

# Besondere Eigenschaften von Tränken und Elixieren

## Behälter

01 – 70	Glasphiole
71 – 80	Tonkrug
81 – 94	Metallflasche
95 – 98	Lederbeutel
99 – 00	„Gnomenkeramik“ (eine Art alchimistischer Plastik)

## Etikett

01 – 05	Korrekt etikettiert
06 – 32	Falsch oder irreführend etikettiert
33 - 00	Kein Etikett

## Konsistenz

01 – 04	flüchtig*
05 – 62	wäßrige Flüssigkeit
63 – 84	ölig
85 – 90	sirupartig
91 – 92	leimartig klebrig
93 – 97	schmierig schleimig
98 – 00	klumpig

## Transparenz

01 – 76	klar
77 – 90	trübe
91 – 98	undurchsichtig
99 - 00	metallisch

## Farbe

01 – 08	farblos <sup>1</sup>
09 – 11	weiß <sup>2</sup>
12 – 14	hellgrau <sup>2</sup>
15 – 17	dunkelgrau <sup>2</sup>
18 – 20	schwarz <sup>3</sup>
21 – 24	dunkelrot
25 – 28	rosa
29 – 32	zinnoberrot
33 – 36	orange
37 – 40	honiggelb
41 – 44	gelb
45 – 48	hellgrün
49 – 52	grün
53 – 56	blaugrün
57 – 60	türkis
61 – 64	hellblau
65 – 68	azurblau
69 – 72	königsblau
73 – 76	purpurn
77 – 80	magenta
81 – 84	hellviolett
85 – 88	dunkelviolett
89 – 92	sepia
93 – 96	karamelbraun
97 – 00	schokoladenbraun

\*verdampft nach 1W6 Stunden in einem unverschlossenen Behälter

<sup>1</sup> Immer klare oder trübe Transparenz

<sup>2</sup> Immer trübe, undurchsichtige oder metallische Transparenz

<sup>3</sup> Immer undurchsichtig oder metallische Transparenz

## Geruch

## Geschmack

## Ungewöhnliche Eigenschaften

01 – 35	geruchslos	01 – 35	neutral	01 – 76	keine
36 – 42	süßlich	36 – 42	süß	77 – 82	schäumt (wie Bier)
43 – 46	blumig	43 – 49	fruchtig	83 – 88	sprudelt (wie Limonade)
47 – 50	fruchtig	50 – 53	würzig	89 – 90	fühlt sich warm an
51 – 54	würzig	54 – 56	scharf	91 – 92	fühlt sich eisig an
55 – 62	säuerlich	57 – 63	sauer	93 – 97	brennbar
63 – 65	beißend	64 – 69	beißend	98	kann eine bestimmte, nicht-lebende Substanz zersetzen (nach Wahl des Spielleiters)
66 – 70	stechend	70 – 76	bitter	99 - 00	mehrfarbig (siehe unten)
71 – 74	faulig	77 – 80	faulig		
75 – 78	rauchig	81 – 83	brandig		
79 – 85	minzig	84 – 87	minzig		
86 – 89	frisch	88 – 90	metallisch		
90 – 94	chemisch	91 – 94	salzig		
95 - 00	alkoholisch	95 - 00	alkoholisch		

## Mehrfarbige Tränke

Anzahl der Farben		Muster	Bedingungen des Farbumschlags
01 – 52	2	01 – 22 getrennte Schichten	01 – 13 Zeit
53 – 77	3	23 – 45 verlaufend	14 – 30 Temperatur
78 – 89	4	46 – 65 verwirbelt	31 – 50 pH-Wert
90 – 95	5	66 – 90 Schwebepartikel	50 – 64 Bewegung
96 – 98	6	91 – 00 Farbumschlag (siehe nächste Tabelle)	65 – 80 Licht
99 - 00	7		81 – 95 Luft
			96 - 00 Magie

### Muster

**Getrennte Schichten** – Die verschiedenfarbigen Phasen des Tranks sind in deutlich getrennten Schichten übereinander gelagert. Schüttelt man ihn kräftig, nimmt er vorübergehend die erste erwürfelte Farbe an, die Phasen trennen sich nach kurzer Zeit jedoch wieder in deutliche Schichten auf.

**Verlaufend** – Auch hier lagern sich verschiedenfarbige Schichten übereinander an, doch die Schichten sind nicht deutlich voneinander getrennt, sondern gehen fließend ineinander über (ähnlich wie bei einem Tequila Sunrise).

**Verwirbelt** – Die verschiedenen Farben des Tranks umfließen sich in Blasen und Wirbeln, an psychedelische Muster gemahnend.

**Schwebepartikel** – Die erste erwürfelte Farbe ist die Farbe der Grundsubstanz des Tranks. Alle anderen Farben schweben als kleine Tröpfchen, Bläschen oder Kristalle in dieser Grundsubstanz, wodurch der Trank ein gesprenkeltes Aussehen erhält.

**Farbumschlag** – Der Trank hat unter normalen Bedingungen die erste erwürfelte Farbe, kann jedoch unter anderen Bedingungen allmählich andere Farben annehmen.

### Bedingungen des Farbumschlags

**Zeit** – Die Farbe verändert sich mit der Zeit von selbst. Üblicherweise findet der Farbumschlag in regelmäßigen Intervallen ab, aber auch völlig zufällige Wechsel oder bestimmte Zeitabschnitte für jede Farbe sind möglich.

**Temperatur** – Der Trank verändert seine Farbe mit der Temperatur. Der Spielleiter legt eine exakte Temperatur fest, bei der der Farbumschlag erfolgt. Mehrere Farben können unterschiedliche Temperaturintervalle anzeigen, fast wie ein simples Thermometer.

**pH-Wert** – Der Farbumschlag erfolgt durch Zugabe von Säure oder Lauge in den Trank, ähnlich wie ein Indikator. Der Spielleiter legt den exakten pH-Wert des Farbumschlags fest. Mit mehr als zwei Farbumschlägen wird der Trank zu so etwas wie einem Universalindikator. Je mehr Farben der Trank annehmen kann, um so genauer zeigt er den pH-Wert an.

**Bewegung** – Der Trank wechselt die Farbe, wenn man ihn schüttelt. Mehrere Farbwechsel könnten durch längeres Schütteln oder durch kräftigeres Schütteln zustande kommen. Kommt der Trank zur Ruhe, nimmt er wieder seine Ausgangsfarbe an.

**Licht** – Der Trank wechselt seine Farbe bei Lichteinfall. Mehrere Farbwechsel können durch längeren Lichteinfall oder durch unterschiedliche Helligkeiten hervorgerufen werden.

**Luft** – Der Trank ändert seine Farbe, wenn er der Luft ausgesetzt wird. Weitere Farbwechsel können zustandekommen, wenn der Trank länger offensteht.

**Magie** – Die Farbe ändert sich innerhalb von 2 Metern zu magischen Auren außer der des Tranks selbst. Mehrere Farbwechsel können durch längeres Aussetzen magischer Strahlung, unterschiedliche Intensitäten magischer Auren oder durch verschiedene „Schulen“ oder „Ausrichtungen“ der Magie hervorgerufen werden.