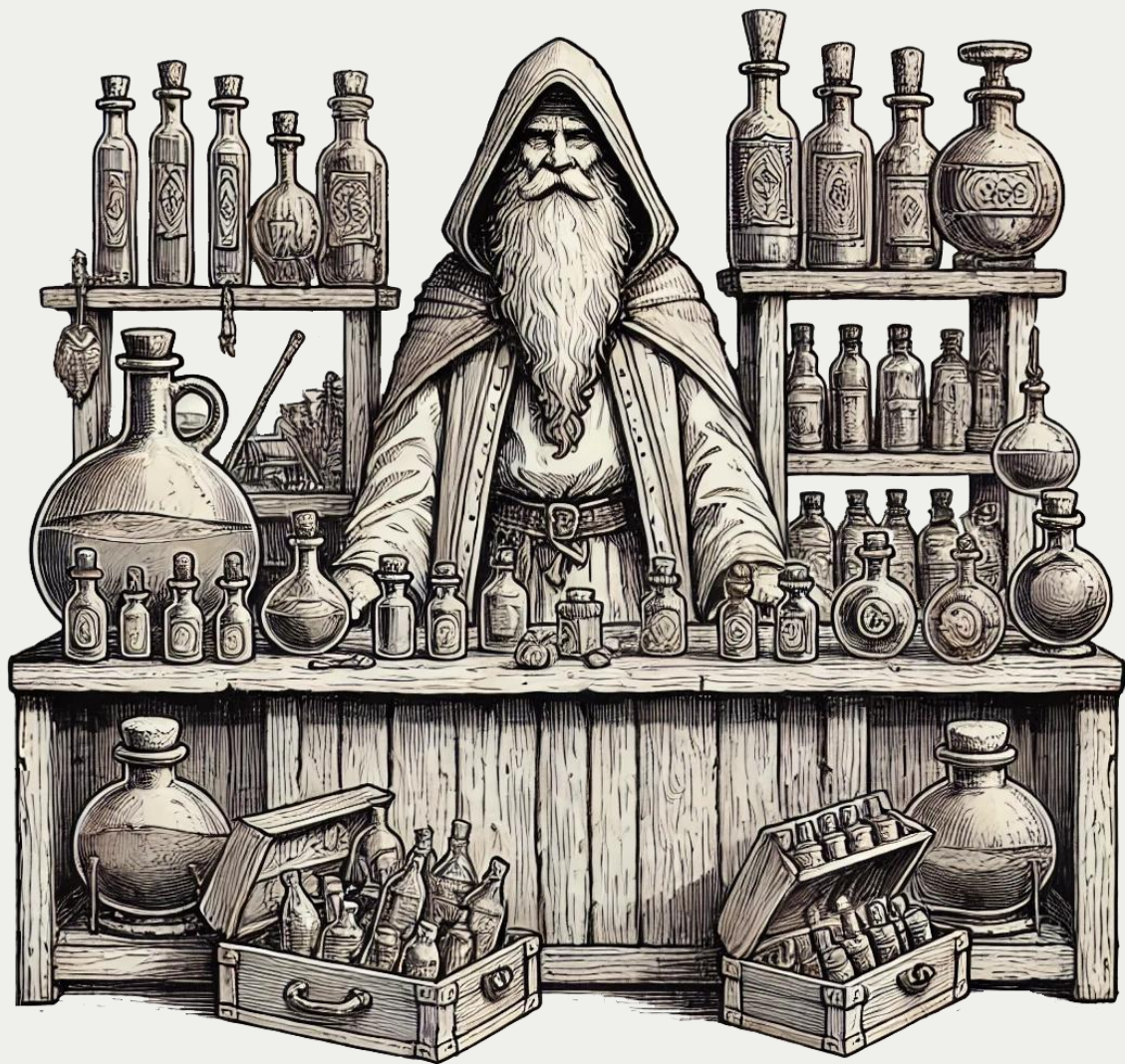


# Alquimia & Herbalismo

Elixir, poção, veneno, e etc...



Lohan "inocence" Santos



# Alquimia & Herbalismo

--

Suplemento **não-oficial** para Old Dragon 2ed

**Este material NÃO DEVE ser comercializado.**

--

ESCRITO POR: Lohan “inocence” Santos

REVISÃO: Sem revisão.

LAYOUT: Lohan “inocence” Santos

CONTATO: [rpg.lohan@gmail.com](mailto:rpg.lohan@gmail.com)

CAPA & ILUSTRAÇÕES: ChatGPT

REVISÃO POR IA: ChatGPT

DIAGRAMAÇÃO: Lohan “inocence” Santos

--

A marca **Old Dragon™** pertence à Editora Buró Brasil. Todos os direitos e produtos são reservados aos seus respectivos detentores.

--

Eu fiz esse material para os meus jogadores que sempre reclamavam da escassez de poções de cura, resolvi pegar inspiração em algumas poções produzidas por Eduardo “Ammudin” Neves, meu amigo e mestre de longa data e modifica-las, adequando-as ao meu mundo de jogo. A medida que o tempo foi passando, novos itens foram surgindo e chegamos no que está escrito neste suplemento.



--

“A verdadeira imortalidade reside naquilo que se cria.”

- Baelorax Valdorem,  
alquimista de Trindade.

--

Old Dragon 2ª Edição © 2023 da Buró Editora está licenciado sob CC BY-SA 4.0 e é uma criação de Antonio Sá Neto, Dan Ramos e Fabiano Neme baseado nos originais de Gary Gygax e Dave Arneson. Para ver uma cópia desta licença, [visi](#)



# SUMÁRIO

<b>Alquimia &amp; Herbalismo</b> .....	<b>2</b>
<b>Nota Introdutória</b> .....	<b>4</b>
<b>Introdução</b> .....	<b>4</b>
O que é este suplemento? .....	4
O que este suplemento não é?.....	4
<b>Equipamentos</b> .....	<b>5</b>
Descrições .....	5
<b>Elixires &amp; Poções</b> .....	<b>6</b>
Poções e Elixires: Definição e Diferenças .....	8
Preço Especial.....	8
Descrições .....	9
<b>Pó Alquímico</b> .....	<b>14</b>
Descrição .....	14
<b>Substâncias</b> .....	<b>17</b>
Descrição .....	17
<b>Venenos</b> .....	<b>19</b>
Venenos e Pós Venenosos.....	20
Venenos de Lâmina .....	20
<b>Alquimista &amp; Herbalistas</b> .....	<b>22</b>
Alquimistas & Herbalistas .....	22
Os Quatro Ciclos .....	22
Os Quatro Tiers .....	23
Criando um mercador alquimista .....	28
Alquimista no mundo de jogo .....	29
<b>NPC Alquimistas</b> .....	<b>32</b>
Zyara, da Essência Pura .....	32
Veylin, o Herbalista .....	33
Senna, Fala-Mansa.....	34
Toren, filho de Toren .....	35
Ravik, o Estranho .....	35



# Nota Introdutória

A Alquimia e o Herbalismo estão profundamente interligados e faz parte do conhecimento médico e filosófico da boa fantasia medial, desde mundos de baixa fantasia aos mundos de alta fantasia. Ambas as práticas eram utilizadas no passado tanto na busca pelo conhecimento da natureza quanto na aplicação prática para curas, venenos, elixires e até tentativas de transmutação de materiais.

A alquimia era uma prática protocientífica que combinava elementos de filosofia, química e espiritualidade. Uma prática altamente simbólica e influenciada por tradições árabes, gregas e egípcias. Os alquimistas utilizavam textos herméticos e obras clássicas, como as de Geber (Jabir ibn Hayyan) e Paracelso (Philippus A. T. B. von Hohenheim), além da crença nos quatro elementos (terra, água, fogo, ar) e nos três princípios alquímicos (enxofre, mercúrio e sal).

O herbalismo, era o estudo e o uso de plantas para fins medicinais. Muitas dessas práticas foram herdadas do conhecimento greco-romano e árabe, sendo passadas por monges, curandeiros e médicos. Os mosteiros medievais eram grandes centros de conhecimento botânico e mantinham jardins de plantas medicinais. A prática não era apenas limitada ao conhecimento empírico. Muitas ervas eram associadas a santos, anjos e até mesmo demônios. Algumas práticas envolviam rezas e rituais para "ativar" o poder das plantas.

Agora vamos para o que interessa, aplicação no RPG.

## Introdução

“Embora muitas vezes vistos como práticas semelhantes, herbalismo e alquimia têm diferenças fundamentais. No entanto, eles podem se complementar e até se sobrepor em certos aspectos.”

- Baelorax, alquimista de Trindade.

### O que é este suplemento?

Embora o título do suplemento seja Alquimia & Herbalismo, não vamos falar aqui dos processos ou regras relacionadas ao processo de criação de poções ou elixires. Trabalharemos com os produtos finais, elixires, pós, substâncias, venenos e etc...

Todo o conteúdo foi modificado, adaptado e escrito para ser utilizado em minhas campanhas de Old Dragon 2 e agora estou produzindo este pequeno suplemento.

Além disso, reuni versões “modificadas” das poções que estão disponíveis no LB1 e LB2 para

facilitar a utilização do suplemento como base única para poções e afins.

### O que este suplemento não é?

Este livro não é um material oficial da Buró Editora, ou qualquer outra empresa. Trata-se de um material criado por fãs para fãs. Não deve de forma alguma ser comercializado ou tratado como tal.



# Equipamentos

“Merda! O meu anel me furou!”  
- Kael, ultimas palavras.

Tabela 1. Equipamentos

Nome	Descrição	Custo (po)
<b>Adaga com Compartimento</b>	Adaga com compartimento interno que libera substâncias ao perfurar um alvo.	75
<b>Anel Envenenador</b>	Anel com compartimento oculto de armazenamento de substâncias em pó.	50
<b>Anel Pontiagudo</b>	Anel metálico com ponta afiada para injetar substâncias.	50
<b>Luvras de Agulha Retrátil</b>	Luvras com agulha retrátil na ponta do dedo.	100
<b>Bainha de Veneno</b>	Bainha especial que embebe a lâmina da arma com veneno ao ser desembainhada.	75

## Descrições

### Adaga com Compartimento

**Preço:** 150 po

**Descrição:** Uma adaga normal com um compartimento interno oculto, projetado para armazenar substâncias. Ao perfurar um alvo, o mecanismo interno libera o conteúdo do compartimento diretamente na ferida. Ao atingir um inimigo, a substância armazenada é liberada imediatamente no ponto de impacto.

### Anel Envenenador

**Preço:** 50 po

**Descrição:** Esta joia usada no dedo contém um pequeno compartimento oculto sob sua moldura, geralmente utilizado para armazenar substâncias em pó. Seu design permite que o usuário adicione sutilmente o conteúdo à comida ou bebida.

### Anel Pontiagudo

**Preço:** 50 po

**Descrição:** Um anel metálico com uma pequena ponta afiada projetada a partir do aro. Projetado para injeção discreta, ele permite ao usuário administrar uma substância injetável.

### Bainha de Veneno

**Preço:** 75 po

**Descrição:** Uma bainha especial projetada para armazenar substâncias venenosas. Pode ser carregada com veneno e mantém seu conteúdo pronto para aplicação rápida em lâminas de adagas, espadas ou armas similares. Se aplicada por pessoas não proficientes possui chance de 1-2 em d6 de se **autoenvenenar**.

O veneno aplicado na bainha gera 1d3+1 cargas quando a é desembainhada. Toda vez que a lâmina corta um adversário uma carga é consumida e o mesmo envenenado, em caso de falha no ataque, existe uma chance de 1-3 em d6 de uma carga ser desperdiçada.

### Luvras de Agulha Retrátil

**Preço:** 100 po

**Descrição:** Um par de luvas de couro fino contendo uma agulha retrátil embutida na ponta do dedo indicador. Projetadas para injetar substâncias venenosas ou sedativas com um simples toque.

**Efeito:** Permite administrar um veneno líquido com um ataque desarmado. O alvo deve fazer um teste de resistência adequado para evitar os efeitos do veneno.



# Elixires & Poções

“Ei Baelorax, tem um frasco com um líquido dourado cintilante, sabe o que é?”  
- Kanan Parrus, verificando espólios do covil.

Tabela 2. Elixir & Poções

Nome	Efeito Resumido	Valor (po)	Tier
Antídoto de Paralisia	Cura efeitos e concede imunidade por 1d4+1 horas contra paralisia não mágica.	100	1
Antídoto para Venenos	1-3 em d6 chances de neutralizar venenos.	100	1
Elixir Amnésico	Perda de memória por d6+1 horas.	500	2
Elixir de Algas	Permite ao usuário prender a respiração por até 10 minutos.	200	1
Elixir de Cura	Recupera 1d4+1 pontos de vida.	150	1
Elixir da Força	+2 em Força por 1d6+1 rodadas.	250	2
Elixir da Audição Aguçada	Aumenta a percepção auditiva por 1d6 horas.	275	2
Elixir da Mente Lúcida	Aumenta a concentração e resistência a confusão por 1d6 horas.	250	2
Elixir da Sorte	Pode refazer 1d4+1 testes na sessão de jogo.	500	3
Elixir da Verdade	Usuário não pode mentir por d4+1 horas. JPC anula efeito.	500	3
Elixir de Resistência ao Álcool	Resiste aos efeitos negativos do álcool.	180	1
Elixir de Revigoramento	Ignora efeitos de cansaço por 1d6 horas.	120	1
Elixir do Estômago de Ferro	Resiste a alimentos estragados e substâncias tóxicas por 1d6 horas.	220	2
Elixir do Heroísmo	Rolagens são fáceis por 1d6+1 rodadas.	200	2
Elixir do Sono Tranquilo	Dormir profundamente por 8 horas, recupera 2 PV.	25	1
Elixir para Curar Doenças Mundanas	Cura doenças comuns e infecções.	100	1
Mistura de Ervas	Recupera 1 ponto de vida.	35	1
Poção Amaldiçoada (LB2:113p)	Efeito desconhecido até o uso.	Especial	4
Poção Contra Venenos	Neutraliza qualquer tipo de veneno.	Especial	3
Poção da Atração	Chance de 1-3 em 1d6 de atrair alguém por 1d6 horas.	Especial	3
Poção da Clarividência (LB2:114p)	Permite visualizar um local previamente conhecido.	Especial	3
Poção da Diminuição (LB1:163p)	Usuário reduz para 15 cm. Pode passar por frestas. 1-5 em 1d6 de não ser percebido.	Especial	3
Poção da Força Gigante (LB1:163p)	Dano dobrado e pode lançar pedras causando 3d6 dano.	Especial	3
Poção da Forma Gasosa (LB1:163p)	Transforma-se em nuvem de gás, pode atravessar pequenas frestas.	Especial	3



Tabela 2. Continuação

Nome	Efeito Resumido	Valor (po)	Tier
Poção da Invisibilidade (LB2:115p)	Usuário e itens tornam-se invisíveis até atacar.	Especial	3
Poção da Língua das Serpentes	<b>Falar e entender um idioma por 1d6+2 horas.</b>	Especial	3
Poção da Metamorfose (LB2:115p)	Modifica a forma para a de outra criatura.	Especial	4
Poção da Percepção Extrassensorial (LB2:115p)	Detecta pensamentos em um raio de 18m.	Especial	4
Poção da Resistência ao Fogo (LB2:115p)	Imunidade a fogo normal e resistência a fogo mágico.	Especial	3
Poção da Sorte (LB2:116p)	Pode refazer um teste por 1d6 horas.	Especial	4
Poção da Velocidade (LB2:116p)	Dobra deslocamento, +2 CA, ataque extra, envelhece 1 ano.	Especial	4
Poção de Acrobacia	Chance de 1-4 em 1d6 de sucesso em acrobacias por 1d6+1 horas.	Especial	3
Poção de Controle (LB2:114p)	Controla 1d6 alvos ou um de até 6 DV.	Especial	4
Poção de Cura	Recupera 1d6+1 pontos de vida.	250	2
Poção da Cura Maior	Cura 1d8+1 pontos de vida.	350	3
Poção de Defesa (LB2:114p)	+1d4+1 na Classe de Armadura por 1 turno.	Especial	3
Poção de Infravisão	Usuário adquire 18m de infravisão por 2d6 horas.	Especial	3
Poção de Placebo (LB2:115p)	Usuário acredita ter sido curado, mas não há efeito.	Especial	3
Poção de respirar na Água (LB2:115p)	Respiração aquática por 24 horas.	Especial	3
Poção do Crescimento (LB2:114p)	Dobra de tamanho, dano dobrado, anula Poção da Diminuição.	Especial	3
Poção do Descontrole Primitivo	Usuário torna-se agressivo, ataques fáceis, dura 1d4 turnos.	Especial	4
Poção do Heroísmo (LB2:115p)	Ganha 1 nível temporário de classe básica.	Especial	3
Poção do Medo	Sofre com seu maior medo por 2d4 horas.	Especial	3
Poção do Paladar Aprimorado	Identifica ingredientes individuais por 1d6 horas.	Especial	3
Poção de Proteção Térmica	Protege contra calor ou frio extremo por 2d6 horas.	Especial	3
Poção do Salto (LB2:115p)	Pode saltar até 10 metros no total.	Especial	3
Poção do Voo (LB2:116p)	Permite voar por até 3 turnos.	Especial	4



## Poções e Elixires: Definição e Diferenças

Poções e elixires são ambos líquidos preparados com o objetivo de produzir efeitos específicos no corpo, na mente ou até mesmo em níveis mais amplos, como alterar a realidade ou influenciar o ambiente. No entanto, há uma diferença fundamental entre os dois tipos de substâncias, que se refere aos ingredientes utilizados e aos processos de criação.

Os Elixires são substâncias extraídas diretamente da natureza ou de elementos naturais. Eles podem ser derivados de plantas, animais não mágicos, ou até de processos naturais como fermentações e destilações simples. Em geral, os elixires têm um foco mais orgânico, mantendo-se próximos à natureza em sua origem e produção. O efeito de um elixir está frequentemente relacionado ao uso de ingredientes que já possuem propriedades curativas ou de melhoria natural.

As poções, por outro lado, são líquidos que envolvem materiais mágicos em sua produção. Elas exigem processos alquímicos ou mágicos para sua criação, utilizando uma mistura de ingredientes naturais com componentes arcanos ou mágicos. A magia ou o poder místico pode ser incorporado através de encantamentos, runas, catalisadores arcanos ou até processos ritualísticos. Isso torna a criação de poções um processo mais complexo e esotérico, com resultados que muitas vezes desafiam as leis naturais.

A principal diferença entre poções e elixires reside nos ingredientes e no processo de criação.

- Elixires são basicamente extratos naturais que podem ser usados diretamente da natureza ou com mínima intervenção mágica. Sua criação é mais simples, focada nas propriedades curativas e naturais dos ingredientes.

- Poções, em contraste, envolvem a utilização de magia ou materiais arcanos, e sua preparação frequentemente exige conhecimentos avançados de alquimia para imbuir os ingredientes naturais com poderes mágicos.

Essas diferenças fazem com que as poções tenham um potencial mais diversos e profundo em seus efeitos, podendo alterar a realidade ou fornecer capacidades mágicas, enquanto os elixires tendem a se concentrar mais em efeitos naturais.

### Preço Especial

Para determinar o preço de produtos com preço especial, utilize a seguinte rolagem:

- Produtos de **Tier 3**: Role  $3d4 \times 100$  moedas.
- Produtos de **Tier 4**: Role  $3d4 \times 150$  moedas.

Esses valores podem ser modificados de acordo com o mestre de jogo, ele reflete a exclusividade e a dificuldade de obtenção dessas poções e elixires.

Além disso, o preço final pode sofrer variações dependendo da demanda, da oferta de ingredientes no mercado ou de circunstâncias específicas, como guerras, surtos de doenças ou pedidos de clientes influentes.



# Descrições

## Antídoto de Paralisia

**Preço:** 100 po

**Descrição:** Frasco translúcido contendo um líquido verde vibrante. Essa fórmula alquímica neutraliza e protege contra efeitos de paralisia não mágicos.

**Efeito:** Cura efeitos e concede imunidade por 1d4+1 horas contra paralisia não mágica.

## Antídoto para Venenos

**Preço:** 100 po

**Descrição:** Frasco translúcido contendo um líquido quase transparente, com um leve brilho esverdeado.

**Efeito:** Possui 1-3 em d6 chances de neutralizar venenos.

## Elixir Amnésico

**Preço:** 500 po

**Descrição:** Frasco de vidro contendo um líquido transparente e sem odor. Sua ingestão interfere nas memórias recentes do usuário, podendo apagar lembranças de curto prazo.

**Efeito:** Perda de memória por d6+1 horas.

## Elixir de Algas

**Preço:** 200 po

**Descrição:** Líquido refrescante feito a partir de algas aquáticas e raízes adaptadas a ambientes de baixa oxigenação.

**Efeito:** Permite ao usuário prender a respiração por até 10 minutos.

## Elixir de Cura

**Preço:** 150 po

**Descrição:** Frasco de vidro esférico contendo um líquido roseado que brilha suavemente sob a luz. Um dos elixires mais populares entre aventureiros e mercadores, usado para tratar ferimentos leves.

**Efeito:** Recupera 1d4+1 pontos de vida.

## Elixir da Força

**Preço:** 250 po

**Descrição:** Frasco translúcido contendo um líquido vermelho-escarlate que borbulha levemente ao ser agitado. Esse elixir aumenta temporariamente a força do usuário.

**Efeito:** +2 em Força por 1d6+1 rodadas.

## Elixir da Audição Aguçada

**Preço:** 275 po

**Descrição:** Frasco translúcido contendo um líquido verde-musgo. Uma mistura de extrato de folha de lótus e sangue de morcego ecoador.

**Efeito:** Aumenta a percepção auditiva, permitindo captar sons fracos e reconhecer padrões sonoros por 1d6 horas.

## Elixir da Mente Lúcida

**Preço:** 250 po

**Descrição:** Infusão de folhas de chá-ferro e cogumelo dos sábios, amplamente usada por estudiosos e escribas.

**Efeito:** Aumenta a clareza mental, permitindo maior concentração e resistência a efeitos de confusão ou distração por 1d6 horas. Testes de JPS se tornam fáceis durante o efeito.

## Elixir da Sorte

**Preço:** 500 po

**Descrição:** Pequeno frasco de vidro, contendo um líquido cintilante que brilha levemente conforme é movido. Diz-se que uma pequena fração do destino é destilada dentro desse elixir, garantindo momentos de boa fortuna.

**Efeito:** Pode refazer 1d4+1 testes na sessão de jogo.

## Elixir da Verdade

**Preço:** 500 po

**Descrição:** Frasco transparente contendo um líquido azul profundo e cristalino. Ao ser ingerido, a poção atua sobre a mente do



usuário, impedindo-o de mentir, ainda que ele possa permanecer em silêncio.

**Efeito:** Usuário não pode mentir por d4+1 horas. JPC anula efeito.

### Elixir de Resistência ao Álcool

**Preço:** 180 po

**Descrição:** Infusão de gengibre, casca de limão e ervas digestivas, popular entre mercadores e marinheiros.

**Efeito:** Permite ao usuário consumir grandes quantidades de álcool sem sofrer efeitos negativos.

### Elixir de Revigoramento

**Preço:** 120 po

**Descrição:** Mistura de extratos de plantas conhecidas por restaurar energia e combater o cansaço.

**Efeito:** Reduz a fadiga e permite ignorar os efeitos do cansaço por 1d6 horas.

### Elixir do Estômago de Ferro

**Preço:** 220 po

**Descrição:** Uma pasta preta feita com carvão e ervas digestivas potentes.

**Efeito:** Concede resistência contra alimentos estragados e substâncias tóxicas por 1d6 horas.

### Elixir do Heroísmo

**Preço:** 200 po

**Descrição:** Frasco robusto de vidro grosso, contendo um líquido roxo cintilante que pulsa suavemente como se tivesse vida própria. Ao ser ingerido, a coragem do usuário é fortalecida.

**Efeito:** Rolagens são por 1d6+1 rodadas.

### Elixir do Sono Tranquilo

**Preço:** 25 po

**Descrição:** Infusão de camomila, raiz de valeriana e mel de abelha negra. Produz um sono profundo e restaurador.

**Efeito:** O usuário dorme profundamente por 8 horas e recupera 2 pontos de vida ao acordar.

### Elixir para Curar Doenças Mundanas

**Preço:** 100 po

**Descrição:** Frasco simples de cerâmica contendo um líquido prateado que exala um aroma herbal sutil. Criado para combater infecções e doenças naturais, essa poção é amplamente utilizada para curar doenças sazonais.

**Efeito:** Cura doenças comuns e infecções.

### Mistura de Ervas

**Preço:** 35 po

**Descrição:** Xarope de ervas e cogumelos medicinais.

**Efeito:** Recupera 1 ponto de vida.

### Poção Amaldiçoada (LB2:113p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido de aparência comum, mas com propriedades totalmente imprevisíveis.

**Efeito:** Qualquer tentativa não mágica de identificar a poção resultará em um engano. O efeito real só será determinado pelo Mestre no momento em que a poção for ingerida.

### Poção Contra Venenos

**Preço:** especial

**Descrição:** Frasco translúcido contendo líquido amarelado quase transparente.

**Efeito:** Neutraliza qualquer tipo de veneno ingerido ou aplicado ao corpo.

### Poção da Atração

**Preço:** especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido rosado e aromático. Quando ingerida, faz com que o corpo do usuário libere feromônios potentes.

**Efeito:** O corpo libera feromônios que atraem e comandam a atenção, especialmente do sexo oposto. Chance de 1-3 em 1d6 de atrair um indivíduo que possa sentir atração pelo usuário por 1d6 horas.



### Poção da Clarividência (LB2:114p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um líquido límpido e brilhante.

**Efeito:** O usuário ativa os efeitos da magia Clarividência, permitindo visualizar um local previamente conhecido como se estivesse lá.

### Poção da Diminuição (LB1:163p)

**Preço:** especial

**Descrição:** Um frasco pequeno contendo um líquido roxo e denso. Ao ser ingerida, encolhe o usuário drasticamente.

**Efeito:** O usuário se torna diminuto, reduzindo-se a apenas 15 cm de altura. Neste tamanho, não pode atacar criaturas Pequenas ou maiores, mas pode passar por frestas ou tocas de ratos. Se permanecer imóvel, possui uma chance de 1-5 em 1d6 de não ser percebido. A poção de Diminuição pode ser anulada por uma Poção de Crescimento.

### Poção da Força Gigante (LB1:163p)

**Preço:** especial

**Descrição:** Um líquido vermelho vibrante que parece pulsar dentro do frasco. Ao ser ingerido, concede uma força colossal, semelhante à dos gigantes.

**Efeito:** O usuário recebe Força extraordinária, dobrando o dano de qualquer ataque com armas físicas. Além disso, pode realizar um ataque em área arremessando pequenas pedras, causando 3d6 de dano a todos os alvos na área.

### Poção da Forma Gasosa (LB1:163p)

**Preço:** especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido prateado e leve como o ar. Ao ser ingerido, dissolve a forma física do usuário em uma nuvem de gás.

**Efeito:** O usuário se torna uma nuvem gasosa, perdendo roupas e equipamentos, que caem no chão. Pode atravessar pequenas frestas, fechaduras e passar por debaixo de portas, mas não pode atacar. Pode ser atingido, mas apenas com ataques muito difíceis.

### Poção da Invisibilidade (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco com um líquido incolor e de textura aquosa.

**Efeito:** Concede os efeitos da magia Invisibilidade. O usuário e seus pertences tornam-se invisíveis até que ataque ou interaja ativamente com o ambiente. A poção pode ser bebida em até 6 goles, com 1 turno de efeito por gole.

### Poção da Língua das Serpentes

**Preço:** especial

**Descrição:** Líquido esverdeado com sabor ácido, usado por negociantes e trapaceiros.

**Efeito:** Concede ao usuário a habilidade de falar e entender um idioma por 1d6+2 horas.

### Poção da Metamorfose (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido levemente escuro, que reflete diferentes formas conforme se move dentro do frasco.

**Efeito:** Permite ao usuário modificar sua forma para a de outra criatura, seguindo as regras da magia Metamorfose.

### Poção da Percepção Extrassensorial (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido esverdeado e pulsante, como se estivesse reagindo ao ambiente ao redor.

**Efeito:** Ativa os efeitos da magia Percepção Extrassensorial, permitindo detectar pensamentos em um raio de 18 metros. O efeito é bloqueado por pedra espessa ou folhas de chumbo.

### Poção da Resistência ao Fogo (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido alaranjado e viscoso que emite um calor sutil.

**Efeito:** Concede imunidade contra fogo comum e +2 em Jogadas de Proteção contra ataques de fogo mágico. Além disso, reduz o dano de fogo mágico em 1 ponto (o dano mínimo sempre será 1).



### Poção da Sorte (LB2:116p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido dourado, levemente viscoso, que brilha intensamente dentro do frasco.

**Efeito:** O usuário recebe um efeito de extrema sorte por 1d6 horas. Durante esse período, pode escolher um teste antes de realizá-lo, jogando dois dados e escolhendo o resultado mais favorável.

### Poção da Velocidade (LB2:116p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido brilhante que parece se mover rapidamente dentro do vidro.

**Efeito:** Concede os efeitos da magia Velocidade, dobrando o deslocamento do usuário, concedendo +2 na Classe de Armadura e um ataque extra por turno. No entanto, o efeito causa um envelhecimento biológico de 1 ano.

### Poção de Acrobacia

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um líquido azul-claro. Ao ser ingerido, concede ao usuário maior destreza e equilíbrio.

**Efeito:** O usuário adquire a capacidade de realizar acrobacias com maior facilidade. Chance de 1-4 em 1d6 de sucesso em acrobacias por 1d6+1 horas.

### Poção de Controle (LB2:114p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Líquido esverdeado com propriedades psíquicas, armazenado em um frasco de vidro reforçado.

**Efeito:** Permite ao usuário controlar até 1d6 alvos ou um único alvo de até 6 DV, desde que o alvo esteja fazendo contato visual. O efeito dura enquanto o usuário estiver concentrado. Existem variações desta poção:

1-3: Controle de Animais

4-5: Controle de Plantas

6: Controle de Humanos

### Poção de Cura

**Preço:** 250

**Descrição:** Frasco de vidro esférico contendo um líquido avermelhado que brilha suavemente sob a luz.

**Efeito:** Recupera 1d6+1 pontos de vida.

### Poção da Cura Maior

**Preço:** 350 po

**Descrição:** Frasco de vidro esférico contendo um líquido rubro que brilha suavemente sob a luz.

**Efeito:** Cura 1d8+1 pontos de vida.

### Poção de Defesa (LB2:114p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido azul-esverdeado que emite um brilho sutil.

**Efeito:** Concede um bônus de +1d4+1 na Classe de Armadura por 1 turno. O bônus é acumulativo com outros bônus mágicos de armaduras e escudos.

### Poção de Infravisão

**Preço:** especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido escuro e fosforescente. Ao ser ingerido, ativa propriedades especiais nos olhos do usuário.

**Efeito:** O usuário adquire 18 metros de infravisão por 2d6 horas.

### Poção de Placebo (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco com um contendo um líquido leitoso e sem gosto.

**Efeito:** Engana o usuário, fazendo-o acreditar que tomou uma poção de cura, quando na verdade não há nenhum efeito curativo. O Mestre deve registrar secretamente os verdadeiros pontos de vida do personagem.

### Poção de Respirar na Água (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido azulado que borbulha levemente ao ser agitado.



**Efeito:** Concede a capacidade de respirar debaixo d'água normalmente por 24 horas.

#### Poção do Crescimento (LB2:114p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido grosso e avermelhado, que parece vibrar com energia.

**Efeito:** O usuário dobra de tamanho, aumentando proporcionalmente sua força (máximo de 18). Todos os ataques realizados sob esse efeito causam dano dobrado. Esta poção anula os efeitos da Poção da Diminuição.

#### Poção do Descontrole Primitivo

**Preço:** especial

**Descrição:** Um líquido grosso e pulsante, com um leve brilho avermelhado.

**Efeito:** Torna o usuário agressivo e impedido de promover ações racionais por 1d4 turnos. Durante o efeito todos os ataques do usuário são considerados fáceis, porém ele não para de atacar até todos a sua volta estiverem no chão ou o efeito da poção acabar.

#### Poção do Heroísmo (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido dourado e cintilante, armazenado em um frasco com um brasão esculpido.

**Efeito:** O usuário recebe temporariamente um nível aleatório de uma classe básica (1d4: 1- Clérigo, 2- Guerreiro, 3- Ladrão, 4- Mago). Se já possuir um nível nessa classe, um nível adicional é concedido por 1d4 horas.

#### Poção do Medo

**Preço:** especial

**Descrição:** Frasco com um líquido negro e viscoso, que exala um cheiro levemente adocicado.

**Efeito:** Ao ser ingerida, o usuário sofre com seu maior pesadelo, seu maior trauma ou medo. Caso não possua um, desenvolverá um agora. O efeito dura 2d4 horas.

#### Poção do Paladar Aprimorado

**Preço:** especial

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um líquido levemente amarelado e de sabor neutro.

**Efeito:** A clareza do paladar é intensificada, permitindo identificar ingredientes individuais com alta precisão. Dura 1d6 horas.

#### Poção de Proteção Térmica

**Preço:** especial

**Descrição:** Frasco contendo um líquido opaco de cor azul ou vermelha, dependendo da variação.

**Efeito:** Protege o usuário contra temperaturas extremas, podendo ser frio intenso ou calor excessivo. O efeito dura por 2d6 horas.

#### Poção do Salto (LB2:115p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido vibrante, armazenado em um frasco estreito e alongado.

**Efeito:** Concede ao usuário a capacidade de saltar até 10 metros, podendo dividir essa distância entre altura e comprimento. Assim que o total de 10 metros for utilizado, o efeito da poção se encerra.

#### Poção do Voo (LB2:116p)

**Preço:** Especial

**Descrição:** Um líquido azul-celeste e diáfano, que brilha levemente ao ser exposto à luz.

**Efeito:** Concede ao usuário a capacidade de voar com deslocamento de 36 metros por turno, por até 3 turnos.



# Pó Alquímico

“Isso é pó de espi... a... a... a... atchim”  
- Lumikki Akselli, antes de uma crise de espirro.

Tabela 3. Pós Alquímicos

Nome	Efeito Resumido	Valor (po)	Tier
Pó de Alucinação	Induz alucinações aterrorizantes por 5-10 minutos. Chance de 1 em 1d6 de insanidade permanente. JPC anula.	1000	1
Pó da Cegueira	Causa cegueira temporária por 1d6 horas.	300	1
Pó da Fumaça	Cria uma cortina de fumaça espessa de 6m de raio ao contato com o ar.	100	1
Pó da Iluminação Repentina	Explosão de luz intensa, iluminando 3m de raio por 1d4 rodadas.	250	1
Pó da Paralisia	Induz paralisia muscular temporária.	300	1
Pó da Praga dos Insetos	Atrai enxames de insetos para a área dispersada.	450	1
Pó de Contrariedade	Faz a vítima agir de forma oposta ao normal por 5-10 minutos. JPC anula.	500	1
Pó de Ferro Ardente	Gera queimaduras severas ao contato, causando 2d4 de dano recessivo.	1500	3
Pó de Loucura	Induz estado de loucura completa por 1d6+1 horas. JPC anula.	600	1
Pó de Mudança de Voz	Altera a voz do usuário para um tom aleatório por 1d6 hora.	350	1
Pó de Náusea	Causa náusea extrema por 5-10 minutos, incapacitando a vítima. JPC anula.	350	1
Pó de Vertigem	Provoca tonturas severas por 5-10 minutos. Chance de queda se não se sentar.	300	1
Pó do Espirro/Irritação	Causa irritação nasal intensa e espirros incontroláveis.	200	1
Pó do Sono	Induz sono profundo temporário.	200	1
Pó Explosivo	Explode ao contato com ar ou água, causando 4d4 de dano de fogo em 1,5m de raio.	500	1
Pó Incendiário	Cria chamas instantâneas ao contato com fogo.	100	1

## Descrição

### Pó de Alucinação

**Preço:** 1000 po

**Descrição:** Frasco contendo um pó fino e esbranquiado.

**Efeito:** As vítimas experimentarão alucinações de intensidade assustadora por 5-10 (d6+4) minutos. Durante esse período, combate ou lançamento de feitiços será

impossível. Há uma chance de 1 em 1d6 de que a vítima fique permanentemente insana. JPC anula o efeito.

### Pó da Cegueira

**Preço:** 300 po

**Descrição:** Frascos pequenos contendo um pó branco.



**Efeito:** Causa cegueira temporária por 1d6 horas.

#### Pó da Fumaça

**Preço:** 100 po

**Descrição:** Frasco contendo um pó cinza-escuro.

**Efeito:** Em contato com o ar cria uma cortina de fumaça espessa de 6m de raio.

#### Pó da Iluminação Repentina

**Preço:** 250 po

**Descrição:** Pó brilhante dourado, contido em um pequeno saco de seda.

**Efeito:** Ao ser lançado no ar, cria uma explosão de luz intensa, iluminando uma área de 3 metros de raio por 1d4 rodadas.

#### Pó da Paralisia

**Preço:** 300 po

**Descrição:** Frascos discretos com um pó azul claro.

**Efeito:** Induz paralisia muscular temporária.

#### Pó da Praga dos Insetos

**Preço:** 450 po

**Descrição:** Um pó esverdeado e fedido.

**Efeito:** Ao ser disperso, atrai enxames de insetos.

#### Pó de Contrariedade

**Preço:** 500 po

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um pó amarelado e volátil.

**Efeito:** A vítima se comportará de maneira oposta ao seu comportamento normal, atacando aliados e abraçando inimigos por 5-10 (d6+4) minutos. JPC anula o efeito.

#### Pó de Ferro Ardente

**Preço:** 1500 po

**Descrição:** Pó avermelhado metálico, com um leve brilho interno.

**Efeito:** Ao ser inalado ou em contato com a pele úmida, gera queimaduras severas causando 2d4 de dano recessivo.

#### Pó de Loucura

**Preço:** 600 po

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um pó escuro e denso.

**Efeito:** A vítima entra em estado de loucura completa por 1d6+1 horas, delirando sobre espíritos malignos e apresentando comportamento irracional. A vítima não será útil até ser curada. JPC anula o efeito.

#### Pó de Mudança de Voz

**Preço:** 350 po

**Descrição:** Um pó roxo com cheiro de hortelã.

**Efeito:** Ao ser ingerido, altera a voz do usuário para um tom aleatório por 1d6 hora.

#### Pó de Náusea

**Preço:** 350 po

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um pó esverdeado com odor forte.

**Efeito:** A vítima ficará incapacitada por 5-10 (d6+4) minutos devido à náusea extrema. JPC anula o efeito.

#### Pó de Vertigem

**Preço:** 300 po

**Descrição:** Frasco contendo um pó cinza-claro de textura fina.

**Efeito:** A vítima experimentará tonturas severas por 5-10 (d6+4) minutos. Se não se sentar ou deitar imediatamente, há uma chance de 1-3 em 1d6 a cada minuto de que perca o equilíbrio e caia.

#### Pó do Espirro/Irritação

**Preço:** 200 po

**Descrição:** Frascos pequenos com substância em pó fina.

**Efeito:** Causa irritação nasal intensa e espirros incontrolláveis.



### Pó do Sono

**Preço:** 200 po

**Descrição:** Pequeno frasco com pó violeta.

**Efeito:** Induz um sono profundo temporário.

### Pó Explosivo

**Preço:** 500 po

**Descrição:** Frascos contendo um pó negro e granulado, altamente instável.

**Efeito:** Ao entrar em contato com o ar ou a água, o pó explodirá causando 4-16 (4d4) pontos

de dano de fogo. **Área de efeito:** raio de 1,5 metros a partir do ponto de detonação.

### Pó Incendiário

**Preço:** 100 po

**Descrição:** Frascos com pó granulado vermelho intenso.

**Efeito:** Cria chamas instantâneas ao contato com fogo.



# Substâncias

“A roda quebrou? Não se preocupa eu tenho Resina de Fixação em algum lugar.”  
- Um mercador viajante.

Tabela 4. Substâncias

Nome	Efeito Resumido	Valor (po)	Tier
Ácido Dissolvedor	Dissolve madeira, couro e metal enfraquecido em 1d4 rodadas.	350	2
Cola de Alquimista	Uma cola extremamente resistente.	300	1
Essência de Noite Eterna	Torna objetos praticamente invisíveis em locais escuros por 24 horas.	600	3
Ferro Líquido	Endurece ao contato com o ar, reforçando superfícies ou selando buracos.	600	3
Óleo do Fio Perfeito	+1 no acerto e dano de lâminas por 1d4 horas.	300	1
Resina de Fixação	Cola permanentemente objetos até ser dissolvida por solventes específicos.	350	2
Resina Sabotadora	Gruda qualquer superfície por 1d6 horas antes de se soltar naturalmente.	250	1
Tinta de Marcação Arcana	Marca objetos ou locais visíveis apenas sob luz mágica.	400	2
Tinta Invisível	Mensagens tornam-se invisíveis, reveladas apenas por frio ou calor.	300	1
Verniz Antichama	Torna objetos e tecidos altamente resistentes ao fogo por 24 horas.	450	2

## Descrição

### Ácido Dissolvedor

**Preço:** 350 po

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um líquido verde corrosivo.

**Efeito:** Dissolve materiais não encantados, como madeira, couro e metal enfraquecido, em 1d4 rodadas.

### Cola de Alquimista

**Preço:** 300 po

**Descrição:** Frascos contendo uma substância viscosa e aderente.

**Efeito:** Cria uma cola extremamente resistente.

### Essência de Noite Eterna

**Preço:** 600 po

**Descrição:** Um líquido negro e brilhante que absorve a luz ao redor.

**Efeito:** Quando aplicado a um objeto, faz com que ele não reflita luz, tornando-se praticamente invisível em locais escuros por 24 horas.

### Ferro Líquido

**Preço:** 600 po

**Descrição:** Frasco contendo um líquido metálico denso e magnetizado.



**Efeito:** Endurece ao contato com o ar, podendo reforçar superfícies metálicas ou selar buracos instantaneamente.

#### Óleo do Fio Perfeito

**Preço:** 300 po

**Descrição:** Frasco contendo um líquido dourado.

**Efeito:** Concede +1 no acerto e dano de lâminas por 1d4 horas.

#### Resina de Fixação

**Preço:** 350 po

**Descrição:** Um líquido espesso de coloração âmbar.

**Efeito:** Ao ser aplicado, endurece em poucos segundos, colando permanentemente objetos até ser dissolvido por solventes específicos.

#### Resina Sabotadora

**Preço:** 250 po

**Descrição:** Idêntico à Resina de Fixação.

**Efeito:** Gruda qualquer superfície por 1d6 horas antes de se soltar naturalmente.

#### Tinta de Marcação Arcana

**Preço:** 400 po

**Descrição:** Uma tinta fosforescente que desaparece e só pode ser vista sob luz mágica.

**Efeito:** Permite a marcação secreta de objetos ou locais visíveis apenas por quem ativar sua fórmula especial.

#### Tinta Invisível

**Preço:** 300 po

**Descrição:** Frasco transparente contendo uma tinta invisível.

**Efeito:** Mensagens tornam-se invisíveis, sendo reveladas apenas por frio ou calor.

#### Verniz Antichama

**Preço:** 450 po

**Descrição:** Líquido pegajoso incolor, muito utilizado em construções e equipamentos.

**Efeito:** Após aplicação e secagem, torna objetos e tecidos altamente resistentes ao fogo por 24 horas.



# Venenos

“Toma cuidado com o que você mexe, é aqui que eu fabrico meus venenos.”  
- Théo Rikka, assassino de aluguel.

Tabela 5. Venenos

## Venenos e Pós Venenosos

Nome	Efeito Resumido	Valor (po)	Tier
Pó Venenoso I	Morte em 4d6 dias, JPC diária para resistir. Sintomas: náuseas, vômitos, dores abdominais.	450	1
Pó Venenoso II	Morte em 3d6 dias, JPC diária para resistir. Sintomas: dores musculares, vermelhidão nos olhos.	550	2
Pó Venenoso III	Morte em 2d6 dias, JPC diária para resistir. Sintomas: semelhante a uma gripe que piora com o tempo.	750	2
Pó Venenoso IV	Morte em d6 dias, JPC diária para resistir. Sintomas leves até parada cardíaca durante o sono.	1650	3

## Venenos de Lâmina

Nome	Efeito Resumido	Valor (po)	Tier
Aplicação do Veneno de Lâmina	Aplica veneno em lâminas.	50	1
Veneno de Lâmina (Abelha Assassina)	Morte em 1d3+1 turnos em falha de JPC.	3500	3
Veneno de Lâmina (Aranha Camufladora Gigante)	Morte em 1d3+1 turnos em falha de JPC.	5000	3
Veneno de Lâmina (Aranha Caçadora)	Morte em 1d3 turnos em falha de JPC.	5000	3
Veneno de Lâmina (Aranha Negra Gigante)	Morte em 1d4+1 turnos em falha de JPC.	4000	3
Veneno de Lâmina (Centopeia Gigante)	Perda de 1d4+2 pontos de Constituição em falha de JPC.	1500	2
Veneno de Lâmina (Cobra Venenosa)	Morte em 1d10 turnos em falha de JPC.	3000	3
Veneno de Lâmina (Escorpião Gigante)	Morte em 1d3+1 turnos em falha de JPC.	4000	3
Veneno de Lâmina (Vespa Gigante)	Perda de 1d4+2 pontos de Constituição em falha de JPC.	1000	2
Veneno de Lâmina (Víbora Gigante)	Morte em 1d4 turnos se falhar em JPC.	4500	3
Veneno de Lâmina (Wyvern)	Morte em 1d6+2 rodadas se falharem em JPC.	10000	4



## Venenos e Pós Venenosos

**Venenos extraídos de criaturas:** Todos os venenos de Lâmina possuem sua versão em veneno padrão, com o mesmo custo, mas de uso único.

### Pó Venenoso I

**Preço:** 450 po

**Descrição:** Frasco pequeno contendo um pó fino e esbranquiçado.

**Efeito:** Causa morte em **4d6 dias**. A vítima deve fazer uma **JPC por dia** de envenenamento; um sucesso corta o efeito. O veneno causa **dores abdominais fortes, náuseas e vômitos** após as primeiras horas de ingestão.

### Pó Venenoso II

**Preço:** 550 po

**Descrição:** Frasco contendo um pó escuro com leve odor metálico.

**Efeito:** Causa morte em **3d6 dias**. A vítima deve fazer uma **JPC por dia** de envenenamento; um sucesso corta o efeito. O veneno causa **dores musculares moderadas, dores de cabeça, vermelhidão dos olhos e esbranquiçamento dos lábios**.

### Pó Venenoso III

**Preço:** 750 po

**Descrição:** Frasco com um pó marrom de textura arenosa.

**Efeito:** Causa morte em **2d6 dias**. A vítima deve fazer uma **JPC por dia** de envenenamento; um sucesso corta o efeito. Os sintomas começam como uma **gripe comum**, tornando-se progressivamente mais fortes até o dia da morte.

### Pó Venenoso IV

**Preço:** 1650 po

**Descrição:** Frasco contendo um pó cinza muito fino, de difícil detecção.

**Efeito:** Causa morte em **d6 dias**. A vítima deve fazer uma **JPC por dia** de envenenamento; um sucesso corta o efeito. Os sintomas são **sutis, apresentando apenas pequenas dores musculares**. Durante o sono, quando o corpo

está mais relaxado, o veneno atinge seu ápice, causando **uma parada cardíaca**.

## Venenos de Lâmina

**Venenos de Lâmina:** frascos com substâncias oleosas para serem aplicadas em lâminas.

Se aplicada por pessoas não proficientes possui chance de 1-2 em d6 de se **autoenvenenar**, o veneno aplicado em lâminas gera 1d4 cargas, toda vez que a lâmina corta um adversário uma carga é consumida e o mesmo envenenado.

Em caso de falha no ataque, existe uma chance de 1-3 em d6 de uma carga ser desperdiçada.

### Aplicação do Veneno de Lâmina

**Valor:** 50po

**Efeito:** O prestador de serviço aplica o veneno nas lâminas.

### Veneno de Lâmina (Abelha Assassina)

**Preço:** 3500 po

**Descrição:** Frasco contendo um líquido viscoso extraído das glândulas venenosas de abelhas assassinas.

**Efeito:** Causa morte em **1d3+1 turnos** em caso de falha em uma **JPC**.

### Veneno de Lâmina (Aranha Camufladora Gigante)

**Preço:** 5000 po

**Descrição:** Frasco contendo veneno retirado das presas de aranhas camufladoras gigantes.

**Efeito:** Causa morte em **1d3+1 turnos** em caso de falha em uma **JPC**.

### Veneno de Lâmina (Aranha Caçadora)

**Preço:** 5000 po

**Descrição:** Frasco contendo veneno retirado das presas de aranhas caçadoras gigantes.

**Efeito:** Causa morte em **1d3 turnos** em caso de falha em uma **JPC**.

### Veneno de Lâmina (Aranha Negra Gigante)

**Preço:** 4000 po



**Descrição:** Frasco contendo um veneno escuro e espesso extraído das aranhas negras gigantes.

**Efeito:** Causa morte em **1d4+1 turnos** em caso de falha em uma JPC.

#### Veneno de Lâmina (Centopeia Gigante)

**Preço:** 1500 po

**Descrição:** Frasco contendo um líquido viscoso alaranjado, retirado da centopeia gigante.

**Efeito:** Causa a **perda de 1d4+2 pontos de Constituição** em caso de falha em uma JPC.

#### Veneno de Lâmina (Cobra Venenosa)

**Preço:** 3000 po

**Descrição:** Frasco contendo o veneno extraído diretamente de uma serpente venenosa.

**Efeito:** Causa **morte em 1d10 turnos** em caso de falha em uma JPC.

#### Veneno de Lâmina (Escorpião Gigante)

**Preço:** 4000 po

**Descrição:** Frasco com substância oleosa.

**Efeito:** Causa **morte em 1d3+1 turnos** em caso de falha em uma JPC.

#### Veneno de Lâmina (Vespa Gigante)

**Preço:** 1000 po

**Descrição:** Frasco contendo veneno concentrado de vespas gigantes.

**Efeito:** Causa a **perda de 1d4+2 pontos de Constituição** em caso de falha em uma JPC.

#### Veneno de Lâmina (Víbora Gigante)

**Preço:** 4500 po

**Descrição:** Frasco contendo veneno retirado de uma víbora colossal.

**Efeito:** Uma JPC **evita qualquer efeito** deste veneno. Em caso de falha, causa **morte em 1d4 turnos**.

#### Veneno de Lâmina (Wyvern)

**Preço:** 10000 po

**Descrição:** Frasco contendo o veneno extraído diretamente do ferrão de um wyvern.

**Efeito:** O veneno **mata em até 1d6+2 rodadas** todos os que não passarem em um teste de JPC.



# Alquimista & Herbalistas

“Chegou um alquimista em Skoggin, a cidade está ficando grande de verdade.”  
- Crank, o taverneiro.

## Alquimistas & Herbalistas

Na tradição da criação de poções e elixires, dois grandes caminhos se destacam: o dos alquimistas e o dos herbalistas. Embora ambos dominem a arte de elaborar misturas místicas e medicinais, suas abordagens, métodos e ingredientes seguem caminhos distintos.

Os herbalistas possuem uma conexão profunda com a natureza, extraíndo o poder de ervas raras, cogumelos exóticos e essências botânicas. São druidas, xamãs e curandeiros que compreendem os ciclos naturais e canalizam a energia das plantas e dos elementos para criar suas misturas.

Já os alquimistas trilham um caminho mais arcano e meticuloso, combinando ciência e magia para transmutar substâncias, destilar essências e catalisar reações místicas. São feiticeiros, magos e estudiosos que utilizam fórmulas, símbolos e processos laboratoriais para alcançar efeitos extraordinários.

Apesar dessas diferenças, ambos compartilham o mesmo objetivo: a criação de poções e elixires capazes de curar, fortalecer, transformar e até mesmo alterar a própria realidade. No contexto deste suplemento, essa distinção será meramente "estética", todos os praticantes dessas artes terão acesso a todo repertório de criações deste material, independentemente de sua inclinação natural ou arcana. O que os diferenciará será sua abordagem, filosofia e os segredos que escolherem explorar.

Assim, chamaremos de herbalistas aqueles mais conectados à natureza e de alquimistas os que se voltam ao arcano, apenas para fins de nomenclatura e estilo.

Para estruturar melhor os herbalistas e alquimistas, eles serão divididos em quatro ciclos, que representam o grau de experiência e conhecimento que possuem. Da mesma forma, os produtos que podem ser criados e vendidos também seguirão essa lógica, sendo classificados em quatro tiers. Essa divisão facilitará a organização e definição do que cada praticante sabe fazer e quais itens podem ser

comercializados em diferentes níveis de raridade e complexidade.

## Os Quatro Ciclos

Os ciclos representam o avanço de um herbalista ou alquimista em sua arte. Cada um deles traz novas técnicas, ingredientes e segredos que só podem ser acessados conforme o praticante se aprimora:

- **Primeiro Ciclo (Iniciante):** O praticante está dando os primeiros passos na arte, aprendendo fundamentos básicos como extração de essências, infusão de ervas e preparação de misturas simples. Poções e elixires criados nesse nível são de baixa complexidade e efeitos limitados.
- **Segundo Ciclo (Aprendiz Avançado):** O praticante já domina técnicas intermediárias e começa a experimentar combinações mais complexas, como fermentações, destilações e infusões aprimoradas. Poções desse nível possuem efeitos mais duradouros e poderosos.
- **Terceiro Ciclo (Mestre):** O alquimista ou herbalista alcança um nível elevado de conhecimento, sendo capaz de criar misturas altamente refinadas e especializadas. Neste estágio, surgem elixires raros, substâncias com efeitos complexos e poções que desafiam as leis naturais.
- **Quarto Ciclo (Grandes Mestres):** Apenas os mais experientes e talentosos atingem esse patamar. São aqueles que descobriram os segredos mais profundos da alquimia e da herbalismo, podendo criar elixires lendários, capazes de feitos extraordinários.



Quando aprende a alquimia e a cada novo ciclo, o alquimista expande seu repertório de fórmulas conhecidas e aprimora sua capacidade de aprender novas receitas ao longo do tempo.

### Aprendizagem e Progressão por Ciclo

O alquimista começa no Primeiro Ciclo e evolui para os próximos ciclos, adquirindo mais fórmulas de acordo com a progressão abaixo, para produzir novos produtos no seu futuro.

#### Alquimista de Primeiro Ciclo (Iniciante)

- Sabe produzir **1d4+1** produtos alquímicos de **Tier 1** (Tabela 6).
- Sabe produzir **1d2** produtos de **Tier 2** (Tabela 7).

#### Alquimista de Segundo Ciclo (Aprendiz Avançado)

- Aprende **+1d4** novos produtos de **Tier 1** (Tabela 6).
- Aprende **+1d4** novos produtos de **Tier 2** (Tabela 7).
- Aprende **+1d2** novos produtos de **Tier 3** (Tabela 8).
- Pode aprender um novo produto por conta própria, com uma chance de **1 em 1d6** por mês.

#### Alquimista de Terceiro Ciclo (Mestre)

- Aprende **+1d2** novos produtos de **Tier 1** (Tabela 6).
- Aprende **+1d2** novos produtos de **Tier 2** (Tabela 7).
- Aprende **+1d2** novos produtos de **Tier 3** (Tabela 8).
- Pode aprender um novo produto por conta própria, com uma chance de **1 ou 2 em 1d6** por mês.

#### Alquimista de Quarto Ciclo (Grande Mestre)

- Aprende **+1d2** novos produtos de **Tier 1** (Tabela 6).
- Aprende **+1d4** novos produtos de **Tier 2** (Tabela 7).

- Aprende **+1d4** novos produtos de **Tier 3** (Tabela 8).
- Aprende **1d2+1** novos produtos de **Tier 4** (Tabela 9).
- Pode aprender um novo produto por conta própria, com uma chance de **1 ou 3 em 1d6** por mês.

A cada rolagem, o alquimista tem direito de escolher 1

A especialização de cada alquimista não se define apenas por sua progressão técnica, mas também pela diversidade de saberes que acumulou. Isso significa que cada praticante terá um catálogo próprio de produtos disponíveis para venda.

Um alquimista de terceiro ciclo, por exemplo, pode ter aprendido um conjunto de fórmulas completamente diferente de outro com o mesmo nível de experiência, dependendo das oportunidades que teve para adquirir conhecimento ao longo do tempo.

## Os Quatro Tiers

### Classificação dos Tiers

Os produtos alquímicos e herbais são classificados em **quatro tiers**, que determinam sua **raridade, complexidade e poder**. Essa categorização influencia tanto a capacidade de produção dos alquimistas e herbalistas quanto o valor e a disponibilidade desses itens no mercado.

- **Tier 1 (Comum):** Poções básicas e amplamente acessíveis, como curativos simples, tônicos estimulantes e antídotos menores. São fáceis de produzir e encontrados em grande parte dos mercados.
- **Tier 2 (Incomum):** Misturas mais avançadas, capazes de conceder resistência temporária, aumentar a força ou prolongar efeitos benéficos. Exigem ingredientes mais raros e um nível maior de conhecimento para serem produzidas.
- **Tier 3 (Raro):** Elixires de grande poder, que podem curar ferimentos profundos, ampliar habilidades sobre-humanas e conceder efeitos arcanos complexos. Seu preparo demanda substâncias difíceis de encontrar e domínio especializado.



- **Tier 4 (Lendário):** Poções e elixires extremamente raros, capazes de desafiar as leis naturais. Seus efeitos podem alterar a realidade, conceder habilidades extraordinárias ou até reverter estados irreversíveis. Apenas os maiores mestres da alquimia e herbalismo dominam sua criação.

Essa divisão estrutura a progressão do conhecimento alquímico e herbalista, ao mesmo tempo que equilibra o acesso, a produção e o impacto dessas substâncias dentro do mundo.

#### **Estoque e Reabastecimento**

Os alquimistas que atuam como comerciantes mantêm um estoque limitado de produtos, que se renova a cada **ciclo de um mês**. A quantidade disponível de cada item segue a seguinte regra:

- **Tier 1:** 1d4 unidades por produto.
- **Tier 2:** 1d4-1 unidades por produto.
- **Tier 3:** 1d3-1 unidades por produto.
- **Tier 4:** 1d2-1 unidades por produto.

Devido as condições de mercado, um alquimista pode ter dificuldades para manter um suprimento constante de poções raras, tornando os itens de tiers mais elevados ainda mais cobiçados e valorizados.

Alguns produtos alquímicos e herbais não são fabricados com frequência devido à raridade de seus ingredientes, complexidade de produção ou tempo necessário para seu preparo. Por conta disso, esses itens possuem valores elevados, tornando-se bens de luxo ou mercadorias altamente disputadas.



Tabela 6. Produtos comuns (Tier 1)

d100	Nome	Categoria
1-4	Antídoto de Paralisia	Poção e Elixir
5-8	Antídoto para Venenos	Poção e Elixir
9-12	Elixir de Algas	Poção e Elixir
13-16	Elixir de Cura	Poção e Elixir
17-20	Elixir de Resistência ao Álcool	Poção e Elixir
21-24	Elixir de Revigoramento	Poção e Elixir
25-28	Elixir do Sono Tranquilo	Poção e Elixir
29-32	Elixir para Curar Doenças Mundanas	Poção e Elixir
33-36	Mistura de Ervas	Poção e Elixir
37-40	Pó da Cegueira	Pó Alquímico
41-44	Pó da Fumaça	Pó Alquímico
45-48	Pó da Iluminação Repentina	Pó Alquímico
49-52	Pó da Paralisia	Pó Alquímico
53-56	Pó da Praga dos Insetos	Pó Alquímico
57-60	Pó de Mudança de Voz	Pó Alquímico
61-64	Pó de Náusea	Pó Alquímico
65-68	Pó de Vertigem	Pó Alquímico
69-72	Pó do Espirro/Irritação	Pó Alquímico
73-76	Pó do Sono	Pó Alquímico
77-80	Pó Incendiário	Pó Alquímico
81-84	Cola de Alquimista	Substância
85-88	Óleo do Fio Perfeito	Substância
89-92	Resina Sabotadora	Substância
93-96	Tinta Invisível	Substância
97-100	Pó Venenoso I	Veneno



Tabela 7. Produtos incomuns (Tier 2)

d100	Nome	Categoria
1-5	Elixir Amnésico	Poção e Elixir
6-10	Elixir da Força	Poção e Elixir
11-15	Elixir da Audição Aguçada	Poção e Elixir
16-20	Elixir da Mente Lúcida	Poção e Elixir
21-25	Elixir do Estômago de Ferro	Poção e Elixir
26-30	Elixir do Heroísmo	Poção e Elixir
31-35	Poção da Cura	Poção e Elixir
36-40	Pó de Alucinação	Pó Alquímico
41-45	Pó de Contrariedade	Pó Alquímico
46-50	Pó de Loucura	Pó Alquímico
51-55	Pó Explosivo	Pó Alquímico
56-60	Ácido Dissolvedor	Substância
61-65	Resina de Fixação	Substância
66-70	Tinta de Marcação Arcana	Substância
71-75	Verniz Antichama	Substância
76-80	Pó Venenoso II	Veneno
81-85	Pó Venenoso III	Veneno
86-90	Veneno de Lâmina (Centopeia Gigante)	Veneno
91-100	Veneno de Lâmina (Vespa Gigante)	Veneno



**Tabela 8. Produtos raros (Tier 3)**

d100	Nome	Categoria
1-3	Elixir da Sorte	Poção e Elixir
4-6	Elixir da Verdade	Poção e Elixir
7-9	Poção Contra Venenos	Poção e Elixir
10-12	Poção da Atração	Poção e Elixir
13-15	Poção da Clarividência	Poção e Elixir
16-18	Poção da Diminuição	Poção e Elixir
19-21	Poção da Força Gigante	Poção e Elixir
22-24	Poção da Forma Gasosa	Poção e Elixir
25-27	Poção da Invisibilidade	Poção e Elixir
28-30	Poção da Língua das Serpentes	Poção e Elixir
31-33	Poção da Resistência ao Fogo	Poção e Elixir
34-36	Poção de Acrobacia	Poção e Elixir
37-39	Poção de Cura Maior	Poção e Elixir
40-42	Poção de Defesa	Poção e Elixir
43-45	Poção de Infravisão	Poção e Elixir
46-48	Poção de Placebo	Poção e Elixir
49-51	Poção de respirar na água	Poção e Elixir
52-54	Poção do Crescimento	Poção e Elixir
55-57	Poção do Heroísmo	Poção e Elixir
58-60	Poção do Medo	Poção e Elixir
61-63	Poção do Paladar Aprimorado	Poção e Elixir
64-66	Poção de Proteção Térmica	Poção e Elixir
67-69	Poção do Salto	Poção e Elixir
70-72	Pó de Ferro Ardente	Pó Alquímico
73-75	Essência de Noite Eterna	Substância
76-78	Ferro Líquido	Substância
79-81	Pó Venenoso IV	Veneno
82-84	Veneno de Lâmina (Abelha Assassina)	Veneno
85-87	Veneno de Lâmina (Aranha Camufladora Gigante)	Veneno
88-90	Veneno de Lâmina (Aranha Caçadora)	Veneno
91-93	Veneno de Lâmina (Aranha Negra Gigante)	Veneno
94-96	Veneno de Lâmina (Cobra Venenosa)	Veneno
97-99	Veneno de Lâmina (Escorpião Gigante)	Veneno
100	Veneno de Lâmina (Víbora Gigante)	Veneno



Tabela 9. Produtos raros (Tier 4)

d100	Nome	Categoria
1-11	Poção Amaldiçoada	Poção e Elixir
12-22	Poção da Metamorfose	Poção e Elixir
23-33	Poção da Percepção Extrassensorial	Poção e Elixir
34-44	Poção da Sorte	Poção e Elixir
45-55	Poção da Velocidade	Poção e Elixir
56-66	Poção de Controle	Poção e Elixir
67-77	Poção do Descontrole Primitivo	Poção e Elixir
78-88	Poção do Voo	Poção e Elixir
89-100	Veneno de Lâmina (Wyvern)	Veneno

## Criando um mercador alquimista

### Passo 1: Escolher o Caminho

O mestre deve decidir se o personagem será um Alquimista ou um Herbalista. A escolha é puramente estética e não afeta a mecânica do jogo.

Para este exemplo, escolhemos um Alquimista.

### Passo 2: Determinar a Progressão do Alquimista

O alquimista já passou pelo **Primeiro e Segundo Ciclo**, e agora está no **Terceiro Ciclo**. Assim, ele aprende:

#### Do Primeiro Ciclo (Iniciante)

- 1d4+1 produtos Tier 1
- 1d2 produtos Tier 2

#### Do Segundo Ciclo (Aprendiz Avançado)

- +1d4 novos produtos Tier 1
- +1d4 novos produtos Tier 2
- +1d2 novos produtos Tier 3

#### Do Terceiro Ciclo (Mestre)

- +1d2 novos produtos Tier 1
- +1d2 novos produtos Tier 2
- +1d2 novos produtos Tier 3

Além disso, agora o alquimista pode tentar aprender novas receitas sozinho com **1-2 em 1d6 por mês**.

### Passo 3: Rolagens para Determinar os Produtos Aprendidos

Agora fazemos as rolagens para definir quais produtos o alquimista aprendeu.

#### Rolagens Totais

- **Tier 1:**  $(1d4+1) + (1d4) + (1d2) = (4) + (2) + (1) = 7$  produtos
- **Tier 2:**  $(1d2) + (1d4) + (1d2) = (1) + (3) + (1) = 5$  produtos
- **Tier 3:**  $(1d2) + (1d2) = (1) + (2) = 3$  produtos

Agora, rolamos na tabela correspondente.

### Passo 4: Seleção de Produtos Aprendidos

Agora sorteamos os produtos aprendidos conforme os resultados dos dados.

#### Tier 1 (7 Produtos)

1. Rolagem 5 → Antídoto para Venenos (Neutraliza venenos com chance de 1-3 em 1d6)
2. Rolagem 13 → Elixir de Cura (Recupera 1d4+1 pontos de vida)
3. Rolagem 41 → Pó da Fumaça (Cria uma cortina de fumaça de 6m de raio)
4. Rolagem 53 → Pó da Praga dos Insetos (Atraí enxames de insetos)



5. Rolagem 85 → Óleo do Fio Perfeito (+1 no acerto e dano de lâminas por 1d4 horas)
6. Rolagem 93 → Tinta Invisível (Mensagens tornam-se invisíveis, reveladas apenas por frio ou calor)
7. Rolagem 97 → Pó Venenoso I (Causa morte em 4d6 dias, JPC por dia)

#### Tier 2 (5 Produtos)

1. Rolagem 11 → Elixir da Audição Aguçada (Permite captar sons fracos por 1d6 horas)
2. Rolagem 21 → Elixir do Estômago de Ferro (Resistência a alimentos estragados e substâncias tóxicas)
3. Rolagem 36 → Pó de Alucinação (Alucinações de intensidade assustadora por 5-10 minutos)
4. Rolagem 51 → Pó Explosivo (Explode ao contato com ar ou água, causando 4d4 de dano)
5. Rolagem 71 → Verniz Antichama (Torna objetos resistentes ao fogo por 24 horas)

#### Tier 3 (3 Produtos)

1. Rolagem 13 → Poção da Clarividência (Permite visualizar um local previamente conhecido)
2. Rolagem 28 → Poção da Língua das Serpentes (Permite falar e entender um idioma por 1d6+2 horas)
3. Rolagem 49 → Poção do Crescimento (Dobra de tamanho, ataques físicos causam dano dobrado)

#### Passo 5: Chance de aprender um novo produto

A cada mês, o alquimista pode tentar aprender uma nova fórmula com 1-2 em 1d6. Se

bem-sucedido, ele pode rolar em qualquer tabela disponível para ele.

#### Passo 6: Verificar o estoque do alquimista

Agora você determina quais produtos o alquimista possui em estoque:

- 4 unidades de Antídoto para Venenos
- 2 unidades de Elixir de Cura
- 4 unidades de Pó da Fumaça
- 3 unidades de Pó da Praga dos Insetos
- 4 unidades de Óleo do Fio Perfeito
- 3 unidades de Tinta Invisível
- 2 unidades de Pó Venenoso I
- 1 unidade de Elixir da Audição Aguçada
- 3 unidades de Pó de Alucinação
- 3 unidades de Pó Explosivo
- 2 unidades de Verniz Antichama
- 1 unidade de Poção da Clarividência
- 2 unidades de Poção do Crescimento

Nota-se que o alquimista não possui nenhum estoque de Elixir do Estômago de Ferro e Poção da Língua das Serpentes. Embora ele saiba produzir, o alquimista não produziu na sua renovação de estoque.

#### Passo 7: Definir o Estilo do Alquimista

Agora que sabemos quais produtos o alquimista pode produzir, podemos criar um conceito de personagem com base nesse conhecimento.

Agora é dar uma identidade ao alquimista e você tem um alquimista pronto para sua cidade.

## Alquimista no mundo de jogo

Embora o mundo abrigue alquimistas, esses estudiosos da transmutação e da manipulação de essências não estão presentes em todo lugar. A presença de alquimistas está diretamente ligada à densidade populacional, acesso a recursos e, principalmente, à importância estratégica ou comercial do local.

A alquimia, sendo uma arte complexa e por vezes perigosa, exige materiais raros, instrumentos delicados e, acima de tudo, conhecimento acumulado. Por isso, os alquimistas mais notáveis tendem a se estabelecer em cidades maiores, onde podem trocar saberes com estudiosos, acessar mercados mais robustos e, às vezes, atender a nobres ou instituições.



Contudo, nem todo alquimista busca a fama ou a movimentação das grandes cidades. Alguns se refugiam em locais remotos, seja por desejo de isolamento, por práticas proibidas ou para fugir da perseguição. Ainda assim, a maioria dos alquimistas encontrados são aprendizes, curandeiros locais ou pequenos estudiosos, com conhecimento limitado à preparação de tônicos simples, bálsamos ou pólvoras de fraca potência.

A maioria dos alquimistas que os aventureiros encontrarão pertence ao Ciclo 1 e 2, formado por aprendizes e práticos locais. Os alquimistas dos Ciclos 3 e 4 são raros, reverenciados ou temidos, e normalmente se encontram em cidades maiores, sedes de guildas ou reinos com interesse ativo na alquimia.

A quantidade de vezes que um mestre deve rolar para determinar a presença de alquimistas em uma comunidade depende diretamente do tamanho populacional e da complexidade social do local.

Locais maiores possuem mais espaços para núcleos de conhecimento e maior circulação de ingredientes e saberes, permitindo que diferentes ciclos de alquimistas coexistam. Já

comunidades pequenas geralmente possuem apenas um ou dois indivíduos com algum domínio da alquimia, quando muito.

A **Tabela 9** determinará como realizar as rolagens e como definir a presença de alquimistas nas comunidades:

- Em uma aldeia, a presença de alquimistas é rara e rudimentar. Apenas uma rolagem deve ser feita para cada ciclo permitido.
- Em uma vila, com algum comércio e ofícios estabelecidos, é possível encontrar práticos locais e algum estudioso. São duas rolagens para o Ciclo 1 e uma rolagem para o Ciclo 2.
- Em uma cidade, onde há mais estrutura e circulação de conhecimento, a presença de alquimistas do Ciclo 1 é garantida. Para o Ciclo 2, fazem-se duas rolagens; para o Ciclo 3 e 4 uma única rolagem.
- Em uma metrópole, a presença de alquimistas é abundante e diversificada. A presença dos Ciclos 1 e 2 é garantida. Para o Ciclo 3, realizam-se três rolagens; e para o Ciclo 4, duas rolagens.

**Tabela 9. Presença de Alquimistas por localidade**

Comunidade	População	Ciclo 1	Ciclo 2	Ciclo 3	Ciclo 4
Aldeia	50 – 400	1 em 1d6	1 em 1d6	—	—
Vila	400 – 2.000	1-3 em 1d6	1-2 em 1d6	—	—
Cidade	2.000 – 20.000	Presença garantida (1d4)	1 - 3 em 1d6	1-3 em 1d6	1 em 1d6
Metrópole	20.000+	Presença garantida (2d4)	Presença garantida (1d4)	1-3 em 1d6	1-2 em 1d6

Para ilustrar o uso das regras descritas acima, abaixo estão exemplos simulados de rolagens para determinar a presença de alquimistas em diferentes tipos de comunidades.

#### Aldeia (população: 50 – 400 habitantes)

Nesta aldeia, faz-se 1 rolagem para cada ciclo permitido, ou seja, Ciclo 1 e Ciclo 2.

- Ciclo 1: 1d6 → Resultado: 2 → Não há alquimista aprendiz.

- Ciclo 2: 1d6 → Resultado: 1 → Há um alquimista aprendiz avançado.
- Ciclos 3 e 4: Não se aplicam para aldeias.

**Resultado:** Esta pequena aldeia conta com um alquimista do Ciclo 2, o que é incomum.



### Vila (população: 400 – 2.000 habitantes)

Nesta vila, fazem-se 2 rolagens para o Ciclo 1 e 1 rolagem para o Ciclo 2.

- Ciclo 1: 1d6 → Resultados: 3 e 5 → Um resultado dentro do intervalo (1-3) → Há um alquimista aprendiz.
- Ciclo 2: 1d6 → Resultado: 4 → Não há aprendiz avançado.

**Resultado:** A vila abriga um alquimista do Ciclo 1. É provável que se trate de um prático local, alguém que produz tônicos simples ou experimente com fórmulas básicas.

### Cidade (população: 2.000 – 20.000 habitantes)

Em cidades, a presença de alquimistas do Ciclo 1 é garantida. Faz-se rolagens para os demais ciclos:

- Ciclo 1: 1d4 → Resultado: 3 → Há 3 alquimistas aprendizes.
- Ciclo 2: 2x 1d6 → Resultados: 2 e 6 → Um sucesso (1-3) → Há um alquimista aprendiz avançado.
- Ciclo 3: 1d6 → Resultado: 4 → Não há mestres alquimistas.
- Ciclo 4: 1d6 → Resultado: 1 → Há um alquimista grande mestre.

**Resultado:** Esta cidade tem três alquimistas do Ciclo 1, um aprendiz avançado e até um grande mestre. Pode haver uma guilda importante ou um segredo oculto entre seus nobres.

### Metrópole (população: 20.000+ habitantes)

Em metrópoles, a presença dos Ciclos 1 e 2 é garantida. Rola-se para Ciclos 3 e 4:

- Ciclo 1: 2d4 → Resultado: 3 + 2 = 5 → Há 5 alquimistas aprendizes.
- Ciclo 2: 1d4 → Resultado: 4 → Há 4 alquimistas aprendizes avançados.
- Ciclo 3: 3x 1d6 → Resultados: 1, 3 e 5 → Dois sucessos (1-3) → Há 2 mestres alquimistas.
- Ciclo 4: 2x 1d6 → Resultados: 2 e 6 → Um sucesso (1-2) → Há 1 alquimista grande mestre.

**Resultado:** Esta metrópole é um verdadeiro centro alquímico. Com dezenas de fórmulas circulando, guildas atuantes e pelo menos um grande mestre, é provável que seja conhecida em toda a região por seu conhecimento e influência alquímica.



# NPC Alquimistas

"Vejo que você tem olho para as coisas. Você não só precisará de ouro, mas também de coragem para levar essa poção."

- Um alquimista encapuzado.

**Zyara, da Essência Pura** (Humana, Ilusionista de 6º nível. Alquimista de Quarto Ciclo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	14	14	16	13	10
[0]	[+1]	[+1]	[+2]	[+1]	[0]
PV 31	CA 13		JPD 8	JPC 8	JPS 8
1 × Espada Curta +3 (1d6)			1 × Funda +2 (1d4)		

**Equipamentos:** Mochila, Espada Curta, Funda, Anel da Proteção +2, Grimório, Tinta e Pena, Pergaminho [4], Tochas [3], Ração de Viagem [4], 6d6x10 PO.

**Habilidades:** Como um Ilusionista de sexto nível.

**Magias:** Ilusão 1º, Mísseis Mágicos 1º, Som Ilusório 1º, Sono 1º, Mãos Flamejantes 1º, Patas de Aranha 1º, Enfeitiçar Pessoas 1º, Flecha Ácida 2º, Ilusão Melhorada 2º, Invisibilidade 2º, Teia 2º, Localizar Objetos 2º, Bola de Fogo 3º, Imobilizar Pessoas 3º, Miragem 3º

Por onde Zyara passa, o cheiro ácido de ervas maceradas e reagentes desconhecidos impregna o ar. Sua presença é inconfundível, vestes manchadas, dedos marcados pelo manuseio de substâncias corrosivas e um olhar afiado que examina tudo ao redor.

Errante por escolha, Zyara nunca permanece tempo demais em um único lugar. Sua pequena carroça, carregada de frascos, pós e pergaminhos, já percorreu as maiores cidades, abastecendo mercadores, curandeiros e nobres em busca de soluções para seus problemas.

Apesar de sua reputação de grande mestre da alquimia, ela não se cerca de luxo ou reconhecimento. Prefere o anonimato dos becos e a clientela que sabe exatamente o que procurar.

## Produtos conhecidos:

**Tier 1:** Mistura de Ervas, Pó de Náusea, Pó do Espirro, Pó da Cegueira, Elixir da Audição Aguçada, Verniz Antichama, Pó da Iluminação Repentina, Óleo do Fio Perfeito, Resina Sabotadora

**Tier 2:** Pó de Loucura, Pó Explosivo, Tinta de Marcação Arcana, Pó da Contrariedade, Veneno de Lâmina (Cobra Venenosa), Elixir da Mente Lúcida, Pó da Fumaça, Pó da Vertigem, Elixir do Heroísmo

**Tier 3:** Poção da Clarividência, Poção da Metamorfose

**Tier 4:** Poção de Defesa, Poção da Sorte

## Estoque:

2 unidades de Mistura de Ervas  
4 unidades de Pó de Náusea  
2 unidades de Pó do Espirro  
2 unidades de Pó da Cegueira  
2 unidades de Elixir da Audição Aguçada  
1 unidade de Verniz Antichama  
2 unidades de Pó da Iluminação Repentina  
4 unidades de Óleo do Fio Perfeito  
3 unidades de Resina Sabotadora  
3 unidades de Pó de Loucura  
2 unidades de Pó Explosivo  
3 unidades de Tinta de Marcação Arcana  
1 unidade de Pó da Contrariedade  
2 unidades de Veneno de Lâmina (Cobra Venenosa)  
2 unidades de Veneno (Cobra Venenosa)  
3 unidades de Elixir da Mente Lúcida  
1 unidade de Pó da Vertigem  
1 unidade de Elixir do Heroísmo  
1 unidade de Poção da Clarividência  
1 unidade de Poção de Defesa  
1 unidade de Poção da Sorte



**Veylin, o Herbalista** (Humano, Clérigo de 2º nível. Herbalista de Terceiro Ciclo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
14	12	10	09	15	12
[+1]	[+0]	[0]	[0]	[+2]	[0]
PV 13	CA 15		JPD 5	JPC 5	JPS 7
1 × Maça +2 (1d8+1)					

**Equipamentos:** Mochila, Maça, Cota de Malha, Escudo, Símbolo Divino, Tochas [3], Água Benta [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

**Habilidades:** Como um clérigo de terceiro nível.

**Magias:** Como um clérigo de terceiro nível.

Veylin carrega consigo o aroma terroso de raízes secas e o frescor amargo de ervas recém-colhidas. Seu manto de linho, desgastado pelo tempo e pelo uso constante, traz vestígios de resinas e seivas que se impregnaram em suas fibras. Suas mãos, calejadas pelo contato com a terra, misturam folhas e cascas com a precisão de quem aprendeu a linguagem silenciosa das plantas.

Diferente de muitos herbalistas, Veylin não se prende a um bosque ou a um único jardim. Seu conhecimento é colhido na estrada, entre montanhas onde crescem flores raras e pântanos onde raízes venenosas se escondem.

Sua carroça simples, forrada com estantes de madeira e gavetas cheias de ingredientes, percorre feiras e mercados discretos, onde aqueles que realmente entendem o valor de suas poções vêm procurá-lo.

**Produtos conhecidos:**

**Tier 1:** Mistura de Ervas, Antídoto de Paralisia, Antídoto de Veneno, Resina Sabotadora, Elixir do Sono Tranquilo, Pó Venenoso I, Elixir de Cura

**Tier 2:** Elixir do Heroísmo, Pó Explosivo, Resina de Fixação, Elixir da Força, Verniz Antichama

**Tier 3:** Poção da Invisibilidade, Poção do Crescimento, Poção de Proteção Térmica

**Estoque:**

- 2 unidades de Mistura de Ervas
- 4 unidades de Antídoto de Paralisia
- 4 unidades de Antídoto de Veneno
- 4 unidades de Resina Sabotadora
- 1 unidade de Elixir do Sono Tranquilo
- 3 unidades de Pó Venenoso I

- 1 unidade de Elixir de Cura
- 2 unidades de Elixir do Heroísmo
- 3 unidades de Pó Explosivo
- 2 unidades de Resina de Fixação
- 2 unidades de Elixir da Força
- 1 unidades de Verniz Antichama
- 1 unidades de Poção da Invisibilidade
- 2 unidades de Poção do Crescimento
- 1 unidades de Poção de Proteção Térmica



**Senna, Fala-Mansa** (Humana, Ladrão de 3º nível. Herbalista de Segundo Ciclo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12	15	14	10	09	10
[0]	[+2]	[+1]	[0]	[0]	[0]
PV 17	CA 14	JPD 8	JPC 7	JPS 6	
1 × Espada Curta +1 (1d6)			1 × Adaga Arrem. +3 [d4]		

**Equipamentos:** Mochila, Espada Curta, Adaga [4], Armadura de Couro, Ferramentas de Ladrão, Corda [15m], Tochas [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

**Habilidades:** Como um Ladrão de terceiro nível.

**Talentos de Ladrão:** Armadilha 1-3 em 1d6; Arrombar 1-3 em 1d6; Escalar 1-2 em 1d6; Furtividade 1-3 em 1d6; Punga 1-3 em 1d6

Senna é conhecida por sua fala mansa e olhos atentos. Seus métodos são silenciosos, quase ritualísticos, como se cada mistura carregasse um segredo. Evita multidões e prefere negociar com viajantes, caçadores e figuras discretas.

Diz-se que ela aprendeu os segredos da alquimia com uma velha curandeira que vivia entre as sombras das florestas. Sua carroça, camuflada sob peles e folhagens, mal se distingue de um acampamento de caça, e está sempre cercada por pequenos frascos de vidro âmbar, etiquetas escritas à mão e pequenos feixes de plantas secas pendurados.

Senna observa mais do que fala, mede intenções com o olhar, como se pudesse enxergar além das palavras. Aqueles que a encontram em clareiras esquecidas ou nas margens de estradas pouco usadas costumam sair com mais do que buscavam: um antídoto inesperado, uma cura ou um conselho velado que, mais tarde, se revela essencial.

#### **Produtos conhecidos:**

**Tier 1:** Pó da Fumaça, Tinta Invisível, Pó Venenoso I, Pó de Vertigem, Elixir do Sono Tranquilo.

**Tier 2:** Pó Explosivo, Pó de Loucura, Pó de Náusea, Veneno de Lâmina (Escorpião Gigante), Elixir da Mente Lúcida, Elixir da Audição Aguçada.

**Tier 3:** Poção da Invisibilidade.

#### **Estoque:**

4 unidades de Pó da Fumaça

1 unidade de Tinta Invisível

4 unidades de Pó Venenoso I

1 unidade de Pó de Vertigem

3 unidades de Elixir do Sono Tranquilo

2 unidades de Pó Explosivo

1 unidades de Pó de Loucura

1 unidades de Pó de Náusea

2 unidades de Veneno de Lâmina (Escorpião Gigante)

3 unidades de Elixir da Mente Lúcida

3 unidades de Elixir da Audição Aguçada

1 unidades de Poção da Invisibilidade



**Toren, filho de Toren** (Humano, Guerreiro de 1º nível. Alquimista de Primeiro Ciclo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
15	14	12	10	09	09
[+2]	[+1]	[0]	[0]	[0]	[0]
PV 10	CA 14	JPD 6	JPC 5	JPS 5	
1 × Espada Longa +3 (1d8+3)		1 × Arco Curto +2 (1d6)			

**Equipamentos:** Mochila, Espada Longa, Arco Curto, Flechas de Caça [20], Armadura de Couro, Escudo, Coberta de Inverno, Tochas [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

**Habilidades:** Aparar; Maestria em Espada Longa [+1]

Toren é um jovem de um pequeno vilarejo ribeirinho, onde o ar é puro, mas as oportunidades são raras. Descobriu a alquimia por acaso, quando um mercador de passagem lhe vendeu um livro velho, com a capa desbotada e as páginas cheias de símbolos estranhos e anotações à margem. Desde então, mergulhou de cabeça nos estudos, mesmo sem entender o que ali estava escrito.

Montou sua pequena oficina nos fundos da casa da avó, com frascos improvisados, ervas do campo e ferramentas que ele mesmo adaptou. Seus produtos ainda são poucos, mas cada mistura carrega o desejo de descobrir algo novo.

Mais do que fórmulas, Toren se encanta com os aromas. Para ele, cada cheiro tem um significado, uma memória, uma emoção. E embora ainda tropece em algumas reações instáveis e fórmulas mal equilibradas, seu olfato aguçado e sua sensibilidade o tornam um aprendiz promissor.

**Produtos conhecidos:**

**Tier 1:** Elixir de Algas; Mistura de Ervas; Resina Sabotadora

**Tier 2:** Elixir da Força

**Estoque:**

- 1 unidade de Elixir de Algas
- 4 unidades de Mistura de Ervas
- 1 unidade de Resina Sabotadora
- 1 unidades de Elixir da Força

**Ravik, o Estranho** (Humano, Necromante de 1º nível. Alquimista de Primeiro Ciclo)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10	14	14	16	13	10
[0]	[+1]	[+1]	[+2]	[+1]	[0]
PV 6	CA 11	JPD 6	JPC 6	JPS 6	
1 × Adaga +0 (1d4)		1 × Adaga Arrem. +0 (1d4)			

**Equipamentos:** Mochila, Adaga [8], Grimório, Tinta e Pena, Pergaminho [4], Tochas [3], Ração de Viagem [4], 1d6 PO.

**Habilidades:** Como um Necromante de primeiro nível.

**Magias:** Aterrorizar 1º, Mísseis Mágicos 1º, Toque Sombrio 1º, Sono 1º

Ravik é um garoto de poucas palavras e passos silenciosos, conhecido por muitos no pequeno vilarejo onde vive apenas como “o estranho”. Surgiu certa vez, coberto de poeira e musgo, trazendo consigo um tomo antigo encontrado em ruínas esquecidas na floresta. Desde então, vive isolado nos arredores do vilarejo, entre frascos rachados, velas consumidas e páginas marcadas por anotações incompreensíveis.

As pessoas sussurram que ele fala com as sombras e evitam cruzar seu caminho, receosas de que sua presença traga mau agouro. Ravik, no entanto, não se importa com os olhares desconfiados. Passa os dias estudando as ligações ocultas entre alquimia e magia. Seus experimentos são cautelosos, quase meditativos, e cada pequena descoberta é anotada com precisão obsessiva.

**Produtos conhecidos:**

**Tier 1:** Pó da Fumaça, Elixir do Sono Tranquilo

**Tier 2:** Pó de Alucinação

**Estoque:**

- 3 unidades de Pó da Fumaça
- 1 unidade de Elixir do Sono Tranquilo
- 2 unidades de Pó de Alucinação

