



# GEBRÄUE BRAUEN

von Dzaarion

Ob einsame Hexe mitten in der Nacht, alter Druide in seiner Hütte oder Zauberschülerin heimlich auf dem Schulklo, jeder tut es: Tränke in kurzer Zeit und einem schlichten Eisentopf auf dem Feuer brauen.

Gebräue sollen Spielern die Möglichkeit geben Tränke auch während ihrer Abenteuer brauen und verwenden zu können.

Diese Regeln sollen die klassischen Alchemie-Regeln des GRW jedoch nicht ersetzen, sondern erweitern.

## GEBRÄUE

Gebräue sind stark vereinfachte Imitationen echter alchemistischer Tränke. Jeder alchemistische Trank, kann auch als Gebräu hergestellt werden.

Durch ihre stumpfe, oft eher trübe Farbe und höhere Viskosität sind sie leicht vom Original zu unterscheiden (und dadurch auch **unverkäuflich**).

Zudem haben Gebräue nur eine sehr begrenzte Haltbarkeit, nach der sie jegliche Wirkung verlieren und sogar aushärten (wenn sie nicht vorher konsumiert wurden).

Durch ihre vereinfachte Herstellungsweise sind Gebräue deutlich schneller und mit wenigen Materialkosten herstellbar, können jedoch schwerwiegende Nebeneffekte aufweisen.

**Gebräue fügen bei Einnahme (neben allen sonstigen (Neben)Wirkungen) pro Gebräu 1 Punkt Erschöpfungsschaden zu, die nach einer Nacht Schlaf geheilt werden.**

**Gebräue sind 1 + TR in Alchemie (des Brauers) Tage haltbar.**

## GEBRÄUE BRAUEN

### VORRAUSSETZUNGEN

Auch zum Brauen von Gebräuen benötigt ein Charakter zunächst das Talent Alchemie.

Zudem braucht es eine **Feuerstelle**, einen **Kessel**, **5 L Wasser**, ein **Messer & eine Kelle (oder bessere alchemische Werkzeuge)**, **Fläschchen** zum Abfüllen, sowie **alchemische Grundzutaten**.

Letztere stellen die Basis eines jeden Gebräus dar: spezielle Öle, Kräuter, Gemische, Reduktionen oder andere magische Zutaten.

In den meisten Großstädten lassen sich Alchemistenkoffer kaufen. Eine große, gepolsterte und verstärkte rechteckige Tasche, die Platz und entsprechende Lagerung für die grundsätzlichen Zutaten und Hilfsmittel bietet, die für das Brauen von Gebräuen (aber auch echten alchemistischen Tränken) benötigt werden.

Ein Alchemistenkoffer kostet 250 GM und die darin enthaltenen Zutaten reichen für 20 Brauvorgänge von Gebräuen.

Selbst in Kleinstädten lassen sich die meisten nötigen Zutaten eines Alchemistenkoffer für 100 GM wieder auffüllen.

Alternativ können Charaktere auch selbst versuchen [magische Grundzutaten](#) für das Brauen von Gebräuen zu finden.

## BRAUDAUER

Der gesamte Brauvorgang, von der Auswahl und Vorbereitung der Zutaten, bis hin zum Abfüllen des Trankes **dauert 2 Stunden** und erfordert durchgehend die **volle Aufmerksamkeit** des Charakters, **sowie durchgehend Zugang zur Feuerstelle und den Utensilien.**

## BRAUPROBE

Gebräue zu brauen ist relativ heikel. Ein erfolgreicher Brauvorgang hängt nicht nur vom Können des Brauers, sondern auch von Glück ab und hat daher eine erhöhte Patzerchance. Je schwerer (teurer) der ursprüngliche Trank herzustellen ist, von dem ein Gebräu hergestellt werden soll, umso schwerer ist auch die Herstellung von dessen Gebräu.

**Grundsätzlich ist der Patzerbereich beim Brauen von Gebräuen um 1 erhöht. Zudem wird pro 25 GM Goldwert des Trankes, von dem ein Gebräu hergestellt werden soll, wird der Patzerbereich zusätzlich um 1 erhöht.**

Ein erhöhter Patzerbereich kann den Bereich einer erfolgreichen Probe verkleinern, jedoch wird der Immersiegbereich nicht von einem erhöhten Patzerbereich verkleinert, ein Immersieg ist und bleibt immer ein Immersieg. Pro TR in Alchemie wird der Patzerbereich beim Brauen von Gebräuen wieder um 1 reduziert, kann jedoch nicht unter den natürlichen Patzerbereich (für gewöhnlich 20) fallen.

Nach Ablauf der Brauzeit wirft der **Spielleiter** eine Probe auf **GEI+VE+Alchemie**.

Ist die Probe erfolgreich wird das gewünschte Gebräu hergestellt.

Ist die Probe hingegen nicht erfolgreich wird das Gebräu zwar hergestellt, jedoch mit **Nebenwirkungen**.

Bei einem Immersieg wird ein Gebräu hergestellt, das keinen Erschöpfungsschaden verursacht, sondern im Gegenteil zusätzlich zu seinen anderen Effekten 1 Punkt Erschöpfungsschaden heilt.

Bei einem Patzer brennt sich das Gebräu in den Kessel ein, der dadurch erst 1 Stunde gereinigt werden muss, bevor er wieder genutzt werden kann.

**Außer bei einem Patzer werden bei einem Brauvorgang  $W_{20/4} + 2 \times TR$  in Alchemie Gebräue hergestellt.**

## OPTIONAL: PROBENWERTE ÜBER 20

Alchemie-Probenwerte über 20 werden mit Absicht in diesen Regeln nicht berücksichtigt, um die Probe konsistent schwierig und die Regeln so einfach wie möglich zu halten.

**Optional** kann bei einem Alchemie-Probenwert (GEI+VE+Alchemie) über 20, pro 2 Punkte über 20 der Patzerbereich der Gebräubrauen-Probe um 1 Punkt gesenkt werden.

# NEBENWIRKUNGEN

Bei einer fehlgeschlagenen Probe weisen Gebräue eine zufällige Nebenwirkung auf. Nebenwirkungen treten bei der Einnahme eines Gebräus zusätzlich zu dessen eigentlichem Effekt auf. Nebenwirkungen können nicht durch das Nippen an einem Gebräu herausgefunden werden.

W20	NEBENWIRKUNG	EFFEKT
1-2	<b>Vergiftung</b>	Gift trotzen, sonst W20 Rnd. 2 Punkte Schaden pro Rnd.
3-4	<b>Tinitus</b>	W20/4 Stunden alle Proben -1
5-6	<b>Brechreiz</b>	Gebräu wird erbrochen und hat keinen Effekt
7-8	<b>Spastiken</b>	W20/4 Stunden Patzerbereich um 1 erhöht
9-10	<b>Atemnot</b>	W20/4 Stunden Initiative halbiert
11-12	<b>Blutsturz</b>	Erhält W20 nicht abwehrbaren Schaden
13-14	<b>Schwindel</b>	W20/4 Stunden Laufen halbiert
15-16	<b>Schwächeanfall</b>	6 Stunden 3 Punkte Erschöpfungsschaden
17-18	<b>Delirium</b>	Ist W20/2 Rnd. verwirrt (vgl. Zauber Verwirren)
19-20	<b>Kollaps</b>	Wird bewusstlos

## <Gebräue brauen> von Dzaarion



Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.  
Dungeonslayers © Christian Kennig  
<http://www.dungeonslayers.net>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:  
Namensnennung – Nicht-kommerziell  
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International