhlichen Gesichtern der Auenland Hobbits sind die der Wilden Hobbits oft eingefallen und ernst. Ihre großen, wilden Augen blicken scharf und misstrauisch und ihre Leiber sind selten füllig...
Die Eigensinnigen Elben	Rovanion S. 86	Die Eigensinnigen Elben sind anderen Elben aus Dusterwald in Aussehen und Kleidung ähnlich und können am ehesten durch ihre Einstellung unterschieden werden: Sie widmen sich der Jagd nach Freude und Vergnügen. Sie spielen Reisenden im Wald, grausame Streiche und verlassen sogar manchmal die Wälder um die Menschen im Umland zu belästigen.
Zwerge der blauen Berge	Breeland S. 43	Die ersten Zwerge des Ered Luin waren die kühnen Krieger aus Nogrod und Belegost, den beiden Gebirgsstädten des Ersten Zeitalters. Sie waren meisterhafte Handwerker und hassten Orks und Drachen zutiefst, doch ihre Macht schwand, als ihre Güter beim Untergang von Beleriand versanken. In der Dämmerung des Dritten Zeitalters sind die Zwerge des Ered Luin treue Anhänger des Königs von Durins Volk
Die Hochelben von Bruchtal	Bruchtal S. 116	Elronds Heim in Bruchtal war schon immer eine geheime Zuflucht für die Hochelben, die ältesten und schönsten aller Elben. In Bruchtal leben sie seit vielen langen Jahrhunderten in Frieden, aber da das Dritte Zeitalter sich seinem Ende neigt wird ihnen langsam bewusst das ihre Zeit in Mittelerde vorüber ist.