

## ALQUIMIA

A criação de itens mágicos é um esforço que envolve custos consideráveis. A alquimia representa uma alternativa poderosa para os indivíduos que não desejam ou não possam despendar os recursos necessários para criá-los. Um patrulheiro poderia utilizar a alquimia para criar um emplastro que auxilie na cura de um aliado. Um ladino seria capaz de criar um giz alquímico para destruir uma fechadura além dos limites da sua perícia Ladinagem. Um clérigo conseguiria empregá-la para tornar suas armas mais potentes contra criaturas incorpóreas.

A magia é desnecessária para a criação de itens alquímicos, mas são precisos ingredientes arcanos. Estes são raros e caros, e por isso os alquimistas normalmente têm experiência como aventureiros.

Aplicar uma substância ou administrar um item alquímico é uma ação padrão. Ingerir uma substância ou usar um item alquímico da algibeira é uma ação mínima.

### COMO UTILIZAR ALQUIMIA

O processo para criar itens alquímicos é similar ao de executar um ritual (consulte o Capítulo 10 do *Livro do Jogador*<sup>®</sup>). Assim como nos rituais, ao usar a alquimia o personagem deve inicialmente escolher um talento especial que lhe permite compreender e utilizar as fórmulas alquímicas.

#### ALQUIMISTA

*Estágio Heroico*

**Benefício:** O personagem é capaz de criar itens alquímicos do seu nível ou inferior. Para isso, ele precisa da fórmula correta e da perícia apropriada.

**Especial:** Um personagem que recebe o talento Conjuracão Ritual como uma característica de classe, pode trocá-lo pelo talento Alquimista.

### ADQUIRINDO E UTILIZANDO FÓRMULAS ALQUÍMICAS

As fórmulas alquímicas são como os rituais; geralmente são escritas em livros ou pergaminhos. No entanto, ao contrário dos rituais, as fórmulas não são mágicas e é possível registrá-las com material comum e por esse motivo, costumam ser mais baratas que os rituais. Elas também não podem ser executadas a partir de pergaminhos, como os rituais. Um personagem que deseja empregar uma fórmula deve comprá-la e aprendê-la ou pagar alguém para lhe ensinar (ao mesmo preço de mercado).

As fórmulas alquímicas têm um custo e tempo de criação que deve ser gasto pelo personagem que deseja criar o item. Os componentes usados nas fórmulas alquímicas são os mesmos dos rituais (*LdJ* XXX).

#### CATEGORIA

Cada fórmula alquímica tem uma categoria que define o tipo do item criado.

**Curativo:** Esses itens auxiliam na cura ou na superação de efeitos adversos ou debilitantes.

**Óleo:** Os óleos são aplicados sobre os itens (geralmente armas) para conceder a eles propriedades ou poderes temporários.

**Outros:** Alguns itens criam efeitos diversos que não se enquadram nas demais categorias de alquimia.

**Veneno:** Um veneno é uma toxina que atrapalha ou prejudica uma criatura.

**Volátil:** Um item desse tipo explode ou se expande ao ser quebrado ou esmagado, geralmente causando dano pela criação de um determinado tipo de energia, como ácido, congelante, elétrico ou flamejante.

### MODIFICAÇÕES

Alguns itens alquímicos podem ser modificados, alterando algum aspecto de sua função, como por exemplo transformando um item que normalmente é arremessado numa munição. Mudar a função de um item geralmente aumenta seu nível e seu custo.

### CONSUMÍVEL

Como as poções e os elixires, os itens alquímicos são consumíveis. Eles contêm poderes únicos que são gastos após serem ativados, ficando inertes ou sendo destruídos.

## ITENS ALQUÍMICOS

Os itens apresentados abaixo representam apenas uma amostra do tipo de coisas que os alquimistas são capazes de criar quando se esforçam para isso.

### FÓRMULAS ALQUÍMICAS

Nome	Preço (PO)	Perícia-Chave
Ácido de Alquimista	70	Arcanismo, Ladinagem
Antídoto	70	Natureza, Socorro
Anula Faro	160	Natureza, Socorro
Bálsamo Escorregadiço	375	Ladinagem, Natureza
Bastão de Fumaça	450	Arcanismo, Ladinagem
Bolsa Enredapé	100	Arcanismo, Ladinagem
Bomba Cegante	120	Arcanismo, Ladinagem
Cola-Tudo	375	Arcanismo, Ladinagem
Emplastro de Ervas	90	Natureza
Fogo de Alquimista	70	Arcanismo, Ladinagem
Frasco do Solavanco	800	Arcanismo, Ladinagem
Gelo de Alquimista	70	Arcanismo, Ladinagem
Giz Estoura-Tranca	160	Arcanismo, Ladinagem
Mina Explosiva	120	Arcanismo, Ladinagem
Óleo Contra Fantasmas	500	Ladinagem, Natureza, Religião
Óleo Retardante	120	Arcanismo, Ladinagem, Natureza
Pedra do Trovão	200	Arcanismo, Ladinagem, Natureza
Piche Ígneo de Dragão	120	Ladinagem, Natureza
Pó Purificador	80	Natureza, Socorro
Pó Rastreador	160	Ladinagem, Natureza
Prata Alquímica	200	Ladinagem, Natureza, Religião
Solução Purificadora	100	Arcanismo, Natureza, Religião
Solvente Universal	600	Arcanismo, Ladinagem
Tintura Sonífera	150	Ladinagem, Natureza
Veneno Sangardente	120	Ladinagem, Natureza



## FOGO DE ALQUIMISTA

Nível: 1

Categoria: Volátil

Tempo: 30 minutos

Custo dos Componentes: Veja abaixo

Preço de Mercado: 70 PO

Perícia-Chave: Arcanismo ou Ladinagem (sem teste)

Esta substância explosiva fica contida num frasco de cerâmica especialmente tratada. Ao ser arremessado, ele se estilhaça ao atingir um objeto sólido, fazendo com que o líquido em seu interior se incendeie.

### Fogo de Alquimista

Nível 1+

*Ao se estilhaçar, este frasco incendeia uma área com fogo de alquimista.*

Nível 1	20 PO	Nível 16	1.800 PO
Nível 6	75 PO	Nível 21	9.000 PO
Nível 11	350 PO	Nível 26	45.000 PO

#### Item Alquímic

**Poder (Consumível ♦ Flamejante):** Ação Padrão. O personagem realiza um ataque: Explosão de área 1 a até 10 quadrados; +4 vs. Reflexos; 1d6 de dano flamejante. **Fracasso:** Metade do dano.

Nível 6: +9 vs. Reflexos; 2d6 de dano flamejante.

Nível 11: +14 vs. Reflexos; 3d6 de dano flamejante.

Nível 16: +19 vs. Reflexos; 3d6 de dano flamejante.

Nível 21: +24 vs. Reflexos; 4d6 de dano flamejante.

Nível 26: +29 vs. Reflexos; 4d6 de dano flamejante.

**Modificação:** Munição (nível +1). O item é criado para ser usado com uma arma de ataque à distância, como um arco, besta ou funda. O alcance do item é igual ao da arma, mas ele continua usando o modificador de ataque indicado acima. A área da explosão fica inalterada. O bônus de proficiência ou de melhoria da arma não é incluído no ataque. O custo dos componentes do item corresponde à tabela abaixo.

Nível	Custo dos Componentes (PO)
2	25
7	100
12	500
17	2.600
22	13.000
27	65.000

## EMPLASTRO DE ERVAS

Nível: 3

Categoria: Curativo

Tempo: 30 minutos

Custo dos Componentes: Veja abaixo

Preço de Mercado: 90 PO

Perícia-Chave: Natureza (sem teste)

Este composto de ervas medicinais concede pontos de vida adicionais ao alvo quando ele gasta um pulso de cura após um descanso breve.

### Emplastro de Ervas

Nível 3+

*Este envelope de ervas medicinais especialmente preparadas, aumenta a capacidade de recuperação natural.*

Nível 3	30 PO	Nível 18	3.400 PO
Nível 8	125 PO	Nível 23	17.000 PO
Nível 13	650 PO	Nível 28	85.000 PO

#### Item Alquímic

**Poder (Consumível ♦ Cura):** Ação Padrão. O personagem deve usar o emplastro antes que ele ou um de seus aliados realize um descanso breve. No final do descanso, o alvo do emplastro de ervas recupera 2 pontos de vida adicionais quando gasta um pulso de cura.

Nível 8: Recupera 4 pontos de vida adicionais.

Nível 13: Recupera 6 pontos de vida adicionais.

Nível 18: Recupera 8 pontos de vida adicionais.

Nível 23: Recupera 10 pontos de vida adicionais.

Nível 28: Recupera 12 pontos de vida adicionais.