

# Underground Haven - [www.underhaven.hpg.com.br](http://www.underhaven.hpg.com.br)

## Magia: A Ascensão

# ALQUIMIA

### A ARTE DIVINA

A Alquimia é uma arte antiga, anterior às ciências modernas, considerada a precursora da química moderna. Absorvida por correntes de pensamento místico, a alquimia era uma arte que buscava transformar elementos básicos em substâncias complexas, às vezes com resultados milagrosos.

A alquimia é ao mesmo tempo uma ciência, uma arte e uma forma de magia. Ciência porque se baseia em fórmulas e procedimentos que são pesquisados com bases no conhecimento e nas práticas já adquiridos. Arte porque precisa de criatividade e percepção, de senso de criação. Magia porque faz o impossível.

Os alquimistas sempre sonharam em aperfeiçoar sua arte até que ela progredisse à perfeição e o homem tivesse controle sobre a criação, podendo criar o que precisava, mudar o que não lhe era necessário ou até mesmo manipular a própria vida, criando poções milagrosas que curavam as piores doenças ou que prolongavam a vida.

Alquimia existiu em diversos lugares do mundo. No antigo Egito, na China, no Oriente Médio, na Europa medieval e em muitas outras partes e épocas. Embora alquimia clássica seja originária da China e do Egito, formas similares de magia foram criadas por outros povos, como o herbalismo de certas culturas pagãs e indígenas, que, embora seus fundamentos sejam bem diferentes dos fundamentos alquímicos, o produto final é o mesmo: a criação de substâncias e remédios com capacidades milagrosas.

### QUEM A PRÁTICA

Muitos grupos místicos utilizam alquimia e artes semelhantes em seu repertório. Tanto Tradições como Tecnocracia costumam ter adeptos da arte de manipulação de substâncias. Alguns exemplos de grupos que utilizam alquimia (ou artes semelhantes) em seu repertório incluem:

#### IRMANDADE DE AKASHA

Embora mais rara que a prática de Dô, algumas facções da Irmandade de Akasha utilizam a alquimia chinesa para a criação de diversos efeitos místicos.

#### ORDEM DE HERMES

A alquimia clássica do Egito e oriente médio influencia até hoje a arte hermética. Considerada uma forma de Alta Magia, alquimia é tratada com grande respeito e usada com

freqüência pela Ordem de Hermes. Rara é a Capela hermética que não possui um laboratório alquímico.

### ORADORES DOS SONHOS

Oradores não usam alquimia propriamente dita, mas sim herbalismo. Ao invés de manipulação de elementos, o herbalismo é o uso de ervas e plantas para criação de remédios, venenos e poções com propriedades variadas. Herbalismo lida diretamente com as artes da Vida, mas alguns compostos de herbalismo podem ser usados como focos para magias de outras Esferas como Mente e Espírito.

### VERBENA

Como os Oradores, muitos Verbena utilizam herbalismo em sua mágica, usando os poderes das ervas para gerar substâncias com propriedades mágicas.

### FILHOS DO ÉTER

Os Filhos do Éter não usam alquimia e simquímica. Sua química pode ser um tanto diferente da química normal, porém, criando substâncias fantásticas com propriedades especiais ou transmutando objetos usando aparelhos tirados da ficção científica. Embora os focos sejam diferentes, a química etérica acaba tendo a mesma função que a alquimia mística.

### ITERAÇÃO X

Sempre em busca de novas substâncias, ligas e compostos a serem usados em suas máquinas, a Iteração X usa química e física avançada para criar maravilhas da ciência moderna (e até mesmo maravilhas ALÉM da ciência moderna). Graças às suas pesquisas avançadas neste campo, eles desenvolvem novas armas, metais mais resistentes, novos explosivos e outras substâncias e compostos que um dia beneficiarão a humanidade.

### PROGENITORES

Química e biologia são usados pelos Progenitores em busca de novos remédios e tratamentos. Novas drogas são desenvolvidas a cada dia pelos cientistas dos Progenitores para melhorar o corpo humano ou curar doenças com mais eficiência.

## NEFANDI

Os Nefandi, principalmente os Barabbi, utilizam alquimia, herbalismo e química em suas mágicas. Seus inimigos conhecem muito bem os venenos e substâncias de mudança de comportamento que esses magos negros criam, mas mesmo os Nefandi precisam às vezes de poções de cura ou melhores aparatos para melhor servirem a seus Lordes Negros.

## COMO FUNCIONA

Dependendo de sua origem, a alquimia pode ter certos princípios diferentes. Apesar da alquimia sempre se dedicar à criação de substâncias com os mais diferentes propósitos, a forma como isso ocorre varia e muito.

A alquimia clássica acredita na existência de uma substância primordial e essencial. Essa substância forma os quatro elementos: fogo, água, terra e ar. Os elementos, por sua vez, quando usados em quantidades corretas, criam as demais substâncias. Para se realizar a transmutação de substâncias, portanto, é preciso fazer com que haja uma reação que mude a composição elemental do objeto.

Da mesma forma, nossas emoções e até mesmo nosso corpo era dominado pelos quatro elementos. Cada um dos nossos líquidos internos (sangue, bile, atrabile e fleuma) é ligado a um elemento e também a um estado emocional. Equilibrando os elementos do corpo, pode-se curar a mente e saúde. Da mesma forma, manipulando esses elementos, pode-se controlar ou prejudicar a personalidade ou a saúde de uma pessoa.

Astrologia demonstrava grande influência sobre a alquimia, pois os alquimistas acreditavam que cada astro está ligado a uma substância (como o Sol estar ligado ao ouro ou a Lua à prata). Por isso, muitos alquimistas dedicam-se à astrologia, buscando o momento certo para que seus compostos sejam bem-sucedidos.

A alquimia chinesa possui crenças um pouco diferentes e é derivada do Taoísmo. Ela acredita em cinco elementos (fogo, água, terra, metal e madeira), que são balanceados pelos princípios do Yin e do Yang. Ela também acredita na “alquimia interna” do corpo, que pode ser controlada pela manipulação do chi (energia vital) de uma pessoa. Alterando-se o fluxo de chi no corpo, pode-se alterar seu estado de saúde.

Artes similares à alquimia, como herbalismo, têm princípios completamente diferentes. Herbalismo usa as plantas e ervas para a criação de remédios, venenos e outras substâncias. Herbalismo costuma estudar as propriedades (tanto físicas e biológicas como místicas) das plantas e existe numa variedade de formas pelo mundo inteiro.

Por fim, a química avançada usada pelos Filhos do Éter e pela Tecnoocracia se baseiam no estudo das propriedades químicas das substâncias, nos elementos da tabela periódica, em suas ligações químicas e suas propriedades atômicas. Também estudam alterações de substâncias pela manipulação de seus campos elétricos. A química etérica em particular costuma obter resultados um tanto quanto inacreditáveis, lembrando muito a ciência dos quadrinhos e dos filmes de ficção futurista.

## FOCOS COMUNS

Os focos da arte alquímica se baseiam em ingredientes, materiais corretos, ferramentas específicas, estudos astrológicos e muitas, muitas experiências. Alquimia não costuma ser uma arte instantânea (embora certos efeitos sejam particularmente simples e rápidos de se fazer caso o alquimista tenha os ingredientes corretos à mão).

A criação de substâncias alquímicas pode levar horas ou mesmo dias, exigindo que o alquimista tenha paciência. Os resultados, porém, podem ser impressionantes e duradouros. Poções podem ser armazenadas para uso posterior, por exemplo.

Herbalismo tende a ser mais simples e rápido para que seus resultados sejam obtidos. Tendo-se as ervas certas à mão, é possível criar um remédio ou veneno rapidamente. Isso nem sempre é verdade, porém. Certos produtos de herbalismo podem levar bastante tempo para serem preparados devido à sua complexidade e potência.

## COINCIDÊNCIA E VULGAR

Alquimia pode ser uma arte tanto coincidente quanto vulgar, dependendo de sua aplicação. Com as maravilhas da química moderna e a influência de filmes, é possível criar efeitos particularmente impressionantes sem que haja Paradoxo. Venenos, um anestésico potente, drogas alucinógenas ou que influenciam comportamento, um produto que aumente ligeiramente a força de uma pessoa, substâncias voláteis: tudo isso é possível sem causar descrença.

Outros efeitos, porém, podem gerar Paradoxo. Uma droga que feche ferimentos rapidamente, um elixir que amplifique a Força a níveis muito altos, um ácido tão forte que abra um rombo no chão em segundos, entre muitos outros efeitos, podem tornar a arte alquímica altamente vulgar. Efeitos muito grandes obtidos rapidamente (como uma pistola etérica que usa um campo magnético para tornar ar em plasma e dispersa-lo) podem facilmente atrair Paradoxo.

## FOCO OU ENCANTAMENTO?

Uma coisa importante a se dizer sobre a arte da alquimia é que ela pode ser praticada, em termos de jogo, de duas formas: como apenas foco para magias ou como encantamentos reais.

O uso de alquimia como foco ocorre quando o alquimista usa suas experiências para realizar magia. Os poderes não vêm do composto criado, e sim do mago. Obviamente, o mago não sabe disso, imaginando que precisa da alquimia para conseguir fazer seus efeitos. Como com outros estilos místicos, o mago não sabe que o poder vem dele, imaginando que precisa de suas ferramentas típicas para fazer sua arte.

No caso de alquimia como foco, o poder dos compostos criados só é liberado quando o mago, inconscientemente, faz sua magia. Ou seja, aquele composto é algo inútil, talvez até tenha alguma capacidade natural benéfica, mas não é nada mágico. Quando o alquimista aplica seu composto, porém, a magia ocorre e o efeito se torna visível. Isso quer dizer que, se o composto for manipulado por outro que não seja o próprio mago, ele falhará (se o mago estiver ciente, porém, que o composto está sendo manipulado por outros, pode ser

que a magia ocorra, pois o mago inconscientemente a fará ocorrer).

Neste caso, o uso de alquimia ocorre como com qualquer outro foco. Cria-se o composto e, ao usa-lo, o mago faz o teste normal de magia. Pode ser que o tempo gasto na criação do composto sirva para ir acumulando sucessos no teste, sendo o teste final feito no momento em que o composto criado é utilizado.

A segunda maneira de se utilizar alquimia é realmente encantando os compostos criados. Isso exige que o mago tenha Primórdio 2 além de quaisquer outras Esferas necessárias para a magia. Nesse caso, o alquimista realmente coloca poder real na substância criada, gerando um talismã temporário. O poder ainda vem do mago e ele está inconsciente disso, mas a diferença é que a substância adquire aquele poder também e pode ser usada por outras pessoas que não o alquimista criador.

Quando se encanta um composto, é preciso dedicar sucessos não só a fatores comuns como duração e potência do efeito, como também a número de doses. Cada dose significa que aquela substância pode ser usada uma vez (desde que não seja consumida inteiramente) antes que perca seus poderes. Uma poção à qual foram dedicados 5 sucessos para doses poderia ser utilizada 5 vezes (desde que não seja consumida inteiramente antes disso). Caso ainda sobrasse restos da poção após 5 usos, a quantidade restante seria inerte e sem habilidades místicas. Além de tudo isso, é preciso investir um ponto de Quintessência para cada dose da poção (esses pontos são consumidos a cada vez que o composto é usado. Pontos restantes podem ainda ser reabsorvidos na forma de Sôrvo por outros magos).

## ROTINAS ALQUÍMICAS

A seguir temos algumas Rotinas para alquimia, mostrando algumas das inúmeras possibilidades desta arte. Note, porém, que a arte da alquimia vai além das simples jogadas de Aretes. Por mexer com substâncias reais e não apenas com focos arcanos, um alquimista descuidado pode gerar compostos perigosos. Por isso, durante a fabricação das substâncias alquímicas, é sugerido que hajam testes frequentes dos Conhecimentos Ocultismo, Ciências, Alquimia e Herbalismo. Falhas podem causar efeitos colaterais (dor de cabeça, dor de barriga, cansaço, uma poção fedorenta, etc.) enquanto Falhas Críticas podem resultar em grandes problemas (um elixir mágico é na verdade um veneno potente, cria-se uma substâncias volátil sem querer, etc.)

### ALUCINÓGENOS

**Esferas:** Mente 2-3 ou Espírito 1

**Formas Comuns:** Ingerível (comida, bebida), essências e perfumes.

Alucinógenos são substâncias que causam estranhas sensações ou alucinações. Com Mente 2, as alucinações são puramente causadas por impressões vagas: ouve-se sons distantes, tem-se a impressão de ver alguém pelo canto do olho, sente-se algo tocar sua pele, etc. Com Mente 3, as alucinações são ilusões que podem ser vistas e sentidas plenamente pelo alvo, mas existem apenas na sua mente. Com Espírito 1, faz-se o alvo ver (sem ter controle) os mundos espirituais justapostos ao mundo real, fazendo-o duvidar do que é real e do que não é.

**Observação:** Além dos efeitos aqui listados, cada sucesso obtido na magia (sem contar sucessos usados em duração, nem o sucesso necessário para se afetar alguém que não seja o mago) dá +1 às dificuldades dos testes de Percepção da vítima. Com a versão de Mente 3, as dificuldades também se aplicam a testes de Raciocínio e há ainda a possibilidade das ilusões atrapalharem o alvo em outros testes também (de acordo com a vontade do Narrador e a intenção do alquimista... basta usar o bom senso).

### ANESTÉSICO

**Esferas:** Vida 3 (4) ou Mente 1 (2)

**Formas Comuns:** Poções, pomada (a ser aplicada nos ferimentos), essência ou perfume

Este composto é utilizado para anular dor, desta forma removendo penalidades por danos. Com Vida 3, o mago pode bloquear a dor em suas sinapses nervosas. Vida 4 permite fazer o mesmo em outras pessoas. Mente 1 age mais diretamente, bloqueando a mente do mago contra a dor. Mente 2 é utilizado para se fazer o mesmo em outras pessoas.

**Observação:** Além dos sucessos de duração, é preciso usar sucessos para a potência do efeito (cada sucesso reduz penalidades em um). Se usado sobre outras pessoas, esta Rotina exige um sucesso adicional por pessoa a ser afetada.

### APERFEIÇOAMENTO

**Esferas:** Matéria 4-5

**Formas Comuns:** Líquidos (usados para limpar os objetos-alvo, ou em alguns casos os objetos são mergulhados neles).

Rotinas de Aperfeiçoamento agem para aperfeiçoar um objeto, tornando-o mais durável e resistente, ou então restaurando-lhe falhas ou consertando-o milagrosamente.

A versão que usa Matéria 4 apenas torna os objetos mais elaborados, melhorando sua forma e constituição. A versão que usa Matéria 5 possibilita até mesmo criar novas propriedades no objeto.

**Observações:** Não é preciso usar sucessos em duração, a menos que o resultado final seja sobrenatural (por exemplo, usar Matéria 5 para tornar um tecido leve e fino tão resistente quanto uma armadura). Sucessos precisam ser usados na potência do efeito, porém.

### CURA DE BABEL

**Esferas:** Mente 3

**Formas Comuns:** Poções

Este composto alquímico permite a quem bebe-lo compreender qualquer língua falada e também poder ser compreendido por todos que o ouvem.

**Observações:** Três sucessos necessários, mais um caso a poção seja usada por outro que não seja o mago. Além disso, é preciso usar sucessos para a duração do efeito também.

### ELIXIRES

**Esferas:** Vida 3 (4) (Atributos Físicos e Aparência e também para certas melhorias de Percepção) ou Mente 5 (Inteligência e Raciocínio) ou Entropia 5 (Carisma e Manipulação) ou Correspondência 5 (Percepção)

**Formas Comuns:** Poção, pomada (a ser aplicada na área a ser afetada), essências e perfumes

Elixires servem para aumentar as capacidades naturais de uma pessoa por um certo período de tempo. Elixires são

quase sempre usados para se ampliar Atributos (podendo até mesmo ultrapassar o limite humano, mas isso causa Paradoxo Permanente). Alguns usos permitem ampliar um ou mais sentidos.

**Observação:** Sucessos são divididos entre duração e potência do efeito. Cada sucesso usado em potência dá +1 a um Atributo. No caso de se usar Vida para ampliar sentidos, cada sucesso de potência dá -1 na dificuldade de testes de Percepção que envolvam o sentido afetado.

## ESTASE QUÍMICA

**Esferas:** Matéria 5

**Formas Comuns:** Poção ou pó (a serem colocados em contato com a substância-alvo)

Este composto age de forma inversa a muitas produções alquímicas. Ao invés de alterar ou transformar, este produto faz com que uma substância se torne inalterável por certo tempo. Desta forma, materiais não sofrem reações ou transformações que normalmente fariam: álcool pode não queimar, água não evapora, material radioativo pode tornar-se seguro, etc.

**Observações:** Um sucesso é necessário, mais o número de sucessos destinado à duração do efeito.

## DISSOLVIDOR

**Esferas:** Matéria 3

**Formas Comuns:** Poções

Um dissolvidor é usado para se desfazer de uma grande quantidade de matéria, tornando-a uma pasta inútil, bastando pequenas quantidades do composto alquímico. Dissolvidores são muitas vezes ácidos potentes.

**Observações:** O número de sucessos no teste é usado para calcular a quantidade de dano causado, seja numa pessoa ou num objeto.

## FILTROS

**Esferas:** Mente 2

**Formas Comuns:** Essências e perfumes, às vezes poções

Filtros são compostos alquímicos usados para influenciar emoções. Eles incluem as famosas “poções do amor”, mas são mais frequentemente usados na forma de perfumes e essências.

**Observações:** Dois sucessos são usados para se criar um Filtro, mais os sucessos necessários para a duração do efeito. Durante esse tempo, a vítima do filtro sofre penalidades de +2 em dificuldades para resistir à emoção gerada, e outras pessoas explorando tal emoção para influencia-la têm dificuldade -2 em seus testes sociais.

## FOGO, ELETRICIDADE E OUTRAS FORÇAS

**Esferas:** Forças 3/Primórdio 2 ou Primórdio 2

**Formas Comuns:** Compostos líquidos ou pastosos. Em certos casos, são usados para untar uma arma e dar-lhe “poderes mágicos”

Certos alquimistas criavam líquidos mortais a serem usados como armas ou para untar suas armas. Fogo grego é um exemplo desses compostos mortíferos, mas outros são possíveis, incluindo um líquido que, mergulhado numa lamina, dá propriedades elétricas a ela.

A versão de Forças 3/Primórdio 2 cria elementos reais. A versão que usa apenas Primórdio 2 é feita para encantar

armas, fazendo-as causar danos agravados, mas exige também um gasto de um ponto de Quintessência.

**Observações:** Caso o uso da substância seja para causar dano direto com um único ataque, use a tabela de Dano para determinar quanto dano você causa com os sucessos obtidos. Caso o uso seja para encantar uma arma ou criar fogo ou outros elementos duradouros, os sucessos são divididos entre duração e dano. O versão que utiliza apenas Primórdio 2 só precisa obter sucessos para sua duração (ela não aumenta o dano, apenas o torna agravado).

## PANACEA

**Esferas:** Vida 2 (3 para usar em outras pessoas)

**Formas Comuns:** Poções, remédios, pomadas, essências e perfumes.

Estes compostos alquímicos são usados para curar doenças e remover o efeito de venenos.

**Observações:** Use a tabela de Dano para determinar o que é possível curar através desta Rotina. Esta rotina cura apenas dano causado por doenças ou venenos (veja **Mago 3<sup>a</sup>**, **Edição** ou **Mummy** para tabelas de doenças e venenos).

## POÇÃO DE QUINTESSÊNCIA

**Esferas:** Primórdio 2

**Formas Comuns:** Poções

As famosas “poções de mana”, estas poções são na verdade Sôrvo criado por alquimistas. Investindo quintessência em sua criação alquímica, o mago pode usar este Sôrvo posteriormente apenas bebendo a poção.

**Observações:** Cada sucesso obtido permite que um ponto de Quintessência seja posto na poção para uso posterior. Ao contrário de um Sôrvo comum, porém, esta poção não exige o conhecimento de Primórdio 3 nem de testes de Arete para ser reabsorvido: basta beber a poção.

Os pontos de Quintessência a serem investidos na poção devem vir do próprio mago. Ele pode, porém, receber Quintessência de fontes externas antes de investir a poção.

## PRODUÇÃO DE GASES

**Esferas:** Matéria 2 ou 4

**Formas Comuns:** Líquidos, pastilhas

Este efeito é muito simples e apenas serve para transformar o composto criado em gás. Seja este gás letal ou simples fumaça fica a escolha do alquimista.

A versão de Matéria 2 é perigosa, pois transforma o ar em outro gás, desta forma diminuindo a quantidade de ar respirável num local fechado. A versão de Matéria 4 transforma a própria substância alquímica em gás.

**Observações:** Considere que cada sucesso crie uma nuvem de 2x2x2m de gás ou fumaça. Em caso de gases tóxicos, o número de sucessos deve ser dividido entre o tamanho da nuvem e o dano causado pela mesma.

## PRODUTOS VOLÁTEIS

**Esferas:** Forças 3 ou 5/Primórdio 2

**Formas Comuns:** Poções, pastilhas, compostos pastosos

Explosões. Basicamente, este efeito cria compostos explosivos. Alguns compostos exigem apenas impacto para detonarem, enquanto outros podem exigir combustão ou um simples comando místico. A versão de Forças 3/Primórdio 2 cria uma explosão menor, capaz de ferir as pessoas ao redor,

enquanto Forças 5/Primórdio 2 pode literalmente fazer um prédio ruir.

**Observações:** O número de sucessos indica o dano causado. No caso de Forças 3/Primórdio 2, é preciso um sucesso adicional para cada pessoa a ser atingida pela explosão. Para Forças 5/Primórdio 2, considere que a área atingida pela explosão é automaticamente igual ao dano causado pela mesma, sem precisar de divisão de dados. Além disso, é possível ferir até mesmo pessoas fora dessa área. O dano diminui em um para cada metro de distância da área da explosão.

### COMPOSTO DE SEPARAÇÃO DA ALMA

**Esferas:** Mente 5

**Formas Comuns:** Poções

Esta poção separa corpo e alma permitindo à alma viajar livremente pelo mundo dos espíritos (ou dos mortos, ou dos sonhos...), enquanto o corpo permanece catatônico no plano físico.

**Observações:** Isto é apenas um foco para o efeito de viagem astral (veja a Esfera da Mente em **Mago**).

### TÔNICOS

**Esferas:** Vida 2 (3 para afetar outras pessoas)

**Formas Comuns:** Poções, pomadas, ataduras banhadas em líquidos especiais

Tônicos são “poções de cura”, usados para regenerar ferimentos sofridos. Eles costumam ser bebidos ou aplicados aos ferimentos.

**Observações:** Use a tabela de dano para calcular quantos Níveis de Vitalidade são recuperados ao se utilizar um Tônico.

### TRANSMUTAÇÃO

**Esferas:** Matéria 2 ou Matéria 2/Vida 4 (para afetar seres vivos)

**Formas Comuns:** Poções e líquidos (aonde serão banhados os objetos desejados)

Um dos sonhos dos alquimistas, a transmutação é a habilidade de transformar uma substância em outra. Desta forma, chumbo pode se tornar ouro, madeira pode se tornar pedra, aço pode tornar-se prata, etc.

**Observações:** O número de sucessos determina a quantidade de material a ser transformado. Um sucesso poderia transformar uma barra de chumbo em ouro, enquanto pelo menos cinco seriam necessários para tornar uma porta de madeira em pedra. Se usado em seres vivos, use os sucessos para calcular o dano causado sobre eles.

### VENENOS LETAIS

**Esferas:** Matéria 2 ou Vida 4 ou Entropia 4 ou Entropia 4/Vida 4

**Formas Comuns:** Poções

Venenos podem ser criados mundanamente, mas raramente são tão poderosos quanto os venenos alquímicos. Com Matéria 2, é possível criar venenos mundanos a partir de substâncias inofensivas. Com Vida 4, um veneno alquímico causa danos diretos ao corpo da vítima, podendo até mesmo causar alterações nela (como diminuir Atributos, etc.). Com Entropia 4, é possível criar venenos que causam envelhecimento precoce, câncer ou necrose. A combinação Entropia 4/Vida 4 causa danos agravados.

**Observações:** Em todos os casos, o número de sucessos é usado para calcular o dano causado. O dano é letal (ou, se o mago desejar, por contusão), mas no caso de Entropia 4/Vida 4, o dano é agravado. No caso de poções de Vida 4 que diminuam níveis de Atributos, o número de sucessos deve ser dividido entre o número de pontos removidos e a duração do efeito.

### VISÃO ALÉM DA VISÃO

**Esferas:** Mente 1/Primórdio 1/Espírito 1

**Formas Comuns:** Poções, colírios

Este composto, ao ser bebido ou aplicado aos olhos, permite que o alquimista adquira a capacidade de ver além da visão comum. Ele passa a poder ver auras, presenciar Ressonância e observar os espíritos que estão próximos ao mundo material.

**Observações:** Sucessos indicam a duração do efeito.

### CONCLUSÃO

Bem, é isso. Uma livre interpretação das artes alquímicas (e outros estilos semelhantes) para uso de Narradores e jogadores. Este texto não está plenamente preciso, mas é o bastante para dar uma idéia de como funciona. As Rotinas mostradas são apenas exemplos. É altamente aconselhável que se use uma Rotina diferente para cada efeito usado (por exemplo, um Elixir de Força ser uma Rotina separada de um Elixir de Vigor). Além disso, muitas outras possibilidades existem na alquimia. Os poderes aqui mostrados são apenas exemplos.

Tiago José “Deicide” Galvão Moreira  
**Underground Haven**  
[www.underhaven.hpg.com.br](http://www.underhaven.hpg.com.br)