**Adstringente Troll: Garante Cura Acelerada 2 por 2d4 rodadas. Fecha ferimentos abertos e para sangramento, porem FORT CD 15 ou Enjoado pela duração da cura (efeito de Dor)**

**Amaciador de Scorik: Criatura afetada é despetrificada em 1 hora. Porem, fica enjoada por 24h.**

**Antipraga: Garante +5 Alquímico contra doenças durante 1 hora ou garante segundo teste por dia contra doença já encubada.**

**Antitoxina: Garante +5 Alquímico em testes de FORTitude contra Venenos por 1 hora.**

**Balsamo Corporal: +5 Alquímico em Cura para tratamentos prolongados e tratamentos contra doenças e venenos.**

**Balsamo de Engelamento: Danos de Queimadura de Frio tratada com este item são curados normalmente. [Queimadura de Frio normalmente é curada somente com descanso prolongado ou magias especificas].**

**Balsamo de Raiznegra: Cura 1d6 de dano. FORT CD 16 ou cura 1d6+3 e sofre 1d6 de dano de DES. Adicionalmente, detém efeitos de Dor por 1 hora.**

**Bloqueio de Sangue: Garante +5 Alquímico em Cura para estabilizar, aplicar primeiro socorro, estancar sangramento ou qualquer teste que exija “Cura CD 15” para ser dissipado. Adicionalmente, garante +2 Circunstancial em testes de Cura mais complexos.**

**Caldo de Pólipo Sanguinolento: Pó preparado em caldo tem 95% de chance de curar infecções parasitas (mágicas ou não).**

**Elixir de Cura Cicatrizador: Cura 1d3 de dano. Após um minuto cura 1d6.**

**Elixir de Cura Essencial: Cura 1d6+5 de dano. Após um minuto cura 2d6 de dano.**

**Elixir de Cura Regenerativo: Cura 2d6 de dano. Após um minuto cura 2d6+7 de dano.**

**Elixir de Cura Revigorante: Cura 1d6 de dano. Após um minuto cura 1d6+3 de dano.**

**Entranhas Paradas: +5 Alquímico contra Náusea e Enjôo por 1 hora. Adicionalmente, se já estiver sob efeito de Náusea ou Enjôo, garante um novo teste (sem o bônus de +5).**

**Infusão de Hiel: 1 dose aplicada em alimentos ou bebidas causa que o consumidor fique Nauseado por 3d4 minutos (FORT CD 14 diminui para Enjôo), mas garante +5 Alquímico contra venenos por 1h. Cada frasco contem 4 doses. A preparação é 20 minutos.**

**Limpador de Ferimentos: Causa 1d2 de dano se aplicado em feria aberta. Destrói qualquer doença mundana ou veneno que não tenha exercido efeito ate o momento. Não destrói doenças sobrenaturais, mas cada dia que o ferimento for tratado com este item não conta para o período de incubação.**

**Omniremediante: Cura um rompante de cura em 1d4+1 minutos.**

**Pasta de Líquen Gelobravo: Protege criatura de Fadiga e Exaustão, mágica ou mundana, por 2d4 horas. Não melhora estado de fadiga anterior. Caso uma segunda dose for consumida em menos de 24 horas, é preciso fazer FORT CD 15 ou sofre 1d6 de dano de Constituição.**

**Quebrador de Grilhões: Criatura afetada é libertada de paralisia mágica ou mundana em 2d4 minutos. Porem fica nauseado por 2d4x10 minutos.**

**Rejuvenescedor de Petrok: Cura 2d8+6 de dano não letal ou converte 2d3 de dano letal em não letal, caso não possuir não letal. FORT CD 14 ou melhora exaustão em um passo e causa 1d3 de dano de Destreza**

**Selador de Solvin: Para sangramento e estabiliza criaturas automaticamente. Transforma até 1 rompante de cura da criatura em dano não letal. Funciona por 8 horas.**

**Tonico Antidoença: Garante +5 Alquímico para não contrair doenças durante 24 horas.**

**Xarope Mitigante: Garante +5 alquímico em testes contra Enjôo e Náusea durante 1 hora.**