

Guia Completo do Modo Sobrevivência do Skyrim Special Edition (Creation Club)

Mecânicas do Modo Sobrevivência

No modo sobrevivência oficial de Skyrim SE (introduzido via Creation Club), o próprio mundo de Skyrim se torna seu maior inimigo. Várias mecânicas novas simulam necessidades e perigos ambientais que o jogador deve gerenciar. Abaixo explicamos cada mecânica em detalhe, com dicas de como lidar com elas:

Fome (Hunger)

Com o tempo seu personagem sente **fome**, o que afeta diretamente sua **resistência** (*stamina*, ou **vigor**). Quanto mais faminto, menor será seu vigor máximo (a parte escura na barra de stamina vai aumentando) e menor seu desempenho em combate corporal – seus ataques ficam mais lentos e fracos ¹. Para reduzir a fome, é preciso **comer** alimentos regularmente. **Prefira alimentos cozidos** (assados ou ensopados) em vez de crus, pois comidas cozidas saciam mais a fome ¹. Comer carne **crua** é arriscado: há chance de contrair **intoxicação alimentar** (*Food Poisoning*), que impede a obtenção de benefícios de cura ao se alimentar até que a enfermidade passe ². Se você comer o suficiente, receberá o bônus **“Bem Alimentado”** (*Well Fed*), que concede melhorias leves nos atributos. Além disso, o Creation Club adicionou **sopas quentes** que podem ser preparadas com **sal de fogo** (*Fire Salts*); essas sopas especiais reduzem sua sensação de frio e dão um bônus temporário no seu índice de calor (veja a seção de Frio) ³.

Dicas: Gerencie a fome carregando sempre alguns alimentos leves e nutritivos. Carnes assadas, ensopados e vegetais cozidos são ótimas opções – por exemplo, um *Ensopado de Coelho* ou *Sopa de Legumes* alivia bastante a fome. Evite consumir carnes cruas; se precisar, as raças **Argoniana** e **Khajiit** têm a vantagem “Dieta Crua” e podem comer carne crua sem risco de intoxicação ¹ ⁴. Sempre que possível, cozinhe suas caças nas fogueiras ou panelas disponíveis. Busque obter o bônus *Bem Alimentado* para pequenos benefícios. No início do jogo, **cace animais** (veados, coelhos, etc.) e **colha alimentos** (como repolhos, batatas e cenouras em fazendas) para cozinhar refeições. Lembre-se de que alimentos cozidos não apenas saciam mais a fome, mas alguns **ensopados fornecem regeneração de atributos ao longo do tempo** (por exemplo, *Sopa de Vegetais* regenera 1 ponto de saúde por segundo por 12 minutos) ⁵ – isso ajuda a compensar a ausência de regeneração natural de vida (veja adiante).

Fadiga (Cansaço)

A mecânica de **fadiga** representa o cansaço por falta de sono. Ela afeta principalmente sua **magicka** (mana) total: com o passar do tempo sem dormir, sua magicka máxima vai diminuindo (a barra de magia ganha uma porção escura) ⁶. Além disso, quanto mais exausto você estiver, **pior será a eficácia de todas as poções** – elas curarão menos ou terão efeitos reduzidos – e **suas recuperações natural de vigor e magia ficam mais lentas** ⁶. Ou seja, um personagem fatigado terá dificuldade tanto para lançar magias quanto para recuperar stamina e se beneficiar de poções. A única forma de reduzir a fadiga é **dormir em uma cama**. No modo sobrevivência, porém, dormir não garante mais os bônus padrão automaticamente: você **não recebe** o efeito **Descansado/Bem Descansado** (*Rested/Well Rested*) só por dormir em qualquer lugar ⁷. Para obter esses bônus de XP, é preciso dormir em **camas**

adequadas em locais internos. Dormir ao relento (ao ar livre) no máximo fará você acordar “**Exausto**” (*Drained*), ainda penalizado. Apenas camas em **ambientes fechados** (casas, estalagens, etc.) permitem um sono realmente reparador – 2 horas de sono em local seguro já rendem o bônus *Bem Descansado* ⁸.

Dicas: Organize seu tempo de aventura para **dormir regularmente**. Evite passar dias inteiros sem descanso, pois a fadiga severa reduzirá muito sua efetividade. Sempre que chegar a uma cidade ou assentamento, considere passar a noite na **estalagem** local ou em alguma casa que você possua. Se estiver em viagem longa, planeje paradas: use uma **barraca** ou acampamento (se tiver o kit do Creation Club Camping) para dormir algumas horas – embora você não fique plenamente descansado dormindo ao relento, ainda é melhor do que nada. Note que com fadiga alta suas **poções curam menos** ⁹, então antes de enfrentar chefes ou áreas difíceis, tente repousar para aproveitar 100% dos seus consumíveis. Races como **Elfos Superiores (Altmer)**, **Elfos das Sombras (Dunmer)** e **Bosmer** têm 25% de resistência à fadiga (cansam mais lentamente), e **Orcs** têm 15% ¹⁰ ¹¹ – considere isso ao criar seu personagem. Por fim, lembre-se: *café* não existe em Skyrim, então não há atalhos mágicos – dormir é essencial!

Frio e Temperatura

Skyrim é uma terra gelada, e no modo sobrevivência o **frio** ambiental se torna um perigo real. O mundo foi dividido em zonas de clima **quente, frio ou congelante**. Ao viajar em áreas nevadas, em alta altitude ou debaixo de chuva gelada, seu personagem acumula uma condição de **Frio** (exposição) gradualmente ¹². Conforme você esfria, sua **vida máxima é reduzida** (a barra de saúde ganha uma parte escura) e outras penalidades entram em jogo: você começa a se mover mais devagar e tarefas finas como arrombar fechaduras ou furtar bolsos ficam mais difíceis conforme o frio aumenta ¹³. Se permitir que o frio chegue ao nível máximo (**Congelado**), sua saúde efetiva chega a 0 e você **morre de hipotermia** ¹³ – ou seja, o frio extremo pode matar instantaneamente se não for combatido.

Felizmente, há como se **aquecer**. Você pode diminuir seu nível de frio **aproximando-se de uma fonte de calor** – por exemplo, ficar perto de uma fogueira, forja acesa, tocha na parede ou fogão. Entrar em ambientes internos ou em cavernas também ajuda a cortar o vento gelado (embora alguns locais interiores ainda sejam marcados como frios). Consumir **sopas quentes** alivia parte do frio acumulado e ainda concede um bônus temporário de **aquecimento** (ver adiante) ¹⁴. O jogo indica quando você está esquentando ou esfriando através de um ícone de **sol ou floco de neve** próximo à bússola – fique de olho nesse indicador para saber se o ambiente está te aquecendo ou congelando ¹⁵.

Uma mecânica associada é o “**Índice de Calor**” (*Warmth*): cada peça de roupa ou armadura agora possui um atributo de calor, visível na descrição do item, que representa o quão bem aquele traje protege do frio ¹⁶. Quanto maior seu índice total de aquecimento, mais lentamente você sentirá os efeitos do clima gelado. Roupas de frio, peles e algumas armaduras pesadas fornecem alto calor, enquanto trajes leves ou roupas regulares podem ser inadequados para nevadas ¹⁶. Por exemplo, armaduras de pele fornecem bem mais calor que armaduras élficas. Há limites aproximados: o melhor peitoral pode dar em torno de **54 pontos de calor**, botas/luas até ~24, e elmos até ~29 ¹⁷. Você pode aumentar temporariamente seu índice de calor segurando uma **tocha acesa** (+50 de calor) ou tomando uma sopa quente, como mencionado ¹⁸.

Dicas: Vista-se adequadamente! No modo sobrevivência, escolher armadura não é só questão de defesa, mas também de proteção térmica. Tenha um **traje de frio** sempre à mão – por exemplo, um conjunto de armadura de pele ou roupas grossas de inverno (como as vestes dos *Greybeards* ou a roupa dos Skaal em Solstheim) para atravessar regiões nevadas. Se precisar adentrar uma área gelada, **prepare sopas quentes** com antecedência (sopas requerem Sal de Fogo, então guarde-os – não os

desperdice todos na missão do Balimund em Riften!). Carregue **ao menos uma tocha** no inventário; ela serve de fonte de calor móvel e pode salvar sua vida em nevascas (só cuidado que tochas se apagam na chuva e têm duração limitada) ¹⁹. Planeje viajar **durante o dia** quando possível – as noites são muito mais frias, e terrenos que de dia são suportáveis podem se tornar mortais à noite ²⁰. Se você perceber que está congelando, **abrigue-se imediatamente**: entre em uma caverna, acenda uma fogueira ou use a magia **Llama (Flame Cloak)** se souber, que temporariamente bloqueia efeitos do frio. Evite nadar em águas gélidas: entrar em **água congelante** aumenta drasticamente seu frio e causa dano de vida contínuo; saia da água o mais rápido possível se isso acontecer ²¹. (Dica: usando a magia *Flame Cloak* ou a habilidade ancestral dos **Dunmer**, você pode ficar imune à penalidade de água gelada por um curto período – útil para atravessar um rio congelado) ²¹. Por fim, fique atento ao clima: **neve e chuva aceleram o congelamento**. Se começar uma nevasca, considere pausar a jornada e buscar abrigo ou usar o grito **Céus Claros** (*Clear Skies*) para melhorar o tempo ²².

Viagem Rápida Desativada

No Survival Mode, **não é possível usar Viagem Rápida** livremente pelo mapa ²³. Se quiser ir a algum lugar, você precisará **caminhar, cavalgar** ou utilizar transporte pago como carruagens e barcos. As opções de deslocamento existentes são: **cavalos** (próprios ou alugados), **carruagens** (aquelas estacionadas fora das principais cidades) e **barcos** que ligam certos destinos (por exemplo, de Solitude para Dawnstar, ou do continente para Solstheim). Tenha em mente que usar uma carruagem ou barco **leva tempo de jogo** – você chegará ao destino com o tempo avançado e potencialmente estará **com fome, com frio e com sono** após a longa viagem ²³. Ou seja, o transporte não-te-leva-instantaneamente sem consequências; o jogo simula você passando horas viajando. A única exceção à proibição de fast travel é **viajar montado em um dragão**: após desbloquear o grito *DobraVontade* (Bend Will) no DLC Dragonborn, você pode voar para certos pontos do mapa mesmo no modo sobrevivência ²³. Porém, mesmo nesse caso há restrições – não é possível pousar dentro de cidades muradas ou locais internos (ex.: não dá para “aterrissar” diretamente dentro de Markarth ou do Forte Dawnguard) ²⁴.

Dicas: Planejamento é a palavra-chave. Sem viagem rápida, você deve programar suas rotas manualmente. Estude o mapa e **trace rotas realistas**, de preferência seguindo estradas (evite cortar caminho por montanhas congeladas sem preparo). Identifique **pontos de parada** no caminho: vilas, estalagens de beira de estrada, cavernas ou ruínas onde você possa se abrigar se preciso. Utilize as **carruagens** ao seu favor – elas podem te levar instantaneamente (com passagem de tempo) para capitais de holds e, após a edição Anniversary, até para algumas vilas menores. Depois de construir casas do Hearthfire, você pode até contratar um **cocheiro particular** na sua propriedade, que te leva a vários destinos de graça ²⁵ (após pagar a construção). Isso é extremamente útil no survival. **Cavalos** também viram mais valiosos do que nunca: comprar ou “pegar emprestado” um cavalo acelera sua viagem e reduz o risco de morrer de frio (você se move mais rápido, passa menos tempo exposto). Outra estratégia é **combinar missões e destinos** – já que você tem que viajar “no braço”, tente cumprir várias quests que fiquem numa mesma região de uma vez, em vez de ir e voltar separadamente. E sempre leve suprimentos para a estrada (comida, bebida, talvez materiais para acampar). *Dica*: se estiver realmente longe e em apuro, você pode pegar uma carruagem até a capital mais próxima ou contratar um barco pela costa para adiantar parte do trajeto – isso mantém a imersão mais do que “fast travel” mágico, embora ainda consuma tempo e recursos do personagem. Lembrando: não há teleporte instantâneo, então viaje como um aventureiro de verdade!

Limite de Carga Reduzido

Seu **peso de carga** inicial foi cortado pela metade: em vez de 300, agora você começa com apenas **150** de capacidade de carga ²⁶. Além disso, ficar **sobrecarregado** (carregando mais do que o limite) torna-

se ainda mais punitivo no modo sobrevivência: quando acima do peso, sua **stamina/vigor se esgota rapidamente** a cada passo e você fica exausto muito mais rápido ²⁶. Ou seja, andar sobrecarregado por longos períodos é praticamente inviável – seu personagem vai ficando sem fôlego e não conseguirá correr ou lutar direito. Para agravar, itens que antes não pesavam nada agora têm peso: **todas as flechas e virotes possuem peso 0.1** cada (algumas flechas especiais 0.2) e as **gazuas (lockpicks)** **pesam 0.1** cada também ²⁷ ²⁸. Aquela centena de flechas no inventário agora soma alguns quilos! Perks e poderes que aumentavam capacidade também foram ajustados: a pedra do Signo do **Cavalo** (*The Steed Stone*) agora concede +50 de carga (antes era +100) e o perk **Bolsos Extras** (*Extra Pockets*) da árvore de Furto também dá apenas +50 em vez de 100 ²⁹. Em resumo, você terá de gerenciar muito bem o **looting** e carregar apenas o necessário.

Dicas: Viaje leve. Adapte seu estilo de jogo para pegar menos tralha – em sobrevivência vale a pena priorizar loot de alto valor e pouco peso (gemas, ouro, itens valiosos) e deixar pelo chão espadas enferrujadas e armaduras pesadas de pouco valor. Utilize o armazenamento do jogo a seu favor: **deposite itens** em casas que possuir ou baús seguros, e venda regularmente o que não estiver usando. Se você tem o *Adventurer's Backpack* (mochila do Creation Club), equipe-o – ele fornece aumento de carga e até buffs adicionais, facilitando muito a vida no survival. **Companheiros e ajudantes** também são preciosos: leve um seguidor para carregar peso extra, ou até mesmo pets de carga adicionados pelo Creation Club (como a cabra Hilda ou o lobo ósseo) – eles funcionam como “baús ambulantes” e aliviam seu fardo ³⁰. Outra dica é investir em **perks de armadura** para reduzir peso: com os perks *Sem Peso* (*Conditioning* do Heavy Armor) ou *Furtividade* (*Unhindered* do Light Armor), a armadura equipada não pesa nada ³¹. Assim você pode usar conjuntos completos sem comprometer sua carga. Lembre-se também de que aumentar o atributo **Vigor (Stamina)** nos níveis aumenta um pouco a carga máxima (5 por ponto de stamina) – pode ser útil investir alguns níveis nisso no survival. E quando estiver longe de tudo e precisar levar apenas um pouquinho mais de peso, considere usar uma **Poção de Fortificar Carga**: por exemplo, uma mistura de *Cluster de Trepadeira* + *Dedos do Gigante* cria uma poção que aumenta sua capacidade de carga temporariamente ³² – útil para sair carregando aquele último tesouro da masmorra sem morrer de exaustão. Com gerenciamento cuidadoso, você evitará ficar sobrecarregado e não terá que abandonar tantos itens pelo caminho.

Sem Regeneração Natural de Saúde

No modo sobrevivência, a **vida não regenera sozinha** com o tempo ³³. Em Skyrim normal, mesmo sem poções, você recuperaria alguns pontos de vida lentamente fora de combate; aqui, isso foi **desativado**. A única maneira de recuperar HP é por meios **ativos**: beber **poções de cura**, comer alimentos que restauram vida, usar **magias de Restauração** (Cura) ou equipamentos/encantamentos que concedam regeneração de vida ou aumento de saúde ³³. Essa mudança torna o combate mais perigoso, pois você não pode simplesmente se esconder e esperar a vida voltar – será preciso gastar recursos ou energia para se curar.

Dicas: Seja cuidadoso nos combates. Evite perder vida de bobeira, use cobertura e postura defensiva quando necessário, já que a vida perdida só volta com poções ou magia. **Carregue sempre poções de cura** abundantes e alimentos que restauram saúde. Itens como *Sopa de Coelho* ou *Ensopado de Carne* fornecem regeneração lenta de vida ao longo de vários minutos ⁵, o que pode ajudar a mantê-lo estável após uma luta. Considere pegar o **Signo da Senhora** (*The Lady Stone*), que apesar de nerfado no survival (acho que ainda dá regeneração de vida e vigor 25% mais rápido), pode fornecer um pouco de regen natural quando combinado com equipamentos – no survival, a regen é reduzida em 100%, mas não totalmente impossível de superar com bônus ³⁴. Encantamentos de *Regeneração de Saúde* também podem dar uma pequena cura contínua se empilhados. Em suma, não conte com a natureza para se curar – tenha magias de **Restauração** prontas (mesmo que seu personagem não seja mago, o

básico *Cura Rápida* pode salvar sua vida) e **não economize poções** quando estiver em perigo. Melhor usar uma poção a tempo do que morrer com a bolsa cheia delas!

Necessidade de Dormir para Subir de Nível

Outra mudança sutil: agora, para **subir de nível** após ganhar experiência suficiente, é obrigatório **dormir em uma cama** ³⁵. No Skyrim normal você poderia abrir o menu e distribuir pontos a qualquer momento após “upar”; no survival, o nível só é efetivado quando você tira um cochilo. Ao dormir, surgirá a tela de subida de nível permitindo aumentar atributo e pegar perks. Essa alteração incentiva você a fazer pausas – não dá para grindar infinitamente sem descansar. **Dica:** assim que vir a mensagem “Você sente que pode subir de nível”, procure um local seguro e durma pelo menos 1 hora para efetivar o nível e recuperar totalmente saúde/vigor/magicka. Isso também se integra bem ao fluxo de descanso que o survival mode sugere.

Doenças Mais Perigosas e Aflições

No modo sobrevivência, contrair uma **doença** é bem mais sério. As criaturas agora podem transmitir **novas doenças** e as antigas ficaram **mais debilitantes** em seus efeitos ³⁶. Por exemplo, enfermidades como *Febre do Quebra-ossos* ou *Gripe Atroce* causam penalidades maiores nos atributos. Além disso, as doenças podem **progredir** se não forem tratadas: se você ficar infectado muito tempo sem se curar, a doença pode agravar para uma versão pior (novos estágios) ³⁶. Comer carne crua, como mencionado, pode causar *Intoxicação Alimentar*, que é uma doença temporária específica. Vale notar que nem mesmo ser um **Lobisomem** te protege agora – lobisomens **não são imunes** a doenças no survival (diferente do jogo base) ³⁷. Isso significa que mesmo transformado você pode pegar doença de inimigos. Por outro lado, foram introduzidas as **Aflições**: penalidades que você adquire por permanecer em más condições (com fome, frio ou exausto por muito tempo). Se você negligenciar comer, dormir ou se aquecer, seu personagem pode acabar **Enfraquecido** (*Weakened* – menos dano dado), **Entorpecido** (*Addled* – mente lenta, afetando habilidades) ou **Congelado** (*Frostbitten* – dedos duros, prejudicando lockpick e pickpocket), entre outras aflições ³⁸. Essas aflições persistem mesmo após você resolver a causa (comer/dormir/esquentar) e demoram um tempo para desaparecer naturalmente; você também pode curá-las usando os mesmos remédios de doenças (poção ou prece em santuário) ³⁸.

Dicas: Priorize se manter saudável para **evitar doenças** – use armaduras ou amuletos que fornecem resistência a doenças se tiver (Argonianos já têm 50% de resistência natural). Sempre **cozinhe as carnes** antes de comer. Tenha em sua bolsa **Poções de Cura de Doença** (Poção da Cura Comum) para uso imediato ao notar um efeito vermelho no seu menu de atributos. Ingredientes como **Plumas de Falcão** e **Quitina de Mudcrab** podem ser misturados para criar poções de cura de doenças facilmente ³⁹. Caso não tenha poção, recorra a um **Santuário de divindade** o quanto antes – cada santuário remove todas as doenças ativas (mediante uma oferenda de ouro, veja a seguir). Não deixe uma doença “pra depois”, pois no survival ela só vai piorar. Da mesma forma, evite deixar sua fome/fadiga/frio no vermelho por longos períodos, ou você arrisca adquirir uma Aflição. Se ficar afligido, trate como uma doença normal: use poção de Cura de Doença ou visite um santuário. **Observação:** Vampiros no survival ainda possuem imunidade a doenças normais por serem mortos-vivos, mas podem sofrer de *fome sanguínea* (própria mecânica de vampirismo) – considere isso se virar vampiro.

Santuários e Orações Pagas

Nos templos e altares de Skyrim, o costume era rezar para curar doenças e ganhar bênçãos de graça. No modo sobrevivência, **os santuários não são mais gratuitos**: agora é preciso fazer uma **oferta em ouro** para receber a bênção e curar suas doenças ⁴⁰. Cada santuário exige um pequeno valor (por exemplo, 100 gold) por uso. Existem algumas exceções: santuários que você **mesmo constrói** em casas

do Hearthfire ou o santuário da Fazenda Goldenhills (Creation Club) podem ser usados de graça ⁴⁰. Outra mudança é que as **bênçãos divinas estão sujeitas à sua fadiga**: se você estiver exausto (fadiga nível *Drained* ou pior), qualquer bênção recebida terá efeito **reduzido** até que você descanse adequadamente ⁴¹. Ou seja, pegar uma bênção quando morto de cansaço não vai te dar o efeito pleno – melhor dormir primeiro, depois rezar.

Dicas: Guarde sempre um pouco de **dinheiro para emergências**. Se adoecer no meio da estrada, você pode precisar pagar um santuário na próxima cidade. Considere **construir um santuário** na sua casa Hearthfire favorita – os materiais geralmente incluem ametista, oricalco etc., mas valem o investimento para curas gratuitas no seu lar. Lembre de **descansar bem antes de rezar** para aproveitar a bênção completa; por exemplo, se for enfrentar dragões, durma na taverna, então visite o Santuário de Talos (ou o deus de sua escolha) para pegar a bênção com bônus máximo. Por fim, escolha sabiamente a bênção que vai carregar – no survival, bênçãos úteis incluem **Zenithar** (preços melhores, já que você comprará suprimentos com frequência) ou **Stendarr** (resistência a doenças 25%, que mitiga o risco elevado de infecções no survival).

Vampiros e Lobisomens

As duas formas de “vida noturna” do jogo têm interações específicas no modo sobrevivência. Tanto **vampiros quanto lobisomens** podem saciar a **fome** ao se alimentarem de suas vítimas ⁴². Isso significa que jogar como vampiro elimina a necessidade de comida comum – em vez de comer pão e carne, você precisará se alimentar de sangue para não passar fome. Similarmente, um lobisomem em forma bestial, ao devorar cadáveres, restaura a fome. Além disso, enquanto estiver **transformado** em **Lobisomem** ou **Senhor dos Vampiros**, você fica **imune às penalidades de frio extremo** – não sofrerá redução de vida mesmo em estágios severos de frio ⁴³. Essa imunidade pode ajudar a atravessar uma nevasca ou sobreviver pelado no topo de uma montanha por algum tempo. **Cuidado:** ao se transformar, você perde todo o calor das roupas/armaduras que vestia (pois elas são removidas). Ou seja, quando retornar à forma humana, pode se ver congelando de repente se estiver em clima frio, pois estará sem roupa. Então planeje suas transformações (levar um set de armadura para vestir de novo rápido, por exemplo). No geral, ser um vampiro/lobisomem oferece vantagens e desafios no survival – vampiros têm mais dificuldade de viajar de dia (sol causa danos e isso se combina perigosamente com frio se você estiver desprotegido), mas não precisam comer comida comum; lobisomens podem viajar sem se preocupar com frio temporariamente e comer corpos para suprir fome, mas ainda precisam dormir como qualquer mortal (não imunes à fadiga). Leve isso em conta caso siga essas trajetórias.

Dicas Práticas para Começar no Modo Sobrevivência

As primeiras horas no modo sobrevivência podem ser desafiadoras. Você começa o jogo saindo de Helgen praticamente com a roupa do corpo e já sujeito ao frio das montanhas. Aqui vão algumas dicas práticas para **sobreviver no início** e se estabelecer:

- **Escolha do Personagem (Raça e Build):** Considere começar com uma raça que ofereça vantagens de sobrevivência. **Nórdicos** são excelentes para iniciantes – seu sangue nórdico confere **+25 de calor** natural, ajudando a resistir ao frio intenso ⁴⁴. **Orcs** também são ótimos: eles têm 15% de resistência à fome e fadiga e +10 de calor ⁴⁵, um kit de bônus bem equilibrado para todas as necessidades. **Khajiit** ganham +15 de calor e podem comer carne crua sem problemas ⁴⁶, o que facilita a alimentação emergencial. **Elfos Altmer, Bosmer e Dunmer** têm 25% de resistência à fadiga (cansam mais devagar) ¹⁰, útil se planeja um estilo de jogo que depende de muitas poções (já que a fadiga afeta poções). Evite talvez Argonianos no início –

embora não sofram intoxicação alimentar, eles **congelam 25% mais rápido** que o normal ⁴⁷, o que pode ser fatal nas regiões frias de Skyrim. Quanto à build, **priorize Alquimia e Arquearia/Furtividade ou Guerreiro com Encantamentos** – explicando: investir em **Alquimia** lhe permite fabricar suas próprias poções de cura, vigor e resistências, essenciais para compensar a falta de regen natural e outros debuffs. Uma abordagem **arqueiro furtivo** no início permite evitar combates diretos desgastantes – você pode eliminar inimigos à distância ou passar despercebido, poupando saúde e recursos. Builds corpo-a-corpo também são viáveis (afinal, Skyrim permite qualquer estilo), mas considere focar em **Bloqueio e Armadura Pesada** para minimizar o dano recebido se for guerreiro, e em **Restauração** para poder se curar. Seja qual for a classe, **Invista alguns pontos em Vigor (Stamina)** nos primeiros níveis, pois isso aumenta sua carga e dá fôlego para correr para se aquecer ou fugir de perigos.

- **Equipamentos Úteis no Início:** Assim que puder, providencie roupas quentes. Se iniciou como prisioneiro em Helgen, vasculhe a fortaleza por **armaduras de pele** nos baús ou nos corpos de inimigos – frequentemente há armadura leve de pele ou capas (se tiver mods) que protegem mais do frio do que a túnica inicial. Pegue também qualquer **tocha** que encontrar (há muitas tochas nas paredes das cavernas de Helgen – segure “Take” nelas para colocar no inventário). Uma tocha acesa pode evitar que você morra congelado ao sair para a estrada. **Cozinhe na casa do Alvor/Gerdur em Riverwood** assim que chegar: eles liberam você usar a casa, incluindo o fogo para cozinhar (depois de você avisar sobre o dragão, eles ficam gratos). Cozinhe sopas e carnes para levar na jornada. **Compre ou pegue um saco de dormir** do mod Camping se disponível – dormir mesmo que ao relento é melhor do que nada se anoiar no caminho para Whiterun. Outro equipamento do Creation Club que ajuda muito é a **Mochila de Aventureiro** (Adventurer's Backpack, se você a tiver): ela dá +75 de capacidade de carga e algumas vêm com bedroll embutido ou bônus de calor, o que é perfeito para survival. Você pode comprar mochilas em comerciantes gerais (como Belethor em Whiterun) ou fabricar se tiver materiais. Priorize conseguir uma o quanto antes.
- **Locais Seguros e Rota Inicial:** Após Helgen, **Riverwood** é sua primeira parada natural – e é relativamente segura e morna (clima de vale, não neva ali). Use Riverwood para se recuperar: há uma cama grátis na casa de Gerdur ou Alvor (dependendo com quem você veio) – aproveite para **dormir** umas horas, isso vai registrar seu nível se você upar e te dar descanso. Pegue comida na despensa que eles oferecem e cozinhe. A partir daí, **Whiterun** é um bom destino: tem clima ameno, uma estalagem (Bannered Mare) para descanso, comerciantes com suprimentos e um templo caso precise curar doenças. Se estiver muito pesado, use o **carregamento do Ralof/Hadvar** – eles te deram algumas provisões, mas não tenha medo de vender parte em Riverwood para ir mais leve. Em Whiterun, consiga algum ouro (venda itens, pegue recompensas) e **compre um cavalo** (1000 gold) se possível – isso vai facilitar deslocamentos sem fadiga. Também em Whiterun, visite **Arcadia's Cauldron** (loja de poções) para comprar poções essenciais (Cura, Cura Doença) e ingredientes baratos para alquimia. Antes de se aventurar em regiões geladas do norte, considere fazer algumas missões em áreas **menos frias**: por exemplo, ajudando **Faendal** em Riverwood, ou caçando bandidos em **Vales Hunting** (próximo a Whiterun, região de planície) para ganhar XP e recursos. **Evite ir direto para High Hrothgar ou Winterhold** nas primeiras horas – você provavelmente morrerá de frio na subida. Em vez disso, foque nas quests em Whiterun/Falkreath (climas mais amenos) e ganhe experiência e equipamentos melhores. Só parta para locais nevados quando tiver roupas apropriadas, boas poções quentes e talvez níveis/perks em Resistência.
- **Administrando necessidades no caminho:** Sempre **verifique seus indicadores de fome/frio/fadiga** no menu de efeitos ativo. É fácil se distrair e de repente perceber que você está “Gelado” e com 50% de vida máxima. Faça pausas programadas: por exemplo, almoce e descanse ao

meio-dia numa taverna se estiver viajando – isso restaura sua fome e diminui fadiga. Use as **estalagens** como hubs – de Whiterun, você pode ir para as próximas cidades via carruagem e sempre buscar a estalagem local ao chegar para salvar, comer e dormir. **Chop wood para um trocado**: cortar lenha e vender ao dono da taverna local pode pagar sua diária no quarto e ainda aumentar a disposição do NPC (alguns permitem que você use a cama de graça se virarem amigos) ⁴⁸. Essa é uma tática bacana no survival: **faça trabalhos simples** (cortar lenha, forjar pregos, etc.) em vilas para ganhar hospedagem e alimento gratuitos. Além disso, mantenha **materiais de fogueira** com você – se perceber que não conseguirá chegar a um abrigo antes da noite, acampe. Com 3 madeiras cortadas e uma pederneira (ou usando o kit Camping CC), você pode montar uma fogueira e uma barraca improvisada para passar a noite, evitando morrer congelado no escuro. Lembre-se de que dormir ao relento ainda vai deixá-lo um pouco cansado ao acordar, mas é melhor que nada.

- **Combate no Início**: Escolha suas lutas com cuidado. No survival, um urso ou sabrecat no caminho podem ser letais se você estiver fraco e sem regen de vida. Se avistar um predador perigoso, **considere evitar** em vez de enfrentar desnecessariamente – especialmente se você está longe de locais seguros. Use furtividade para passar ou dê a volta. Se for preciso lutar, **prepare-se**: comece o combate com ataques à distância (flecha ou feitiço) para tirar vantagem, use venenos de lentidão/paralisia se tiver. Mantenha sua vida alta (beba poção de cura no primeiro sinal de perigo, não espere ficar com 5% de HP). Após o combate, esquente-se e recupere antes de prosseguir – sente perto de uma fogueira ou coma algo para regenerar (sopas ajudam aqui). Adotar um **companheiro cedo** (como Lydia, que você ganha ao virar thane de Whiterun, ou um seguidor mercenário como Jenassa) pode salvar sua vida – eles ajudam no dano e podem tankar enquanto você se recupera.

Em resumo, comece devagar, preparado e consciente das limitações do survival. Priorize **sobrevivência sobre aventura**: às vezes é melhor dar meia-volta para a cidade mais próxima ao ver uma nevasca se aproximando do que “ser herói” e arriscar tudo. Aos poucos, com melhor gear, você poderá ser mais ousado.

Interação do Modo Sobrevivência com as DLCs (Dawnguard, Hearthfire, Dragonborn)

As expansões oficiais de Skyrim – **Dawnguard**, **Hearthfire** e **Dragonborn** – trazem novos conteúdos e regiões que também são afetados (ou oferecem recursos) no modo sobrevivência. Aqui detalhamos como o survival mode interage com cada DLC:

Dawnguard (Vampiros vs Caçadores)

A DLC Dawnguard adiciona principalmente a facção dos **Vampiros** x **Guarda da Aurora**, novas áreas como o **Forte Dawnguard** (nos montes a sudeste de Riften) e a dimensão do **Soul Cairn** (Plano dos Cairn). No modo sobrevivência, a influência maior de Dawnguard vem através do **vampirismo** e do **lobisomem** (já abordados acima). Se você se tornar um **Senhor dos Vampiros** com Lord Harkon, sua vida de sobrevivente muda: você não precisará mais comer comida comum – em vez disso, **alimentar-se de NPCs suprirá sua fome** ⁴². No entanto, tenha em mente que vampiros têm fraqueza à luz do sol, e no survival isso pode complicar viagens diurnas (sua saúde e stamina já não regeneram naturalmente, e sob sol você perde atributos, então planeje ser um “predador noturno” para facilitar). Por outro lado, vampiros têm 50% de resistência a gelo por padrão – o que ajuda em climas frios – e na forma de Lorde Vampiro ficam imunes a penalidades de frio ⁴³. Se optar por continuar humano e juntar-se à **Guarda da Aurora**, você terá acesso ao **Forte Dawnguard** como base. O forte é um interior,

então é um **local seguro para dormir e se aquecer** (cheio de camas e lareiras). Aproveite-o quando estiver em excursões pelo sul gelado de Skyrim. O caminho até lá (Dayspring Canyon) é longo – provavelmente você irá a pé ou a cavalo desde Riften. Use carruagem até Riften para encurtar a viagem e vá bem agasalhado, pois a jornada até o forte pode ser fria nas montanhas. A Dawnguard também oferece um item excelente pro survival: o **cavalo Arvak**, um cavalo invocado no Soul Cairn. Após obtê-lo, você pode invocar Arvak em qualquer lugar do mundo. Isso significa **transporte sempre disponível** – extremamente útil se você se perder nas montanhas ou não puder fast travel. Soul Cairn em si não tem clima (é um deserto espiritual), então lá você não sentirá frio, mas **não há camas ou comida** – leve suprimentos antes de entrar, pois você ainda vai sentir fome e cansaço lá dentro. Planeje a exploração do Soul Cairn carregando bastante provisão, já que não dá para caçar ou achar comida naquele mundo. Por fim, Dawnguard também adiciona áreas muito frias, como o **Vale Esquecido** (*Forgotten Vale*). Essa região é congelante e repleta de neve profunda – **tenha extremo cuidado ao explorá-la no survival**. Use todas as dicas de frio (roupas quentes, fogueiras, sopas, tochas). Note que viajar de dragão não permite pousar direto no Vale Esquecido nem no Forte Dawnguard (são células internas) ²³, então você realmente terá de enfrentar o frio para chegar lá. Resumindo Dawnguard + Survival: aproveite as bases seguras (Fort Dawnguard ou Castelo Volkihar – também um interior seguro caso você vá com os vampiros), e use as habilidades das transformações a seu favor (imunidade ao frio em formas bestiais).

Hearthfire (Construção de Casas e Vida Doméstica)

Hearthfire é na verdade uma ótima aliada do modo sobrevivência. Ela permite que você **construa suas próprias casas** em três locais de Skyrim (Falkreath – Lago Ilinalta, Hjaalmarch – perto de Solitude, e The Pale – perto de Dawnstar). Ter uma **casa personalizada** é imensamente útil no survival: é um ponto seguro onde você pode **dormir numa cama própria** (sempre garantindo *Bem Descansado*), se aquecer na lareira, **cozinhar** na sua panela, e armazenar suprimentos extras. Além disso, você pode instalar recursos como um **jardim ou estufa** – isso significa que você pode **cultivar ingredientes** ali mesmo. Plantar trigo, flores-da-montanha azuis, lavanda, etc., garante uma fonte renovável de ingredientes para poções de cura e outras (você colhe e em alguns dias crescem de novo). Cada casa Hearthfire também pode ter um **porão de alquimia** e um de arcana para facilitar seu craft. Uma das adições mais importantes é a possibilidade de contratar um **cocheiro particular** para sua propriedade: depois de expandir a casa principal, você pode pagar para adicionar uma **Carruagem** do lado de fora ²⁵. Essa carruagem privada te transporta de graça para todas as capitais de Skyrim e até algumas vilas – é como ter fast travel diegético, ótimo para o survival. Usar a carruagem do seu sítio consome tempo (dias podem passar) mas você chega descansado em casa no final. Outro aspecto: em Hearthfire, você pode construir um **santuário menor** dentro de casa (um dos altares das Divindades, requer um amuleto e alguns materiais). Esses santuários caseiros **não cobram ouro** para abençoar e curar doenças ⁴⁰ – então vale muito a pena montar um altar do seu Deus preferido na sua mansão, assim você economiza nas curas. Hearthfire também introduz **adoção de crianças** e um cônjuge morando com você; isso pode gerar pequenas vantagens indiretas: sua esposa/esposo pode te dar uma **refeição caseira** por dia, que no survival mode deve contar como alimento que sacia a fome e dá um pequeno buff de regeneração. É um detalhe, mas ajuda na imersão (voltar para casa e jantar um *Homecooked Meal*). Outra mecânica legal: a propriedade do **Windstad Manor** (Hjaalmarch) permite construir um **viveiro de peixes** – nele você pode cultivar peixes como salmão, carpas, etc. Isso significa **Ovas de Salmão** à vontade (veja mais em Alquimia), além de alimento. No geral, Hearthfire te dá a chance de estabelecer **bases estratégicas** pelo mapa: uma casa em cada canto para descansar durante viagens longas. Por exemplo, você pode viajar de Solitude a Windstad Manor e pernoitar lá antes de seguir para Winterhold, etc. Em resumo, aproveite Hearthfire para tornar o survival menos penoso: construa pelo menos uma casa assim que tiver recursos, equipe-a com comodidades (cama, fogo, santuário) e ela se tornará seu refúgio contra a dureza de Skyrim.

Dragonborn (Ilha de Solstheim)

A expansão Dragonborn leva o jogador à **ilha de Solstheim**, a leste de Skyrim. Essa nova região traz seus próprios desafios de sobrevivência. Para começar, chegar lá requer pegar o **barco em Windhelm** (com Gjalund na doca) e pagar passagem até **Vila do Corvo (Raven Rock)**. Essa viagem de barco é tratada como uma viagem longa no survival – quando você desembarcar em Solstheim, pode estar com bastante fome, cansado e até congelado dependendo do horário ²³. Portanto, **prepare-se antes de partir**: coma bem, descanse e vista-se apropriadamente, pois Raven Rock não é tão acolhedora quanto uma cidade de Skyrim (apesar de ter uma estalagem). Solstheim possui **dois climas distintos**: o sul da ilha (em torno de Raven Rock e Fort Frostmoth) é coberto de **cinzas vulcânicas** – lá o problema é mais a visão ruim e terreno hostil, mas **não é frio** como Skyrim (na verdade é árido, até quente em algumas partes). Já o **norte e leste de Solstheim** (regiões de Saering's Watch, Templo de Miraak, Vila Skaal, etc.) **são geladas e nevadas**, muito similares ao clima de Skyrim, ou até piores em algumas áreas (a região do castelo Karstaag é extrema). Então, **aplique as mesmas precauções de frio em Solstheim**: ao viajar para ajudar os Skaal no norte, leve roupas quentes, porque a nevasca lá é intensa. A Vila Skaal não tem estalagem, mas tem casas com lareira – depois de certos avanços na quest, os Skaal te acolhem e você pode dormir lá, mas inicialmente, você será um estranho. Use Raven Rock como base: a **estalagem Retching Netch** fornece cama e comida (embora caras, pois tudo importado). Em termos de suprimentos, Solstheim introduz novos ingredientes e alimentos: por exemplo, **Frutos de Ash Yam**, **Cogumelos Trama** e **Carne de Horker**. Você pode cozinhar **Ensopado de Horker com Ash Yam** – que na Creation Club se torna um **Ensopado Quente** que reduz o frio, assim como as sopas de Skyrim ⁴⁹. Portanto, aproveite a culinária local: colha *Ash Yams* nas cinzas (próximas a árvores petrificadas) e cace horkers na costa para ingredientes de um prato que aquece. Sobre viagens: dentro de Solstheim não há carruagens, e apenas um barqueiro conecta Raven Rock a Tel Mithryn e Vila Skaal. Então você caminhará bastante – planeje trajetos entre esses pontos e use o **barco local** quando possível para poupar tempo (ex: pegar barco de Skaal até Raven Rock se disponível após liberar). O survival mode também considera a travessia Skyrim-Solstheim: você **não pode fast travel** diretamente de Solstheim de volta ao continente, deve pegar o barco ou, mais tarde, voar de dragão. Falando nisso, ao final da DLC você ganha a habilidade de **domar dragões e voar**. No survival, isto se traduz num meio de transporte alternativo útil: você pode montar um dragão e viajar de Solstheim de volta a Skyrim (ou vice-versa) sem pagar barco – e isso **ignora a viagem rápida restrita** porque é montado em dragão ²³. Use isso a seu favor para diminuir a frustração de ir e vir da ilha. Por fim, Dragonborn traz algumas criaturas com doenças (por exemplo, os **Ash Hoppers** podem causar *Febre das Cinzas*). Leve poções de cura de doença para Solstheim também, pois as rochas mágicas de Miraak às vezes lhe dão debuffs peculiares (fique atento aos efeitos ativos). Em conclusão, Solstheim no survival é uma experiência de sobrevivência dentro da sobrevivência: menos infraestrutura, clima severo em partes e longas distâncias a pé. Estocar suprimentos em Raven Rock, melhorar sua armadura (talvez fabricar uma armadura **Stalhrim** lá – que, curiosamente, deve ter bom calor por ser feita de gelo mágico, apesar de pesada) e aproveitar as novidades (como a habilidade de caminhar sobre as águas do **Spellwater*** – **útil para evitar mergulhar em águas geladas**) **vão ajudá-lo. Tenha Solstheim como um desafio avançado**** do survival e planeje expedições para lá cuidadosamente.

Estratégias para Jogar no Survival com Mínima Frustração e Máxima Imersão

Jogar no modo sobrevivência transforma Skyrim quase em um simulador de sobrevivência medieval. Pode ser incrivelmente imersivo, mas também pode gerar frustração se abordado de forma errada.

Aqui estão **estratégias gerais** para tirar o melhor proveito do survival mode, mantendo o jogo divertido e realista sem excessos de aborrecimento:

- **Entre na Mentalidade de um Aventureiro:** Abraça o ritmo mais lento e **roleplay**. Seu personagem não é onipotente – precisa comer, descansar e se esquentar, assim como uma pessoa real em Skyrim precisaria. Em vez de ver isso como tarefas chatas, encare como parte da jornada. Planeje sua rotina diária no game: por exemplo, **acordar ao amanhecer na estalagem, tomar café da manhã**, partir para a missão, parar ao meio-dia para um almoço rápido na beira da estrada, procurar abrigo antes de anoitecer, etc. Esse tipo de planejamento torna o jogo mais imersivo, pois você passa a **viver no mundo** em vez de apenas atravessá-lo.
- **Gerencie o Tempo e o Clima:** Fique atento ao relógio do jogo e às condições climáticas. **Evite viajar à noite**, não apenas pelo frio, mas também porque é fácil se perder ou topar com predadores no escuro quando você já está cansado e ferido. Se anoitecer e você estiver longe de um abrigo seguro, *tenha humildade*: monte acampamento e durma até o sol nascer, em vez de forçar marcha noturna exaustiva. Use o clima a seu favor – dias claros e ensolarados são os melhores para se deslocar (você esfria mais devagar). Se uma nevasca pesada começar, talvez procure uma caverna para esperar passar ou use um *Claro dos Céus* se estiver desesperado. Jogar com essas considerações dá uma **profundidade** nova ao gameplay.
- **Conheça suas Rotas e Pontos de Apoio:** Depois de algum tempo no survival, você começará a decorar onde ficam as **estalagens** e **cabanas** pelo mundo. Use-as como *checkpoints*. Por exemplo, se vai de Whiterun a Riften a pé, saiba que há uma pousada (Vília do Velho Hroldan) pelo caminho ou um moinho com cama em Ivarstead – planeje dormir nessas localidades. Em regiões selvagens, conheça lugares quentes: **fontes termais** no centro-leste de Skyrim (região de Eastmarch) podem aquecer você se estiver passando, e são áreas seguras de frio. Tenha também em mente locais de inimigos que você já limpou – uma vez que você limpa um **acampamento de bandido** e ele não respawnou ainda, aquilo pode servir de abrigo temporário (aproveite a fogueira deles e as camas/rolos de dormir). Isso tudo reduz a frustração de ser pego desprevenido, pois você sempre sabe onde é o próximo ponto de descanso.
- **Adapte a Dificuldade de Combate se Necessário:** O Survival Mode afeta muito a gestão de recursos e status, mas você ainda pode ajustar a dificuldade de combate separadamente. Não sinta vergonha em jogar no **Adept ou Expert** em vez de Master/Legendary se achar que os combates estão se arrastando devido à falta de dano (afinal, sem regeneração de saúde, lutas prolongadas ficam bem mais difíceis). A Bethesda recomenda survival + legendary para desafio máximo, mas isso não é obrigatório. Encontre um equilíbrio que te **desafie sem frustrar**. Você sempre pode aumentar a dificuldade mais tarde, quando estiver com equipamentos melhores e um arsenal de poções caseiras.
- **Use e Abuse dos Sistemas do Jogo:** O survival torna muitas habilidades e itens antes ignorados em algo precioso. Por exemplo, **Magia de Transmutar** (Alteration) e mineração: carregar minério de ferro é pesado, mas transmutá-los em prata/ouro e vendê-los é lucro – isso te financia estadias nas estalagens. **Furtividade e Roubo:** se ficar sem comida ou itens, você pode roubar comida de barris ou furtar suprimentos – roleplay de um sobrevivente desesperado. **Criação de Poções e Encantamentos:** torne-se autossuficiente; criar poções de cura, vigor e resistências reduz muito a dependência de encontrar/vender. **Forja de Flechas:** como flechas têm peso, você pode forjar flechas melhores (de ébano, daedric) e carregar poucas de alta qualidade, em vez de um monte de ferro – otimiza peso e dano. Em suma, aproveite todas as mecânicas, do *cooking* ao *smithing*, elas importam no survival.

- **Salve seu progresso com inteligência:** A morte pode acontecer repentinamente no survival (um combo de um chefe, ou você esquecer de checar a vida no frio e cair morto). Para não perder horas de jogo, salve com regularidade – não precisa quebrar a imersão salvando a todo momento, mas **faça um save ao chegar em cada local seguro** (cidade, taverna, campamento montado) ou antes de entrar em uma área perigosa. Isso diminui a frustração de repetir trajetos muito longos. Se estiver jogando com autosave desligado por desempenho, crie você mesmo esse hábito de salvamentos “diegéticos” (ex: “vou dormir = save”, já que dormir gera um auto save usualmente).
- **Mods de apoio (se estiver no PC/console com mods):** Embora a pergunta foque no modo oficial, vale mencionar que existem mods que **permitem personalizar** a experiência de sobrevivência. Por exemplo, mods que mostram os valores exatos de fome/frio, ou que ajustam a taxa de necessidades. Se achar que alguma mecânica está muito punitiva ou não realista, você pode tunar via mods (no PC, *Survival Mode Settings* mod permite ajustar as taxas de fome/fadiga ⁵⁰). Entretanto, muitos jogadores encontram um bom balanço apenas jogando o modo vanilla e seguindo dicas como as acima.
- **Imersão acima de tudo:** Para máxima imersão, jogue “como se estivesse lá”. Pare para tomar um **hidromel na taverna** à noite, sente perto da lareira e observe NPCs, ouça os bardos – o survival te dá um motivo para aproveitar esses momentos calmos. Considere até **desativar o marcador de mapa** e tentar navegar pelos caminhos usando placas e orientação visual – pode ser surpreendentemente satisfatório (embora isso já seja um nível hardcore de imersão!). O importante é que o modo sobrevivência **encoraja um ritmo contemplativo**: você presta atenção na paisagem, no clima, no ciclo dia-noite. Skyrim se torna mais vivo e perigoso. Entre no espírito e você verá que a “frustração” diminui, pois você não está correndo contra o jogo – está vivendo nele.

Resumindo, para minimizar a frustração: **esteja sempre preparado** (com recursos e planos), **não tenha pressa**, e **adapte-se** às novas regras usando tudo que o jogo oferece. Para maximizar a imersão: **finja que você é o personagem** e tome decisões lógicas dentro do mundo. Assim, o modo sobrevivência se torna extremamente recompensador – cada viagem bem-sucedida vira uma pequena conquista, e cada fogueira em meio à nevasca, um porto seguro memorável.

Poções e Alquimia no Modo Sobrevivência (Guia Completo)

A alquimia é sua grande aliada na sobrevivência. Criar poções pode suprir necessidades vitais (cura, vigor, calor) e lhe dar vantagens em combate ou na exploração. Nesta seção, trazemos:

1. **As poções mais úteis** no survival (e no jogo base) e seus efeitos.
2. **Receitas de alquimia importantes** – ingredientes necessários e efeitos produzidos – focando em cura, resistência ao frio, vigor, venenos, etc.
3. **Onde encontrar os ingredientes mais valiosos** ou úteis para essas poções.
4. **Dicas para evoluir sua habilidade de Alquimia** de forma eficiente, garantindo suprimentos melhores conforme progride.

Poções mais Úteis (Survival e Geral)

- **Poção de Cura (Restaurar Saúde):** Indispensável. Restaura instantaneamente a vida perdida. No survival, com a falta de regen natural, essas poções serão seu salvavidas. Sempre tenha várias consigo. *Efeito:* recupera um valor fixo de saúde conforme a qualidade (pode ser fortalecida por perks). É possível também fazer poções que **regeneram saúde por tempo** (ver

abaixo). – *Exemplo*: uma receita simples e eficaz é **Flor-da-montanha Azul + Trigo**, que restaura vida imediatamente e ainda concede um pequeno bônus de saúde máxima por 60 segundos ⁵¹ (devido ao efeito Fortificar Saúde do trigo).

- **Poção de Vigor (Restaurar Vigor/Stamina)**: Vital para repor sua stamina rapidamente, seja para correr de um perigo ou desferir golpes poderosos. No survival seu vigor vive se esgotando (carregar peso a mais drena vigor, frio e fome reduzem vigor máximo, etc.), então recuperar vigor é muito útil. *Efeito*: restaura instantaneamente pontos de stamina. Muitas vezes essas poções também vêm combinadas com **Fortificar Stamina** (aumentar seu vigor máximo temporariamente). – *Exemplo*: **Chifre de Veado (Grande) + Tórax de Vagalume** cria uma poção que **restaura stamina e fortifica sua stamina máxima** ao mesmo tempo ⁵² ⁵³. Outro ingrediente comum é **Abelha (Bee)**, que também restaura stamina. Mantenha poções de vigor para emergências, já que ficar sem fôlego no meio de uma luta pode significar morte (não conseguir correr ou bloquear).
- **Poção de Resistência ao Frio (Resist Frost)**: Essa poção não “aquece” você (não reduz a barra de frio do survival), mas **mitiga dano de gelo e efeitos de congelamento** de inimigos. Em modo sobrevivência, isso é valioso contra certos inimigos: dragões de gelo, magos usando *frostbite*, e até os ataques gélidos dos *Wisps* ou aranhas de gelo. Além disso, lembrando que **magias e sopros de gelo aumentam sua taxa de congelamento ambiental** ⁵⁴, então ter Resist Frost reduz o estrago duplo (dano e frio). *Efeito*: reduz porcentagem do dano de Gelo recebido por X segundos. – *Exemplo*: uma poção clássica envolve **Frutos de Neve (Snowberries) + Galho de Cardo (Thistle Branch)**, ambos fáceis de achar. Essa combinação oferece **Resistência a Gelo** e possivelmente outros efeitos se adicionar mais ingredientes (por exemplo, + *Resist Fogo/Veneno* se incluir Quitina de Mudcrab) ⁵⁵ ⁵⁶. Outra receita poderosa de Resist Frost é **Escamas de Peixe Carniceiro + Coração de Briar + Galho de Cardo**, que além de Resistência a Gelo também fortifica Armadura Pesada e Bloqueio ⁵⁷. Use Resist Frost antes de enfrentar um dragão de gelo ou entrar em tumbas geladas – pode salvar sua vida diminuindo o dano tomado.
- **Poção Fortificante de Calor**: *Observação*: Não existe exatamente uma “poção” de calor no jogo base, mas as **sopas quentes** atuam dessa forma – então vale mencionar entre as utilidades. Sopas feitas com Sal de Fogo (listadas na seção de culinária do survival) fornecem **Fortificar Aquecimento** por alguns minutos ³, retardando a perda de calor no frio. Mantenha algumas sopas (como *Ensopado Quente de Legumes* ou *Sopa Quente de Tomate*) no bolso para beber antes de cruzar um passo nevado. Elas funcionam como uma “poção anti-frio” temporária, além de alimentarem.
- **Poção de Cura de Doenças**: Extremamente útil no survival, onde doenças são frequentes e perigosas. Essa é a *Poção da Cura Comum* (ou Elixir da Cura) que remove qualquer doença ativa. *Efeito*: Cura todas as doenças do jogador ao consumir. – *Exemplo*: **Poeira de Vampiro + Pele de Skeever Queimada** é uma receita simples para isso ⁵⁸. Outras combinações: **Quitina de Mudcrab + Pena de Falcão** também produzem *Cura de Doença* (além de Resistência a Veneno) ⁵⁹. Tenha sempre uma ou duas dessas poções na mochila; contrair Ataxia no meio de um saque a uma ruína e ficar com -25% lockpick pode arruinar seu dia se não puder curar.
- **Poções de Resistência (Elementos e Veneno)**: Além do frio já citado, há poções para resistir a fogo, choque, magia e veneno. *Resist Fogo* ajuda contra dragões flamejantes e magos de fogo; *Resist Choque* contra magos elétricos, Dwemer spheres; *Resist Magia* é mais rara (ingredientes incluem Sal-gema), mas dá resistência geral a qualquer magia; *Resist Veneno* ajuda contra picadas de frostbite spiders, curare dos Falmer etc. No survival, vale a pena especialmente Resist

Veneno se for lutar em lugares com muitos Chaurus/Falmer (os venenos deles doem mais pois sua vida não regenera depois). *Exemplo: Chifre de Alce Pequeno + Ovo de Fasmídeo* (Beehive Husk) dá Resistência a Veneno facilmente. Para Resist Fogo, use *Língua de Dragão + Frutos de Neve* (Dragon's Tongue + Snowberries). Lembre que **Snowberries** são incrivelmente úteis – fornecem Resistência a Fogo, Gelo e Choque de uma vez só ⁶⁰, então combiná-las com outros ingredientes certos pode render multi-resistências.

- **Poção de Regeneração** (Regenerar Saúde/Vigor/Magicka): Estas poções aumentam a taxa de regeneração de um atributo por um período. No survival, a regeneração base de saúde é zero, mas se você beber uma **Poção de Regeneração de Saúde**, ela **fornece um percentual de regen** sobre a base – efetivamente, você volta a regenerar lentamente vida por aquele tempo (porque a poção adiciona, por exemplo, +50% regen de saúde por 300s; 50% de 0 ainda é 0, certo? Mas parece que na prática, a redução de 100% do survival pode ser parcialmente superada – de qualquer forma, regen de vigor e magicka certamente funcionam). De todo modo, essas poções são boas para situações prolongadas: antes de um combate difícil ou durante, beber um *Regenerate Health* e *Regenerate Stamina* mantém seus recursos enchendo aos poucos. – *Exemplo: Asa de Borboleta Púrpura + Alho + Abelha* produz uma poção que **Regenera Saúde, Magicka e Vigor ao mesmo tempo** ⁶¹. Uma receita fantástica multiuso, perfeita para chefões: por alguns minutos você recupera tudo gradualmente. Guarde ingredientes para ao menos uma dessa em sua aventura.

- **Poções Fortificantes (Buffs de Atributos ou Habilidades)**: São várias, mas destaque para **Fortificar Capacidade de Carga** e **Fortificar Atributos**. **Fortificar Capacidade de Carga** é praticamente “poção de força” – aumenta seu limite de carga por duração breve. No survival, onde peso é problema constante, pode ser a diferença entre trazer aquele loot valioso ou ter que largar. – *Exemplo*: já citado, **Cluster de Trepadeira + Dedo do Gigante** dá uma potente poção de fortificar carga ³². Também há **Fortificar Saúde** (aumenta vida máxima temporariamente), **Fortificar Stamina** (vigor máx.) e **Fortificar Magicka**, que podem te dar fôlego extra em combates ou resistir a danos maiores. Ingredientes comuns: Trigo fortifica saúde, Antlers fortifica stamina, Sal Azul fortifica magicka. Igualmente úteis são **Fortificar Habilidades** (um bônus nas skills de armas, furtividade, etc.) – por exemplo, *Fortificar Arquearia* ou *Fortificar Uma-Mão* ajudam a matar inimigos mais rápido (menos golpes = menos gasto de recursos). Enquanto essas poções não são específicas de survival, elas tornam os combates mais curtos, o que **indiretamente poupa seus recursos de sobrevivência**. Portanto, não ignore buffs de combate.

- **Venenos**: No survival, às vezes fugir de um confronto não é opção – então termine-o rápido. **Venenos aplicados nas armas** são excelentes para acelerar lutas ou controlar inimigos difíceis, economizando sua vida e stamina. Os venenos mais úteis incluem:

- **Veneno de Paralisia**: Faz o inimigo ficar imóvel e indefeso por vários segundos. Isso pode virar totalmente a maré de uma luta contra um adversário forte (imagine paralisar um chefe enquanto você se cura ou bate à vontade). *Exemplo de receita: Raiz de Canis + Cocoroca (Imp Stool) + Betty do Rio* gera um veneno devastador que **paralisa o alvo e causa dano de saúde continuamente** ⁶². Este é um dos *combos* mais famosos: Canis Root dá Paralisia, Imp Stool dá Dano de Saúde, River Betty dá Dano de Saúde e Lentidão – tudo junto resulta em Paralisia + Dano Pesado.
- **Veneno de Dano à Saúde**: O clássico “veneno mortal”. Ingredientes fáceis como **Beladona (Deathbell)**, **Sombrio (Nightshade)** ou **Crisântemo Azul (Blue Dartwing)** produzem venenos que tiram X pontos de vida do inimigo instantaneamente. Útil para já começar um ataque furtivo com arco enfraquecendo o alvo. Podem ser combinados para múltiplos efeitos: por exemplo,

Coração Humano + Nirnroot + Antena de Chaurus cria um veneno que **drena Saúde, Stamina e Magicka do alvo de uma vez** ⁶³ – excelente contra NPCs magos ou guerreiros, pois enfraquece todas as frentes.

- **Veneno de Lentidão (Slow):** Reduz velocidade de movimento e ataque do inimigo, facilitando kite ou fuga. Ingredientes: *Escamas de Peixe* ou *Casulo de Luna Moth* com outras coisas. Não é tão direto quanto paralisar, mas ainda útil contra oponentes rápidos.
- **Venenos de Drenagem (Ravage/Drain):** *Ravage Health/Magicka/Stamina* reduzem o atributo máximo do alvo além de causar dano – ou *Damage Magicka Regen* impede magos de regenerar mana. Em survival (e no jogo), isso ajuda contra chefes mágicos e guerreiros usando power attacks. Por exemplo, **Garras de Urso + Flor-da-montanha Azul** produzem um veneno que **diminui a regeneração de Magicka do inimigo**, ótimo contra magos ⁶⁴. Já **Deathbell + Sal dos Imperadores (River Betty)** faz um veneno que **dá um grande dano de vida ao longo do tempo (ravage)**, útil para aplicar e esperar o inimigo definhar.

Em resumo, use venenos de forma estratégica: antes de iniciar uma luta difícil, aplique um veneno potente na sua melhor arma. Isso pode encurtar a briga, economizando suas poções de cura e evitando risco de morrer. Lembre-se que com a perk *Veneno* (Poisoner) você aumenta o efeito, e com *Mestre do Veneno* (Concentrated Poison, se tiver) dá para aplicar veneno duas vezes no mesmo frasco.

• Outras Poções Úteis:

- **Invisibilidade:** Para um sobrevivente, às vezes evitar o combate é a melhor escolha. Poções de invisibilidade permitem você passar por áreas lotadas de inimigos ou fugir de uma situação desesperadora. *Exemplo: Asa de Mariposa Lunar + Poeira de Vampiro* rende invisibilidade e até regeneração de saúde ⁶⁵. Tenha uma ou duas poções de invisibilidade guardadas para emergências (como escapar de um urso ou gigante que você não pode vencer).
- **Respiração Aquática:** Não diretamente vital (você raramente precisa nadar muito no survival, já que vai evitar água fria), mas pode ajudar a pegar atalhos subaquáticos sem sufocar. Ingredientes: Ovas de Peixe, Ovo de Galinha. Por exemplo, **Ovo de Galinha + Craca Nórdica** é um clássico que permite respirar baixo d'água por um tempo ⁶⁶. Em survival, cuidado: respirar você pode, mas a água gelada ainda vai te matar de hipotermia! Use só em águas não congeladas ou com Flame Cloak ativo.
- **Cura de Envenenamento:** Venenos de inimigos podem ser letais (Chaurus, etc.). A *Cura de Doença* não remove veneno ativo, mas há poção específica *Cure Poison*. Porém, é raríssima (poucos ingredientes base: Ambrosia, etc., da Criação). Em vez disso, previna tomando Resist Poison antes, ou cure via magia (Há uma magia “Cure Poison” em Restauração se tiver). Esse é um caso onde carregar um **Antídoto** pronto pode ajudar – você pode conseguir um raramente em loot, já que fabricar requer ingredientes de criação rara. Considere ter um se for encarar a Toxina do Krimson (brincadeira).

Agora que sabemos *o quê* é útil, vejamos **como fazer** essas poções com receitas específicas e onde achar os ingredientes.

Receitas de Alquimia Importantes (Ingredientes + Efeitos)

Abaixo listamos algumas receitas-chave para as poções mencionadas, com ingredientes necessários e os efeitos resultantes. Todas essas receitas usam ingredientes relativamente acessíveis no jogo (muitos podem ser comprados em lojas de alquimia ou encontrados na natureza). Lembre-se que você precisa combinar **dois ingredientes com efeito em comum** (pode adicionar um terceiro para combinar mais efeitos).

- **Poção de Cura Fortificada:** *Flor-da-montanha azul + Trigo*. – **Efeitos:** Restaura Saúde imediatamente + Fortifica Saúde (aumenta vida máxima por 60s) ⁵¹. *Notas:* Receita clássica,

fornece cura instantânea forte e um buffer de HP. **Onde achar:** Flor-da-montanha azul cresce em todo campo de Whiterun e colinas, trigo se encontra em quase todas as fazendas (você pode colher nos campos de trigo em Whiterun ou Rorikstead).

- **Poção de Vigor e Energia:** *Chifre de Veado (Grande Antler) + Tórax de Vagalume (Torchbug Thorax)*. – **Efeitos:** Restaura Vigor imediatamente + Fortifica Vigor (aumenta stamina máxima por 300s) ⁵² ⁵³. **Notas:** Excelente para recuperar fôlego e ampliar sua capacidade de carga e combate temporariamente. **Onde achar:** Grandes chifres caem de cervos macho (veados grandes) – cace-os em florestas de Falkreath ou Whiterun. Tórax de vagalume você coleta à noite, perseguindo aqueles insetos brilhantes verdes nas florestas/marsh (Eastmarch, perto de Morthal etc).
- **Poção “Termos de Resistência” (Triple Resist):** *Quitina de Mudcrab + Frutos de Neve + Galho de Cardo*. – **Efeitos:** Resistência a Veneno, Resistência a Fogo, Resistência a Gelo (todos ~20-30% por 60s) ⁵⁵ ⁵⁶. **Notas:** Esta combinação dá uma proteção geral contra elementos e venenos – útil antes de enfrentar uma variedade de perigos (ex: uma caverna com magos de fogo e aranhas venenosas). **Onde achar:** Quitina de Mudcrab vem ao matar caranguejos-ferrugem (comuns nas margens de rios e praias). Frutos de Neve (Snowberries) crescem em TODAS as áreas nevadas – facilmente colhidos ao redor de Windhelm, Dawnstar, Winterhold. Galhos de Cardo (Thistle) são comuns em Skyrim central e Rift; procure os “arbustos espinhentos” roxos nas beiras de estrada.
- **Elixir Cura Total:** *Verruga do Pântano (Blisterwort) + Pele Queimada de Skeeever + Quitina de Mudcrab*. – **Efeitos:** Restaura Saúde, Restaura Vigor, Cura Doenças, Resistência a Veneno (tudo numa única poção) ⁶⁷. **Notas:** Esta é uma receita “tudo-em-um” citada no Radio Times: cura sua vida e stamina, remove doenças e ainda te protege de venenos temporariamente – perfeita para emergências onde você está envenenado, doente e machucado após um combate longo. **Onde achar:** Blisterwort é um cogumelo encontrado em muitas cavernas (tem chapéu vermelho claro), comum em Bleak Falls Barrow, etc. Pele de Skeeever Queimada às vezes está perto de fogueiras de bandidos (são aquelas peles de rato grelhadas), também pode ser saqueada de barris em cozinhas ou comprada em lojas de alquimia. Quitina de Mudcrab já mencionada acima.
- **Poção de Resistência ao Frio e Fortificação de Defesa:** *Escamas de Slaughterfish + Coração de Briar + Galho de Cardo*. – **Efeitos:** Resistência a Gelo, Fortifica Armadura Pesada, Fortifica Bloqueio ⁵⁷. **Notas:** Excelente para quem joga de armadura pesada e escudo – beba antes de enfrentar dragões de gelo ou trolls nas montanhas. Vai te aquecer (resistir ao frio mágico) e melhorar sua absorção de dano e eficácia com escudo. **Onde achar:** Escamas de Slaughterfish vêm ao matar aqueles peixes carnívoros (comuns em rios e lagos, ou pescando), Briar Heart vem de forsworn Briarheart (inimigos perigosos nas Reach, ou raramente vendido em lojas nível alto), Galho de Cardo já discutido. Essa é mais avançada, mas poderosa.
- **Tônico Ladrão Silencioso:** *Flor-da-montanha roxa + Vagem de Cinzas (Ashen Grass Pod) + Ovo de Tordo (Pine Thrush Egg)*. – **Efeitos:** Fortifica Furtividade, Fortifica Arrombamento, Restaura Vigor ⁶⁸. **Notas:** Ótima para rogue no survival – carrega menos peso com armaduras leves, então um buff de furtividade permite evitar confrontos, e ainda restaura stamina para fugas. **Onde achar:** Flor-da-montanha roxa (Purple Mountain Flower) cresce perto das azuis e vermelhas, comum nas planícies (é roxa escura). Ashen Grass Pod só existe em Solstheim (plantas secas nas áreas de cinza). Pine Thrush Egg são ovos em ninhos nas árvores (frequentes em florestas de Skyrim, olhe nos galhos ou topos de postes quebrados).
- **Poção de Invisibilidade e Regeneração:** *Asa de Mariposa Lunar + Poeira de Vampiro*. – **Efeitos:** Invisibilidade por alguns segundos + Regeneração de Saúde por duração ⁶⁵. **Notas:** Permite sumir dos olhos dos inimigos e ao mesmo tempo ir curando lentamente – excelente para fugir

de emboscadas. **Onde achar:** Mariposa Lunar (Luna Moth) aparece à noite, umas mariposas brilhantes esverdeadas – pegue suas asas quando pousam. Poeira de Vampiro se obtém de corpos de vampiros mortos ou comprada de vendedores de alquimia.

- **Veneno Paralisante Potente:** *Raiz de Canis + Cocoroca (Imp Stool) + Betty do Rio.* – **Efeitos:** Paralisia do alvo por vários segundos + Dano de Saúde contínuo + Dano de Saúde imediato ⁶². **Notas:** Como descrito, é uma das melhores misturas ofensivas. Imobiliza virtualmente qualquer inimigo (muitos chefes não são imunes a paralyze) e corrói a vida dele. **Onde achar:** Canis Root é uma plantinha com raízes retorcidas encontrada no pântano de Morthal e florestas do Rift (procure perto de troncos). Imp Stool é um cogumelo branco e marrom, cresce em cavernas úmidas (Embershard Mine, por ex.). River Betty é um peixe encontrado em rios de corrente lenta (ex: rio ao redor de Riverwood, ou lago perto de Ivarstead). Pode pescar ou pegar nas margens, é um peixe azulado com manchas.
- **Veneno para Magos (Quebra-Magos):** *Garras de Urso + Flor-da-montanha Azul.* – **Efeitos:** Dano na Regeneração de Magicka do alvo + (também restaura sua saúde se ingerido, mas como veneno, inimigo não se beneficia) ⁶⁴. **Notas:** Esse veneno simples **impede que magos regenerem mana**, tornando-os muito menos perigosos quando gastam seus feitiços. Combine com golpes para drenar a magicka restante. **Onde achar:** Garras de Urso pega matando ursos (pode também comprar de Caçadores itinerantes), Flor azul já citado acima e é comum nas estradas.
- **Mistura do Berserker:** *Dedos do Gigante + Ovo de Laverca (Rock Warbler Egg) + Flor-da-montanha Vermelha.* – **Efeitos:** Fortifica Saúde, Fortifica Arma de Uma Mão (ou Duas Mãos dependendo do ingrediente), Fortifica Stamina ⁶⁹ ⁷⁰. **Notas:** Esse é um exemplo de **poção de batalha**: aumenta sua vida, seu dano de arma e seu vigor – tudo que um guerreiro precisa antes de entrar em combate. **Onde achar:** Dedos do Gigante de gigantes (difícil no início, mas dá para matar gigantes com estratégia ou comprar de Arcadia às vezes), Rock Warbler Egg são ovos laranja encontrados em ninhos geralmente em cavernas ou penhascos na região de Markarth, Flor vermelha cresce nas florestas (Rift, etc).

Há inúmeras receitas possíveis – essas são apenas algumas das mais úteis. Recomendo ao jogador ir descobrindo e anotando combinações favoritas. Lembre-se de usar a habilidade do laboratório alquímico que permite **selecionar pelo efeito conhecido** (após descobrir efeitos comendo ingredientes ou experimentando, você pode filtrar ingredientes pelo efeito desejado na mesa de alquimia).

Ingredientes Valiosos: Onde Encontrar

Alguns ingredientes são especialmente valiosos, seja por serem raros e caros, seja por produzirem efeitos potentes ou diversas combinações. A seguir listamos ingredientes de destaque para o survival e dicas de obtenção:

- **Dedos do Gigante (Giant's Toe):** Famoso por render poções extremamente valiosas e fortes (Fortificar Saúde, etc.). Muito útil para ganhar dinheiro e XP de alquimia. **Onde obter:** Derrotando gigantes (cada gigante normalmente dropa 1 dedo). Gigantes são perigosos no início – se enfrentá-los, faça à distância ou monte uma estratégia (usar terreno, venenos de paralisia, etc.). Locais: Campos dos gigantes próximos a Whiterun (Secunda's Kiss, Pelagiad), pântano de Hjaalmarch, etc. Também podem aparecer à venda raramente em lojas de alquimia de alto nível. **Dica:** Fazer a quest "Sob a Luz da Lua" (dos Companions) você enfrenta gigantes com ajuda de NPCs – pode saquear dedos sem lutar sozinho. **Valioso por quê:** Giant's Toe tem propriedade especial – prolonga duração de efeitos de certas poções e dá um enorme bônus em

Fortificar Saúde ⁷¹. Uma única poção de Fortify Health com Giant's Toe + Trigo + Flor-da-montanha azul pode valer milhares de septims com Alquimia alta ⁷².

- **Salmon Roe (Ovas de Salmão):** Adicionado pelo DLC Hearthfire, este ingrediente é incrivelmente valioso e poderoso. Efeitos: Fortificar Magicka enorme, Respiração Aquática, Regenerar Magicka – e valor altíssimo. **Onde obter:** Somente pegando salmões *saltando em cachoeiras*. Quando você coleta um salmão comum na água, vem carne; mas se vir aqueles salmões pulando contra correnteza (ex: perto de Riverwood no rio), ativar neles dá Salmon Roe. Alternativamente, no **viveiro da sua casa Hearthfire** coloque salmões e depois colha as ovas. **Por que valioso:** Poções com Salmon Roe são as mais caras do jogo – por exemplo, **Salmon Roe + Alho + Craca Nórdica** produz uma poção de Respiração Aquática e Fortify Magicka que vale uma fortuna e dá um salto enorme de XP ⁷³. Esse item é ouro líquido para treinar alquimia e ficar rico. Como sobrevivente, use-o para fazer dinheiro vendendo poções caras (mas cuidado que podem pesar muito, venda logo).
- **River Betty (Peixe-beta do Rio):** Um peixe laranja dos rios. Efeitos: Dano de Saúde poderoso, Lentidão, Fortificar Alteração. **Onde achar:** Em rios calmos e lagoas – exemplo, rio entre Riverwood e Whiterun, lago próximo de Ivarstead, etc. Pescar com rede ou mãos. **Valioso por quê:** Tem uma das maiores magnitudes de *Damage Health* dentre ingredientes – dobrando o dano de venenos de saúde ⁷⁴. Excelente para venenos letais. Também faz poções caras se combinado com Deathbell e outra coisa.
- **Deathbell (Beladona):** Flor roxa encontrada em pântanos (Hjaalmarch). Efeitos: Dano de Saúde, Dano de Vigor, Lentidão. **Onde achar:** Nos pântanos em volta de Morthal há muitas; também no cemitério de Solitude. **Uso:** Com River Betty, acima, e talvez Lingering Damage ingredient, faz venenos devastadores. Também é leve e relativamente comum.
- **Blue Mountain Flower & Wheat:** Mencionados antes, mas valem lembrar porque **são onipresentes e ultra úteis**. Blue Mountain para poções de vida e algumas de vigor; Wheat para vida e fortificar saúde. **Onde achar:** Blue Mountain – pradarias de Whiterun e estradas; Wheat – fazendas (você pode colher em Whiterun (Chillfurrow farm) e vender de volta ou usar). **Valioso:** Não pelo valor monetário, mas pela importância: essa dupla é a base do sustento de qualquer alquimista iniciante.
- **Imp Stool & Canis Root:** Já citados para veneno de paralisia. **Onde achar:** Imp Stool – cavernas (Embershard perto de Helgen, muito comum; também na caverna do Collapsed Ruins perto de Riverwood). Canis – pântano de Morthal e Rift. **Importância:** Ingredientes-chave para controlar inimigos, pois paralisia é raríssima (só mais um ingrediente – Flecha de Lobo Espiritual (Human Flesh) tem, mas esse é canibalismo e raro).
- **Hanging Moss (Musgo-de-caverna):** Comum pendurado em ruínas nórdicas e cavernas úmidas. Efeitos: Fortificar Saúde, Drenar Magicka, etc. **Por que útil:** Fortificar Saúde magnitude boa (se não tiver Giant's Toe), e pode ser cultivado em estufa. Vale fazer poções de Fortify Health com Trigo + Hanging Moss (são bem valiosas e sobem XP).
- **Jazbay Grapes:** Planta roxa no solo das terras quentes de Eastmarch (região das fontes termais). Efeitos: Fraqueza a Magia, Fortificar Magicka, Regenerar Magicka. **Uso:** Para magos, fortificar e regen magicka. Menos necessário no survival a não ser que você seja mago puro (mas se for, leve algumas).

- **Creep Cluster, Mora Tapinella, Scaly Pholiota:** Trio famoso do “Loop de Aumento de Nível”. Separadamente:

- *Creep Cluster* (Trepadeira): planta laranja rasteira nas terras quentes de Eastmarch; efeito: Fortificar Carga, Dano de Magicka regen.
- *Mora Tapinella*: cogumelo laranja sobre troncos caídos (muito em Falkreath); efeito: Regenerar Vigor, etc.
- *Scaly Pholiota*: cogumelo marrom em troncos nas florestas do Rift; efeito: Fortificar Ilusão, Resist Fogo.

Por que juntos: Creep + Mora + Scaly todos compartilham **Fortificar Carga**. A poção resultante fortifica bastante Carry Weight (ótimo para survival) e tem valor alto – bom para XP. **Onde achar:** Eastmarch sul para Creep (perto de Kynesgrove, das fontes termais), Mora nas florestas de pinho e troncos em Whiterun/Falkreath, Scaly nos troncos úmidos do Rift (por exemplo perto do Eldergleam). **Dica:** Plante esses três na sua estufa – muitos jogadores cultivam 5 de cada e colhem combos para power-level e ter carga extra potions.

- **Namira's Rot (Podridão de Namira):** Cogumelo encontrado em cavernas escuras e no subsolo de Solitude (esgotos). Efeitos: Dano Magicka, Fortify Lockpick, Medo, Regenerar Saúde. **Uso:** Um dos poucos com Regenerar Saúde. Bom para poções de regen junto com Garlic e etc.

- **Garlic (Alho):** Frequentemente pendurado nas cozinhas e estalagens (tranças de alho). Efeitos: Regenerar Saúde, Fortificar Stamina, Resist Magia. **Valioso:** Alho é fácil de pegar “furtando” de tavernas (ninguém liga de você pegar a decoração). Excelentes efeitos para poções de regen (veja o elixir de 3 regens lá acima com Purple Butterfly + Bee + Garlic). Pegue todo alho que vir – não pesa quase nada e é ótimo.

- **Bee (Abelha) & Honeycomb (Favo):** Abelha já citada (stamina restore etc) e Honeycomb tem Restore Stamina, Fortify Block. **Onde achar:** Colmeias! Ex.: a fazenda GoldenGlow (arriscado invadir sem Guilda dos Ladrões), ou colmeias selvagens em árvores. Também perto do meadery Honningbrew tem colmeias. Vale pegar, mas cuidado com as abelhas (no game elas não te picam felizmente).

- **Ectoplasm:** De fantasmas. Efeito: Restaura Magicka, Fortifica Destruição, *Damage Health*. **Uso:** Engraçado que ectoplasma faz poções boas de dano e também Fortify Destruction (magos). Raro achar fantasmas, mas alguns locais (ruína de Shroud Hearth Barrow, ruínas de mage quests). Pode comprar de magos.

- **Criaturas Raras:** *Coração de Daedra* (ingrediente top para Fortify Barter, etc., mas raríssimo e caro), *Asa de Wisp* (Wispmother drop – tem Invisibility), *Pedra do Void* (creation club, skip), etc. Esses são avançados, talvez late-game.

Em geral, **visite lojas de Alquimia** (Arcadia's Cauldron, Angeline's Aromatics, Elgrim's Elixirs etc.) e confira ingredientes à venda. Alguns valiosos podem aparecer e valem o investimento – Poeira de Vampiro, Coração de Briar, etc., que você não consegue toda hora.

Para coletar no mundo, **faça circuitos:** - Por exemplo, ao redor de Whiterun cavalo: colha Blue & Purple flowers, Thistles, Lavender (Fortify Stamina). - No pântano de Morthal: Deathbell, Canis, bugs (Libélulas, etc). - No Rift: muitas Scaly Pholiota, namira rot, mountain flowers e Imp stool em caves. - Se precisar de uma quantidade grande de um item, **salve e espere 2 dias** no jogo para resetar estoques de loja ou 10

dias para respawn na natureza (mas isso avança sua fome/fadiga no survival – cuidado ao esperar demais longe de comida/cama).

Dicas para Upar Alquimia de Forma Eficiente

Evoluir a habilidade de Alquimia não apenas lhe permite criar poções mais potentes, como também economiza ingredientes (perks como *Médico/Benefactor* e *Envenenador* melhoram efeitos) e aumenta o valor das poções (bom para vender e financiar suas aventuras). Aqui vão formas de treinar Alquimia de modo rápido e proveitoso:

- **Faça Poções de alto valor:** A experiência ganha ao criar uma poção/veneno depende do **valor monetário** do item produzido ⁷⁵ ⁷⁶. Portanto, para subir Alquimia rápido, foque em receitas que geram poções caras. Por exemplo, poções com **Dedos de Gigante** ou **Ovas de Salmão** têm valores altíssimos. A combinação **Ovas de Salmão + Alho + Craca Nórdica** é notória: uma única pode valer 3000+ ouro sem perks, praticamente garantindo vários níveis de uma vez se você estiver em Alquimia baixa ⁷³! (Isso foi introduzido em Hearthfire e é meio OP). Outra receita famosa para XP é **Asa de Borboleta Azul + Flor-da-montanha Azul** – resulta em *Dano de Regen de Magicka* que, surpreendentemente, tem valor alto e os ingredientes são fáceis ⁷⁷. Você pode coletar dúzias de asas de borboleta azuis nos campos ao entardecer e mountain flowers o tempo todo; então craftar 20 dessas poções lhe dá um bom boost. Use também **Trigo + Dedos de Gigante**: Fortify Health potions valiosas. Resumindo, não gaste tempo com poções baratinhas (como Resist Fogo com Dragon's Tongue + Fly Amanita que valem pouco) – foque nas que combinam múltiplos efeitos de valor.
- **Plante seus próprios ingredientes:** Se você tem Hearthfire, use a estufa e o jardim. Plante ingredientes valiosos/raros para ter estoque infinito sem depender da sorte do loot. Sugestão de set para XP: **10 Salmão Roe, 10 Garlic, 10 Nordic Barnacle** plantados (no jardim externo talvez 5 de cada, estufa 5 de cada) – toda colheita você faz um monte de poções caríssimas de Waterbreathing. Ou **Creep Cluster, Mora Tapinella, Scaly Pholiota** como mencionado – colha e produza. Isso remove muita frustração de caçar ingredientes raros manualmente e te permite upar rápido periodicamente.
- **Use Buffs de XP:** Antes de iniciar uma sessão grande de alquimia (por exemplo, você juntou ingredientes para fazer 50 poções), obtenha os buffs para aumentar XP ganha. Ative o **Signo do Ladrão** (Thief Stone) – Alquimia faz parte das skills de ladrão – isso dá +20% XP em Alquimia ⁷⁸. E durma em uma cama boa para pegar o bônus **Descansado/Bem Descansado** (+10% XP, ou +15% se casado e dormiu com parceiro para *Lover's Comfort*) ⁷⁹. Com *Ladrão + Descansado*, você ganha 30% mais XP em cada poção feita. Também existe a **Pedra do Amante** (Lover Stone) que dá +15% XP a todas skills – você poderia usar ela e somar com Bem Descansado (mas não soma com Thief Stone). A escolha é sua, mas lembre-se de descansar sempre – fácil, já que no survival você dorme de qualquer jeito.
- **Treinamento pago e roubo:** Se você não se importa de gastar (ou de trapacear um pouco com roleplay), pode usar trainers. **Arcadia** em Whiterun treina Alquimia até nível 75. Você pode pagar aulas para subir uns níveis. Uma manha: depois de pagar, você pode **roubar seu dinheiro de volta** abrindo o bolso dela (se sua skill pickpocket permitir). Isso quase “grátis” – mas cuidado, se for pego pode ter problemas. Também tem **Babette** na Dark Brotherhood que treina até 100, mas ela é criança vampira (não pode roubar dela) e você precisa entrar na Irmandade. Em todo caso, treinamento pode complementar, mas criar poções de valor geralmente é suficiente e mais proveitoso, já que te dá produto para vender.

- **Leia livros e faça quests de Alquimia:** Há 5 livros de habilidade de Alquimia espalhados pelo mundo – ler cada um dá um nível gratuito (até certo limite de skill). E a quest **“Retorno às Raízes”** (A Return To Your Roots) em Blackreach, coletando 30 Nirnroots Carmesins, concede uma recompensa especial: o ativo **“Sorte de Sinderion”** – 25% de chance de fabricar uma poção extra sempre que faz um na alquimia ⁸⁰. Isso não aumenta XP diretamente, mas duplica produtos às vezes (o que pode ser vendido ou usado). Vale a pena fazer se estiver confiante em explorar Blackreach no survival (prepare-se bem – lugar perigoso). Outra quest: **“Remédios Raros”** (no DLC Dawnguard, com Florentino em Castle Volkihar) te faz reunir ingredientes raros – isso em si não dá skill, mas dá receitas únicas de sangue. Enfim, conteúdo extra para entusiastas.
- **Venda suas poções para reinvestir em treinamento e suprimentos:** Alquimia é lucrativa. Mesmo que você não use 50 poções de invisibilidade, você pode vendê-las e, com o ouro, comprar equipamentos melhores, aprender feitiços ou treinar outras skills. No survival você vai gastar dinheiro com viagens e posses (casa, carruagem, comida em tavernas), então a alquimia financia isso. Lembre-se de pegar a perk **Vendedor** na árvore de Speech se quiser vender qualquer poção a qualquer comerciante, mas se não, as lojas de alquimia e tavernas compram poções.
- **Evite “overleveling” indesejado:** Pequeno ponto: se você fizer um grind massivo de alquimia no early game, seu nível de personagem pode subir muito e começar a spawnar inimigos mais fortes, sem que seus combates skills estejam preparadas. Isso pode gerar dificuldade (por exemplo, você nível 30 só com Alquimia e Furtividade altas, vai encontrar Draugr Deathlords enquanto seu dano é baixo). Para minimizar frustração, tente evoluir alquimia de forma balanceada junto com combate/furtividade, ou esteja ciente de treinar também sua capacidade de lutar. Alternativamente, use essas poções superfortes que fez para compensar a falta de skill de combate (venenos fortes, etc., podem derrubar inimigos de tier alto mesmo se sua espada for fraca).

Em resumo, **Alquimia é uma skill essencial no modo sobrevivência** – ela supre sua falta de regen, ajuda a lidar com clima (sopas quentes e resistências), multiplica seu ouro e XP, e te dá controle sobre situações perigosas (venenos e buffs). Invista tempo coletando ingredientes e experimentando receitas. Com as dicas acima, você estará sempre abastecido de poções vitais e ficará cada vez mais poderoso conforme domina a arte alquímica. Boa sobrevivência em Skyrim!

Referências Utilizadas: As informações acima foram elaboradas com base em fontes confiáveis como o *UESP Wiki* e o *Elder Scrolls Fandom*, além de experiências práticas de jogo. Para detalhes adicionais sobre as mecânicas do modo sobrevivência, consulte o **UESP** ¹ ²³ ²⁶ ⁸¹, que lista todas as mudanças e dicas. Dicas específicas de alquimia e receitas foram obtidas de guias especializados, como o artigo da Radio Times com as 13 melhores receitas de poções ⁸² ³², e o guia de dicas de Alquimia do Fandom ⁸³ ⁸⁴, que detalha ingredientes valiosos e métodos de aprimoramento. Com esse compêndio, espera-se que você esteja preparado para encarar Skyrim no modo sobrevivência, emergindo vitorioso das gélidas tundras e prosperando graças à sua astúcia e preparo. Boa aventura, Dragonborn – que os deuses guiem seus passos! ¹ ⁸²

- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29
30 31 33 34 35 36 37 38 40 41 42 43 44 45 46 47 48 54 81 **Skyrim:Survival Mode - The**
Unofficial Elder Scrolls Pages (UESP)
https://en.uesp.net/wiki/Skyrim:Survival_Mode
- 32 39 57 58 59 61 62 63 64 65 66 67 68 82 **Skyrim potion recipes | 13 best Alchemy creations |**
Radio Times
<https://www.radiotimes.com/technology/gaming/skyrim-potion-recipes/>
- 49 **Survival Mode | Elder Scrolls | Fandom**
https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Survival_Mode
- 50 **Survival Mode Settings - Skyrim Special Edition - Nexus Mods**
<https://www.nexusmods.com/skyrimspedition/mods/58266>
- 51 69 70 **Created Potions (Skyrim) | Elder Scrolls | Fandom**
[https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Created_Potions_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Created_Potions_(Skyrim))
- 52 53 56 60 **Ingredients (Skyrim) | Elder Scrolls | Fandom**
[https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Ingredients_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Ingredients_(Skyrim))
- 55 **Potion and Poison Recipes Collection - Skyrim - Nexus Mods Forums**
<https://forums.nexusmods.com/topic/476360-potion-and-poison-recipes-collection/>
- 71 72 73 74 75 76 79 80 83 84 **Alchemy Tips | Elder Scrolls | Fandom**
https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Alchemy_Tips
- 77 **What's the most effective way of leveling up Alchemy? - Reddit**
https://www.reddit.com/r/skyrimrequiem/comments/142pb1g/whats_the_most_effective_way_of_leveling_up/
- 78 **Skyrim - Level Up Alchemy To 100 FAST 2024 - YouTube**
<https://www.youtube.com/watch?v=PQNmVE8Oz2U>