

Nomes	Ingredientes	Propriedades	Descrição
Vapor de Djeffa I/II/III	Calma= + =cura I/II/III	Atirável	O Vapor de Djeffa pode ser lançado como uma arma improvisada. Após impactar todas as criaturas em um raio de 10 pés. raio ganha uma quantidade de PV temporário igual a 1d4+INT PV temporário. Aumente esta quantidade em 1d4 ao usar =HEALING II= e 2d4 ao usar =HEALING III=.
Cura I	Cura I	Comestível	Cura I pode ser tomado ou administrado. Esta poção cura 1d4+INT.
Cura II	3x Cura I ou Cura II	Comestível	Cura II pode ser tomado ou administrado. Esta poção cura 2d4+1INT.
Cura III	Cura I	Comestível	Cura III pode ser tomado ou administrado. Esta poção cura 4d4+2INT.
Bomba I	Incendiário I	Atirável	Bomba I pode ser lançada em um alvo usando seu bônus de ataque mágico. Causa 3d4+INT de dano de força ao acertar. Se errar, o alvo sofre metade do dano. Alternativamente, pode ser jogado no chão. Ao mirar no chão, o arremesso é automaticamente bem-sucedido. Após impactar todas as criaturas em um raio de 1,5 m. raio deve fazer um Teste de Resistência de Destreza contra sua CD de Resistência de Magia ou sofrerá 1d4+INT de dano de força. Em um sucesso, o alvo recebe metade do dano.
Bomba II	Incendiário II + Acido I	Atirável	Bomba I pode ser lançada em um alvo usando seu bônus de ataque mágico. Causa 3d6+INT de dano de força ao acertar. Se errar, o alvo sofre metade do dano. Alternativamente, pode ser jogado no chão. Ao mirar no chão, o arremesso é automaticamente bem-sucedido. Após impactar todas as criaturas em um raio de 1,5 m. raio deve fazer um Teste de Resistência de Destreza contra sua CD de Resistência de Magia ou sofrerá 1d8+INT de dano de força. Em um sucesso, o alvo recebe metade do dano.
Bomba III	Incendiário II + Acido II	Atirável	Bomba I pode ser lançada em um alvo usando seu bônus de ataque mágico. Causa 3d8+INT de dano de força ao acertar. Se errar, o alvo sofre metade do dano. Alternativamente, pode ser jogado no chão. Ao mirar no chão, o arremesso é automaticamente bem-sucedido. Após impactar todas as criaturas em um raio de 1,5 m. raio deve fazer um Teste de Resistência de Destreza contra sua CD de Resistência de Magia ou sofrerá 1d12+INT de dano de força. Em um sucesso, o alvo recebe metade do dano.
Mistura Tóxica	2x Veneno	Aplicável a Arma Ingerível	A Mistura Tóxica pode ser bebida, administrada ou aplicada a uma arma ou a uma única munição. Se uma arma for tratada com o veneno e atingir uma criatura, aquela criatura ganha a condição de envenenado por um minuto e a arma perde seu potencial para envenenar. Enquanto estiver sob a condição de envenenado, a criatura pode fazer um Teste de Resistência de Constituição no início de seu turno contra sua CD de Resistência de Magia para encerrar esta condição em caso de sucesso. Se a criatura falhar, ela sofre 1d4+INT de dano de veneno. A Mistura Tóxica pode ser melhorada ao escolher a Escola do Venomista.
Descanso do Caçador	RÁPIDO = + 1x Álcool	Comestível	Descanso do Caçador remove um nível de exaustão e concede um bônus de velocidade de 1,5 m por 10 minutos.
Bem-aventurança Alquímica	CALMO	Comestível	Bem-aventurança Alquímica remove um nível de exaustão e concede vantagem em testes de Percepção por 8 horas. Isso também se aplica à habilidade Procurar Ervas.
Lavagem Sanguínea	LIMPAR = + 1x Álcool	Comestível	Lavagem Sanguínea remove todas as doenças ou venenos que afetam o alvo. Se ingerido em combate, o alvo pode fazer três testes de resistência contra uma condição envenenada como ações livres.
Sangue do Berserker	RENOVAR = + 1x Raiz do Dragão	Comestível	O Sangue do Berserker é uma poção vermelha escura que, quando consumida, faz com que o bebedor entre em um estado de raiva, aumentando seus músculos e adicionando um leve tom vermelho ao sangue em suas veias. Enquanto enfurecido, você causa 1d6 de dano extra do tipo apropriado ao fazer ataques corpo a corpo com arma. No entanto, a poção berserk faz com que você tenha desvantagem em testes de Percepção enquanto estiver sob seu efeito. Esses efeitos duram até 1 minuto. Se várias doses de Sangue do Berserker forem consumidas em 1 hora, o consumidor recebe 3d10 + 3 de dano de veneno, devido ao excesso de toxina em seu sistema.
Creme de Impermeabilidade	ENDURECEDOR = + CURA I	Aplicável	Um creme que oferece proteção contra danos físicos, mas não vem em grandes doses. O Creme da Impermeabilidade é um gel espesso e branco que pode ser esfregado na pele ou nos itens, conferindo-lhe um brilho brilhante. As áreas afetadas tornam-se imunes a danos cortantes e perfurantes, bem como resistência a concussão por 2 horas. No entanto, os líquidos podem fazer com que o creme lave, degradando a resistência a cortes e perfurações na primeira exposição, depois desaparecendo completamente. O creme também vem apenas em porções bastante pequenas, apenas o suficiente para cobrir uma área do tamanho da palma da mão no corpo de uma criatura. O efeito dura por uma duração máxima de oito horas. Embora de sabor doce, não é aconselhável comer o Creme da Impermeabilidade. Se você fizer isso, faça um teste de resistência de constituição (CD 16) para não ser afetado. Em uma falha, você experimenta constipação por 3 dias e não pode comer alimentos sólidos ou sofrer as consequências.
Dançarina da luz	INSPIRAÇÃO = + 1x Álcool + 1x Pétala de Rosa	Comestível	Esta é uma poção brilhante e clara que cheira a rosas. Após o consumo, você se torna incrivelmente alegre e feliz e tem um desejo extremamente forte de sacudir seus membros e se soltar. Como isso se parece depende de você. Os efeitos da Dançarina da luz duram até 1 hora ou até você sofrer dano.
Droga do Demônio	RENOVAR = + 1x Vinagre + 1x Trollflower	Comestível	Esta poção tem uma cor carmesim profunda. Se você olhar para o líquido por tempo suficiente, os redemoinhos grossos parecem estar se movendo em sua direção como se estivessem se movendo com intenção malévola. Após o consumo, você é preenchido com um poder incrível. Sua pontuação de força aumenta em 2 até um máximo de 20 por uma hora. Além disso, você tem desvantagem em testes de Carisma contra você que envolvem provocação.
Olhos de águia	INSPIRAÇÃO = + 1x Fruto do goblin	Comestível	Esta poção permite que a criatura que a bebe olhe para longe e veja as coisas tão claramente como se a distância entre o objeto e aquela criatura fosse apenas metade da distância. Além disso, ao atirar a longa distância, você não atira mais com desvantagem. O efeito dura 1 hora.
Elixir da Visão no Escuro	INSPIRAÇÃO = + GÉLIDO	Comestível	Por 1 hora você pode sentir a presença de magia dentro de 9 metros de você. Uma aura estranha é emitida por fontes mágicas, visíveis apenas para você.

Cerveja Everfrost	GÉLIDO = + 1x Cerveja	Comestível, Aplicável	Esta cerveja marrom clara está sempre gelada e uma vez que perde sua baixa temperatura também perde seu efeito. Isso pode acontecer dentro de 10 minutos em um local com temperatura ambiente. Quando bêbado como uma ação, o usuário deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 14 ou sofrerá 1d4 de dano de frio. Depois de beber esta poção, você deve usar uma ação no próximo minuto para exalar o hálito frio dentro de um cone de 4,5 metros à sua frente. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 14, sofrendo 2d6 de dano de frio se falhar na resistência, ou metade desse dano se obtiver sucesso. O efeito termina depois que você exala o hálito frio duas vezes. Se você não expirar duas vezes neste minuto, faça um teste de resistência de Constituição CD 14 ou sofra 2d6 de dano de frio. Você também pode derramar esta cerveja no chão criando uma superfície escorregadia em um 5 pés. quadrado. Este quadrado é agora um terreno difícil. Uma criatura de tamanho médio que não tem consciência da superfície de gelo e entra neste campo imediatamente cai no chão e renuncia a sua ação de movimento restante. O gelo permanece por 10 minutos ou pode ser derretido por indução de calor.
Tônico Pena	AMACIANTE = + CALMO	Comestível	Este elixir reduz o peso da criatura que o bebe pela metade por um minuto.
Cara Diabolicamente Amigável	INSPIRAÇÃO = + Vinho	Comestível	Esta poção lhe dá vantagem em testes de Carisma por 1d4 horas, desde que esses testes não sejam de natureza agressiva, como testes de Intimidação.
Brânquias do Ghillie	INSPIRAÇÃO = + GÉLIDO + 1x Erva do Pantano	Comestível	Este líquido turquesa cheira a mar. Após o consumo, você pode prender a respiração debaixo d'água por 5 minutos durante uma hora. Você ganha +2 em testes de Atletismo (Força) quando estiver debaixo d'água. Esta poção pode ser usada até duas vezes.
Luxúria Líquida	INSPIRAÇÃO = + CALMO + 1x Álcool	Comestível	Este líquido roxo cheira a chocolate e vinho, mas tem gosto de queijo azul velho e terra mofada. Se uma criatura consome Luxúria Líquida, ela imediatamente se apaixona pela primeira criatura viva que vê. Se o alvo não vir ninguém por um minuto (ou não puder ver nada), ele se apaixonará pela primeira criatura que ouvir. Isso significa o seguinte: Além de tentar ficar perto o tempo todo, o alvo fará qualquer coisa para agradar seu objeto de desejo, incluindo automutilação em algum grau. Seu amante ganha vantagem nas jogadas de ataque contra a criatura encantada. Se seu amante atacar o alvo, os efeitos da poção param após o ataque ser feito ou após uma hora se passar.
Pó de Sven Snotnose	RENOVAR = + RÁPIDO 1x Cogumelo Muito Estranho + Uma gota de sangue do Alquimista	Comestível	Este pó branco tem poderes extraordinários. Uma vez consumido, você se sente empoderado, motivado e forte. Você está no topo do MUNDO!!! Seu deslocamento é dobrado, você ganha +2 de bônus na sua CA e 2 ações adicionais a cada turno. Esses efeitos duram um minuto. No entanto, há uma desvantagem: se um personagem que não seja o Alquimista ingerir Pó de Speedo, o Alquimista imediatamente ganha um nível de exaustão. Após o efeito terminar, a criatura afetada cai inconsciente e permanece assim por 10 minutos. A criatura pode ser acordada por outra pessoa ou tomando dano. No entanto, se você acordar antes dos 10 minutos, você ganha um nível de exaustão.
Tônico de Nutrição	Cura I + 1 x fruta/baga	Comestível	Quando uma criatura bebe este tônico, ela é nutrida o suficiente para o dia. Eles não precisam comer novamente neste dia para sustentar seu corpo. Além disso, eles são curados em 4 HP.
Bomba de fumaça ácida	2x ACIDO I	Atirável	A Fumaça Ácida pode ser lançada como uma arma improvisada. Após o impacto, a bomba emite uma nuvem de fumaça esverdeada e lenta em um raio de 4 metros que permanece por 30 segundos. Toda criatura que iniciar seu turno nesta área deve ser bem sucedida em um Teste de Resistência de Constituição contra a CD de sua magia ou sofrerá dano ácido igual ao seu nível de Alquimista. Em caso de sucesso, eles recebem metade do dano. Você pode aumentar esse dano adicionando a essência ACID II em até cinco vezes. Cada essência aumenta o dano em 1d6.
... com um toque de _____	1x Coroa + 1x Fruto do goblin/Raiz do Dragão + 1x Lâmina do Governante	Especial, ingerível	Você pode adicionar esses ingredientes a qualquer poção ingerível. Mude o nome das poções para: 'Nome das poções' com uma dica de Goblinberry/Dragonroot/Ruler's Blade. Esta poção agora tem efeitos aprimorados: Ao usar Goblinberry, a poção aumenta a Destreza em 1 por uma hora. Ao usar Dragonroot, a poção aumenta a Força em 1 por uma hora. Ao usar a Lâmina do Governante, a poção concede Pontos de Vida Temporários iguais a 1d4 x o nível do seu Alquimista por uma hora. Você pode adicionar esse recurso a qualquer poção até 4 vezes para aumentar seu efeito. Então o nome das poções muda para: 'Nome das poções' com um forte/intenso/basicamente não apenas uma sugestão de Goblinberry/Dragonroot/Ruler's Blade. Você não pode misturar efeitos diferentes.

Nomes	CD	N. de frascos	Ingrediente 1	Ingrediente 2	Ingrediente 3	Ingrediente 4	Ingrediente 5
CURA I = A	10	1	Musgo de fígado (x3)	Sal (x1)			
CURA I = B	10	1	Folha de prata (x2)	Sal (x1)			
CURA I = C	15	2	Raiz vermelha (x1)				
CURA II = A	15	1	Raiz vermelha (x1)	Estaca de ferro (x1)			
CURA II = B	15	1	Raiz vermelha (x1)	Erva do lobo (x1)			
CURA II = C	20	2	Estaca de Ferro (x1)	Rede flamejante(x1)			
CURA III = A	20	1	Raiz vermelha (x2)	Cardo do rei (x2)			
CURA III = B	20	1	Raiz vermelha (x2)	Arnês (x1)			
INCENDIÁRIA = A	10	1	Urtiga (x1)	Polvora (x1)	Carvão (x1)		
INCENDIÁRIA = B	15	2	Rede flamejante (x1)	Polvora (x1)	Carvão (x1)		
INCENDIÁRIA = C	20	5	Rede flamejante (x1)	Urtiga do deserto (x1)	Nitro (x1)	Carvão (x1)	Sulfúrico (x1)
ÁCIDO I = A	10	1	Cogumelo Negro (x1)	Raiz Everlime (x1)	Vinagre (x1)		
ÁCIDO I = B	10	1	Samambaia de lâmina (x1)	Erva do lobo (x1)	Vinagre (x1)		
ÁCIDO I = C	20	4	Cogumelo Negro (x1)	Cogumelo Demoníaco (x1)	Sulfúrico (x1)	Vinagre (x1)	
ÁCIDO II = A	15	1	Erva de pargo (x1)	Sulfúrico (x1)	Vinagre (x1)		
ÁCIDO II = B	20	2	Seiva de lima (x7)	Folha de prata (x1)	Sal (x1)	Sulfúrico (x1)	Vinagre (x1)
ÁCIDO II = C	20	1	ÁCIDO I (4x)	Sulfúrico (x1)			
AMACIANTE = A	10	1	Musgo de fígado (x3)	Folha de prata (x1)	Tesoura (x1)		
AMACIANTE = B	10	1	Erva do pântano (x1)	Lilás (x1)	Seiva de lima (x7)		
AMACIANTE = C	15	2	Erva do pântano (x1)	Folha de prata (x1)	Harnessweed (x1)		
ENDURECEDOR = A	10	1	Raiz de pedra (x1)	Estaca de Ferro (x1)			
ENDURECEDOR = B	20	2	Cardo do Rei (x2)	Folha de prata (x1)			
LIMPAR = A	10	1	Raiz de sapo (x2)	Estaca de Ferro (x1)			
LIMPAR = B	15	2	Raiz de sapo (x2)	Samambaia de lâmina (x1)			
LIMPAR = C	15	2	Casca de bétula (x3)	Umbelfern (x2)	Vinagre (x1)		
LIMPAR = D	25	1	Raiz de sapo (x1)				
GÉLIDO = A	15	1	Degelo da manhã (x1)	Flor de lilás(x2)	Musgo de fígado (x1)		
GÉLIDO = B	15	2	Degelo da manhã (x1)	Flor de lilás(x2)	Cardo do rei (x1)		
CALMO = A	10	1	Erva do pântano (x1)	Samambaia de lâmina (x4)			

CALMO = B	15	1	Folha de prata (x1)	Samambaia Umbel (x2)			
RENOVAR = A	15	2	Cogumelo Demoníaco (x1)	Seiva de lima (x1)	Estaca de ferro (x1)		
RENOVAR = B	15	1	Urtiga de fogo (x1)	Seiva de lima (x1)	Estaca de ferro (x1)		
RÁPIDO = A	15	1	Arnês (x1)	Folha de prata (x1)	Vinagre (x1)		
RÁPIDO = B	15	1	Cardo do rei (x1)	Erva do lobo (x1)	Vinagre (x1)		
INSPIRAÇÃO = A	10	1	Folha de prata (x1)	Raiz de sapo (x1)	Carvão (x1)		
INSPIRAÇÃO = B	10	1	Folha de prata (x1)	Tesoura (x1)	Carvão (x1)		
INSPIRAÇÃO = C	25	5	Folha de prata (x2)	Coroa (x1)	Pedra de sal (x1)		
VENENO = A	10	1	Raiz de sapo (x2)	Álcool (x1)	Sal (x1)		
VENENO = B	15	3	Ferrão de mosca sangrenta (x4)	Vinagre (x1)			
VENENO = C	15	3	Umbelfern (x2)	Urtiga de fogo (x2)			
VENENO = D	15	3	Cogumelo Negro (x2)	Cogumelo Demoníaco (x2)	Vinagre (x1)		
VENENO = E	25	5	Molde Demoníaco (x1)	Sulfúrico (x2)			