



GENUSSMOMENTE

von Dzaarion

„Und iss immer vernünftig!“ So oder so ähnlich werden wahrscheinlich die wenigen Abenteurer mit intakter Familie von ihren Eltern oder Großeltern verabschiedet, wenn sie auf ihre Abenteuer ausziehen. Und doch bestehen die Mahlzeiten der meisten Helden wohl nur aus den diversen haltbar gemachten Tagesrationen, die sich überall finden lassen. Dies soll sich mit diesem Fanwerk ändern. Es soll Charakteren ermöglichen schmackhafte Gerichte zu kochen und sogar aus erschlagenen Monstern Köstlichkeiten zaubern zu können.

Mit genug Fertigkeit gekochte Gerichte können einen Einfluss auf die Charaktere haben, die es sich schmecken lassen und ihnen sogar Fähigkeiten verleihen.

KOCHEN

VORRAUSSETZUNGEN

Von einfachen Gerichten wie gebratenem Fleisch mit am Feuer gegarten Kartoffeln, bis hin zu feinen Ragouts oder raffinierten Mehrgangmenüs, um eine wirklich nahrhafte Mahlzeit kochen zu können wird, neben einer für den gesamten Kochvorgang ungehindert zugänglichen **Kochstelle**, **zumindest ein Messer oder Dolch**, **Gewürze oder Kräuter**, sowie **mindestens 2 verschiedene Zutaten**, wovon **mindestens die Hälfte frisch (nicht älter als 4 Tage)** sein muss, benötigt.

Je besser die Kochstelle, die Kochutensilien, sowie die Zutaten sind, umso besser wird auch das Ergebnis. Sogar ein anderer Charakter, kann als Assistent mit seinem BE-Wert Hilfestellung leisten.

Beim Kochvorgang werden pro 2 eingesetzten Portionen Zutaten (bei Erfolg) je 1 Mahlzeit (für 1 Person), jedoch maximal 20 Mahlzeiten, gekocht, die eine Person sättigt und, abhängig von der Qualität und dem Geschmack der Mahlzeit, sogar auf außergewöhnliche Weise stärken kann.

So gekochte Gerichte halten sich 1 Tag.

Wird das Gericht jedoch nicht frisch nach dem Kochen, sondern erst später verzehrt, so ist die Qualität seines Effektes um eine Stufe gesenkt.

Dieser Effekt eines Gerichts hält 4 Stunden an.

Mit etwas gastronomischem Geschick können die Gerichte während des Kochens noch weiter verfeinert werden. So können sie haltbarer oder besser essbar gemacht oder es können zwei verschiedene Geschmäcker miteinander kombiniert werden (siehe dazu Gerichtsmodifikatoren).

Ein besonderes Gerücht besagt sogar, dass die Wirkungen von Kräutern oder Tränken mit genug Geschick in Gerichte eingekocht werden können.

KOCHDAUER

Der gesamte Kochvorgang, von der Auswahl und Vorbereitung der Zutaten, bis hin zum letzten Abschmecken mit Kräutern und Gewürzen **dauert 1-2 Stunden** und ist auf 2 **Kochen-Proben (AGI+AU)** aufgeteilt.

GERICHTE KOCHEN

Die 1. Kochen-Probe, das **Zubereiten**, umfasst alle Schritte von der Auswahl und Vorbereitung der Zutaten bis hin zum Beginn und den ersten Schritten des Kochprozesses. Daher ist diese Probe von den meisten Faktoren abhängig. Diese sind die **Kochstelle**, die **Utensilien**, die **Zutaten** und **mögliche Anpassungen** des Gerichts (siehe Modifikatoren). Da in dieser Phase die meisten Dinge schief gehen können, ist der Patzerbereich um (mindestens) 1 erhöht.

ZUBEREITUNGS-PROBE

AGI + AU
+ 2 pro TR Handwerk: Kochen
+ Kochstellenmod. + Zutatenmod.
+ Utensilienmod. + BE Assistent
(Patzerbereich erhöht)

Die 2. Kochen-Probe, das **Abschmecken**, stellt alle Schritte vom Überwachen des Kochprozesses, dem Abpassen des Garpunktes, dem Einsatz von Gewürzen und Kräutern, bis zur letztendlichen Komposition der unterschiedlichen Komponenten dar. Sie wird vor allem durch die **vorangegangene Zubereitungs-Probe** und ebenfalls durch die **Kochstelle**, die **Utensilien**, **Zutaten** die versuchten **Anpassungen** beeinflusst und bestimmt die Qualität des Gerichts, während der Koch den Geschmack des Gerichts festlegt.

ABSCHMECKEN-PROBE

AGI + AU
+ 2 pro TR Handwerk: Kochen
+ Zubereitungsmod.
+ Kochstellenmod. + Zutatenmod.
+ Utensilienmod.

Abhängig vom Ergebnis der beiden Proben kann der folgenden Tabelle entnommen werden wie die Qualität des hergestellten Essens bestimmt wird.

Während bestimmte Ergebnisse direkt durch die Probe bestimmt werden, wird bei anderen die Qualität des gekochten Gerichts anhand des (modifizierten) Probenergebnis (PE) bestimmt.

KOCHERGEBNISSE		
ZUBEREITUNG	ABSCHMECKEN	QUALITÄT
Patzer	-	Ungenießbar
Misserfolg	PW: -6 Patzer Misserfolg Erfolg Immersieg	Ungenießbar Ekelhaft Unappetitlich PE -2 =Qualität
Erfolg	PW: +0 Patzer Misserfolg Erfolg Immersieg	Fad Bekömmlich PE = Qualität Köstlich
Immersieg	PW: +4 Patzer Misserfolg Erfolg Immersieg	PE -4 =Qualität PE = Qualität PE +6=Qualität Köstlich

MODIFIKATOREN

Kochstelle (ZUBEREITUNGS- & ABSCHMECKEN-PROBE)		
Kochstelle	Beschreibung	MOD.
Lagerfeuer	Ein offenes, loderndes Feuer aus Holzscheiten.	-4
Kochfeuer	Ein heruntergebranntes Feuer aus Kohlen mit gleichmäßiger Hitze.	-2
Improvisierte Küche/Ofen	Eine Metallplatte über einem Feuer oder ein Ofen, der die Hitze verteilt.	0
Einfache Küche	Schlichter Herd und ein Arbeitsbereich.	+2
Professionelle Küche	Eine voll ausgestattete Küche mit mehreren Herden und Feuerstellen und Arbeitsbereichen.	+4
Magische Flamme	Feuer aus magischer Quelle, mit anpassbarer Hitze	+2

Zutaten (ZUBEREITUNGS- & ABSCHMECKEN-PROBE)		
Zutaten	Beschreibung	MOD.
Magische Zutat	Zutat von magischem Wesen, magisches Kraut oder magisch erschaffen	+1
Unbekannte Zutat	Zutat gilt als unbekannt bis 3 verschiedene Gerichte mit ihr gekocht wurden	-2
Pro zusätzliche Zutat	max. VE zusätzliche Zutaten, ab 3 Zutaten wird Topf/Pfanne o.ä. benötigt	+1
Frische Kräuter	nur für Abschmecken-Proben	+2
Hochwertige Gewürze	nur für Abschmecken-Proben	+2

UTENSILIEN (ZUBEREITUNGS- & ABSCHMECKEN-PROBE)		
UTENSILIEN	Beschreibung	MOD.
Adamantwok	Modifikator gilt für Zubereitungs- und Abschmecken Proben	+2
Pfanne	Modifikator gilt für Zubereitungs- und Abschmecken Proben Nur bei Exotischen bis Deftigen Gerichten	+1
Topf	Modifikator gilt für Zubereitungs- und Abschmecken Proben Nur bei milden bis sauren Gerichten	+1
Assistent	max. 1 Person, muss während der gesamten Zubereitungs-Probe anwesend sein	+BE (Assi)
Nur Messer	Modifikator gilt für Zubereitungs- und Abschmecken Proben	-2
Improvisiertes Kochwerkzeug	Modifikator gilt für Zubereitungs- und Abschmecken Proben	0
Kochwerkzeug	Modifikator gilt für Zubereitungs- und Abschmecken Proben	+2
Profi Kochwerkzeug	Modifikator gilt für Zubereitungs- und Abschmecken Proben	+4

GERICHTANPASSUNGEN (ZUBEREITUNGS- & ABESCHMECKEN-PROBE)		
ANPASSUNG	BESCHREIBUNG	MOD.
Leicht bekömmlich	Geschmacks-Effekt wird verdoppelt	-4
Besonders gehaltvoll	Geschmacks-Effekt hält doppelt so lange	-4
Haltbar	Gericht ist 2 Tage lang essbar	-2
Aufwärmbar	Gericht behält auch zu einem späteren Zeitpunkt verzehrt den vollen Effekt, wenn es an einem Feuer wieder erwärmt wird	-2
Kalt genießbar	Gericht behält auch zu einem späteren Zeitpunkt verzehrt den vollen Effekt	-4
Geschmack kombinieren	Max 2 Geschmäcker (die max 4 Geschmackskategorien auseinander liegen) und ihre Effekte miteinander kombinieren	-4
Heilkraut/-trank einkochen	Benötigt halb so viel Heilkraut/tränke wie Mahlzeiten. Sinkt die LK des Charakter nach dem Verzehr unter 50% wird der Heileffekt einmalig automatisch ausgelöst	-2

GERICHTE

Der Effekt eines Gerichts wird durch 2 Dinge bestimmt, seine **Qualität** und seinen **Geschmack**.

Während die Qualität der gekochten Gerichte durch die beiden Kochen-Proben bestimmt wird, muss der Geschmack vor Beginn des Kochvorgangs vom Koch festgelegt werden und er muss im Besitz passender Gewürze oder Kräuter sein, um diesen Geschmack kochen zu können.

Die Qualität eines Gerichtes bestimmt, ob das Essen überhaupt noch zum Verzehr geeignet ist, aber auch ob ein **Geschmackseffekt eintritt und wie stark dieser wirkt**.

Der Geschmack hingegen legt **die Art des Effektes**, seine Boni **und** Mali, fest.

QUALITÄT

PE	QUALITÄT	EFFEKT
-	Ungenießbar	Nicht essbar
Patzer	Ekelhaft	Alle Proben -2 Patzerchance +1
0	Unappetitlich	HÄ -2
2-5	Fad	Kein Effekt
6-10	Bekömmlich	Normaler Effekt
11-15	Appetitlich	Normaler Bonus Halbierter Malus
16-19	Lecker	Normaler Bonus Kein Malus Heilt 2 Punkte Erschöpfungsschaden
20+	Delikat	Doppelter Bonus Kein Malus Heilt 4 Punkte Erschöpfungsschaden
Immer-sieg	Köstlich	Alle Proben +2 Immersiegchance +2 Heilt sämtlichen Erschöpfungsschaden

GESCHMACK

	GESCHMACK	BONUS	MALUS
1-2	Mild	Schießen +2	AU -2
3-4	Frisch	Jede KR wird 1 LK geheilt Laufen +1	Patzerchance +1
5-6	Fruchtig	LK +4	HÄ -1
7-8	Süß	Zaubern u. Zielzaubern +2	Schlagen -2
9-10	Sauer	Ausweichen +I	2 Punkte Erschöpfungsschaden
11-12	Exotisch	Heldenglück +I	Abwehr -2
13-14	Scharf	Initiative +2 VE +2	2 Punkte Erschöpfungsschaden
15-16	Aromatisch	Abwehr +2	Schießen -2
17-18	Herzhaft	Schlagen +2 BE +2	GE -2
19-20	Deftig	HÄ +3	Initiative -2 Laufen -1

FRISCHE KRÄUTER

Charaktere mit dem Talent **WG: Kräuterkunde** können in Wald- oder Wiesengebieten versuchen passende frische Kräuter für den Kochvorgang zu suchen.

Mit einer erfolgreichen Probe auf **GEI+VE +2 pro TR in WG: Kräuterkunde** kann eine **Portion** frischer Kräuter gefunden werden, die einen vor der Suche festgelegten Geschmack erzeugen. Das **Probenergebnis x5 in Minuten** gibt an wie lange die Suche dauert.

Eine Portion frischer Kräuter reicht für **5 Mahlzeiten**.

Kräuter bleiben 1 Tag lang frisch. Sie können jedoch getrocknet werden, wodurch sie zwar ihren Bonus verlieren, aber weiterhin für das Abschmecken von Gerichten verwendet werden können.

DU BIST WAS DU ISST

Was wäre ein Abenteurer nur ohne die vielen Monster, die es zu überwinden und zu töten gilt?! Doch was macht man mit den Kreaturen nachdem sie ein Schwert zu schmecken bekommen haben? Sicher sind schon einige Spieler auf die Idee gekommen die erschlagenen Monster einfach zu essen. Für diesen Fall sollen in diesem Abschnitt noch ein paar weitere Regeln vorgestellt werden.

MONSTER ZERLEGEN

Als essbar gelten nur Kreaturen der Gruppen **Tiere**, **Pflanzenwesen** und **Magische Wesen**.

Um ein Monster fachgerecht zu zerlegen und es genießbar zu halten benötigt ein SC zunächst das Talent **Jäger**, sowie einen Dolch, Messer o.ä..

Mit einer erfolgreichen Probe auf **GEI+GE+2 pro TR in Jäger** kann ein getötetes Monster zerlegt werden. Wird dabei kein Jagdmesser verwendet wird die Probe um -2 erschwert. Ebenso wird die Probe für die ersten 3 Male, in denen ein unbekanntes Monster zerlegt wird um -4 erschwert. Das Zerlegen von Monstern die Gift, Odem, Spinnendrüsen o.ä. besitzen ist grundsätzlich um -4 erschwert.

Abhängig von der **GK des Monsters**, sowie dem **Probenergebnis** erhält der Charakter entsprechend viele Portionen an verwertbaren Zutaten fürs Kochen.

GK	PORTIONEN ZUTATEN
Winzig	1/2
Klein	2
Normal	8
Groß	32
Riesig	128
Gewaltig	512
Zerlegen-Probe PE 2-5	1/2 der möglichen Portionen
Ohne feste Gestalt	1/4 der möglichen Portionen

Bei einer fehlgeschlagenen Probe werden Darm, Giftdrüsen o.ä. verletzt und die Zutaten so ungenießbar.

MONSTER KOCHEN

Zutaten von Monstern können als Zutaten für den normalen Kochvorgang verwendet werden, Zutaten von Magischen Wesen und Pflanzenwesen gelten dabei als magische Zutat.

Zwar erhöhen sie die Patzerchance der Zubereitungsprobe um 1, wird jedoch bei der Zubereitungs- oder Abschmecken-Probe ein Immersieg gewürfelt erhält das Gericht zusätzlich zu seinen anderen Effekten noch einen Bonus von +1 auf KÖR, AGI oder GEI, abhängig vom höchsten Attribut des verwendeten Monsters (für die Wirkdauer des Gerichteffekts).

Werden verschiedene Arten von Monstern gekocht, wird die Kochen-Probe pro zusätzlicher Art um -2 erschwert, sowie der mögliche Patzerbereich um 1 erhöht.

Ist der Koch-Vorgang erfolgreich erhalten die Gerichte die Boni für jede unterschiedliche Art Kreatur (wobei kein Bonus doppelt vorkommen kann).

Besitzt der Koch jedoch das Talent **WG: Monsterkoch**, so kann er gezielt versuchen Eigenschaften der Monster „herauszukochen“ (dieser zusätzliche Bonus wirkt für die Wirkdauer des Gerichteffekts).

RANG IN WG: MONSTERKOCH	PORTIONEN ZUTATEN
Rang I	Durch das Gericht erhält der Esser, abhängig vom höchsten Attribut des gekochten Monsters, zusätzlich einen Bonus von +1 auf ST (bei KÖR), GE (bei AGI) oder AU (bei GEI) oder (Koch entscheidet) +2 auf HÄ (bei KÖR), BE (bei AGI) oder VE (bei GEI)

Rang II	Durch das Gericht erhält der Esser die Bewaffnung oder Panzerung des verzehrten Monsters
Rang III	Durch das Gericht erhält der Esser eine der vor dem Kochvorgang vom Koch festgelegten Fähigkeiten des Monsters

Ab dem entsprechenden Rang hat der Monsterkoch Zugriff auf den Bonus seines Ranges, sowie alle darunterliegenden. Der Bonus ist jedoch nicht kumulativ.

Allerdings kann der Monsterkoch versuchen die Eigenschaften verschiedener Ränge zu kombinieren, jedoch wird auch hier pro zusätzlichem Bonus die Zubereitungs-Probe um -2 erschwert und der mögliche Patzerbereich um 1 erhöht.

Bei einem Patzer während des Koch-Vorgangs von Monstern sieht das Essen für die SC zwar (erwartbar ein wenig seltsam aber) genießbar aus. Jedoch gibt das Gericht keinen der sonstigen Boni, sondern verursacht für 6 Stunden 3 Erschöpfungsschaden und -2 auf alle Proben.

Sollten hingegen sowohl bei der Zubereitungs- als auch Abschmecken-Probe ein Immersieg gewürfelt werden, so erhalten die SC **permanent** eine der Fähigkeiten der gekochten Monster.

KOCHAUSRÜSTUNG

Um Monster und gewöhnliche Mahlzeiten kochen zu können benötigen die angehenden Chefs nun noch die richtige Ausrüstung, die im folgenden beschrieben werden soll.

GEGENSTAND	BESONDERES	HAUS	PREIS
Adamant-wok (klein)	+2 auf Zubereitung und Abschmecken (max. 5 Mahlzeiten)	G	10 GM
Adamant-wok (mittel)	+2 auf Zubereitung und Abschmecken (max. 10 Mahlzeiten)	G	50 GM
Adamant-wok (groß)	+2 auf Zubereitung und Abschmecken (max. 20 Mahlzeiten)	G	200 GM
Pfanne (klein)	+1 auf Zubereitung und Abschmecken Nur bei Exotischen bis Deftigen Gerichten (max. 5 Mahlzeiten)	D	1 GM
Pfanne (mittel)	+1 auf Zubereitung und Abschmecken Nur bei Exotischen bis Deftigen Gerichten (max. 10 Mahlzeiten)	D	5 GM
Pfanne (groß)	+1 auf Zubereitung und Abschmecken Nur bei Exotischen bis Deftigen Gerichten (max. 20 Mahlzeiten)	K	10 GM
Topf (klein)	+1 auf Zubereitung und Abschmecken Nur bei milden bis sauren Gerichten (max. 5 Mahlzeiten)	D	1 GM

Topf (mittel)	+1 auf Zubereitung und Abschmecken Nur bei milden bis sauren Gerichten (max. 10 Mahlzeiten)	D	5 GM
Topf (groß)	+1 auf Zubereitung und Abschmecken Nur bei milden bis sauren Gerichten (max. 20 Mahlzeiten)	K	10 GM
Kochwerkzeug	+2 auf Zubereitung und Abschmecken	K	25 GM
Profi Kochwerkzeug	+4 auf Zubereitung und Abschmecken	G	100 GM
Jagdmesser	Zum Zerlegen von Monstern	D	2 GM
Elfisches Wegbrot	Haltbare, verzehrbare Nahrung (15 Mahlzeiten) 1 Mahlzeit heil 2 LK	G	5 GM
Hyōrōgan	Haltbare, verzehrbare Nahrung (1 Mahlzeit) gibt W20/2 Std. +2 auf BE	K	5 SM
Pemmikan	Haltbare, verzehrbare Nahrung (1 Mahlzeit) gibt W20/2 Std. +1 auf HÄ	K	5 SM
Tagesration	Haltbare, verzehrbare Nahrung (3 Mahlzeiten)	D	5 SM
Wasserschlauch	5 L	D	5 SM

Zutaten, frisch	Pro Portion Ohne Kochen ungenießbar	D	2 SM
Zutaten, haltbar	Pro Portion Ohne Kochen ungenießbar	D	2 SM
Gewürze	Reicht für W20 Gerichte	K	5 GM
Hochwertige Gewürze	Reicht für W20 Gerichte Abschmecken +2	G	15 GM
Gewürz-sauce	Reicht für 20 Mahlzeiten, aber nur von mild bis sauer oder exotisch bis deftig (beim Kauf festgelegt) 1 Monat haltbar	K	5 GM

ESSEN IM GASTHAUS

Zu guter Letzt braucht auch der beste Koch mal eine Auszeit und lässt dann gerne für sich kochen. Die zahlreichen Gasthäuser bieten dafür eine gute Gelegenheit.

Dabei ist jedoch keineswegs immer der Preis das ausschlaggebende Kriterium für die Qualität des Gerichtes.

Bestellen SC eine Mahlzeit (5 KM – 5 SM) in einem gewöhnlichen Gasthaus kann der SL entweder abhängig vom Koch eine Qualität bestimmen oder per Zufall bestimmen.

In kleinen (günstigen 5 KM) Gasthäusern gibt es meist jedoch nur 1 zufälliges Gericht (Geschmack) zur Auswahl, während etwas teurere (5 SM) 4 zufällige Geschmäcker zur Auswahl haben.

W20	20	19-11	10-2	1
QUALITÄT	Unappetitlich	Fad	Bekömmlich	Appetitlich

Ein Festmahl (5 GM) hingegen sollte wenigstens bekömmlich sein.

W20	20-16	15-9	8-3	2-1
QUALITÄT	Bekömmlich	Appetitlich	Lecker	Delikat

Inspiziert von <Tränke und Gifte> von Zauberlehrling

<Genussmomente> 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