

Poções

Antídoto Para Venenos

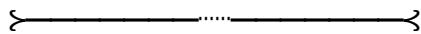
\$ 150 Dracmas

Livre o corpo do usuário de qualquer tipo de veneno.

Tipo: Líquida.

Cor: Preta.

Uso: Interno.



Tônico Instantâneo de Beleza

\$ 100 Dracmas

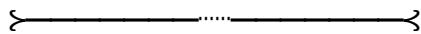
Deixa o alvo belo, porém em menor escala a dos filhos de Afrodite.

Contudo, ainda sim é difícil resistir aos encantos. Dura por uma hora.

Tipo: Cremoso.

Cor: Cor-de-Rosa.

Uso: Externo.



Fórmula para Tingimento Capilar

\$ 200 Dracmas

A poção deve ser aplicada nas madeixas, tingindo-as conforme a coloração do líquido. Vale frisar que é necessário repor doses diversas vezes para que o efeito torne-se contínuo. Vale frisar que como qualquer mistura possui um tempo de duração limitado.

Tipo: Líquida.

Cor: Varia de acordo com a tonalidade do tingimento.

Uso: Externo.



Poção do Adormecer

\$ 500 Dracmas

Faz com que o alvo sinta uma vontade incontrolável de dormir. Quanto menor o nível, maior a duração do efeito.

Tipo: Gasosa.

Cor: Esverdeada.

Uso: Externo.



Poção do Amor

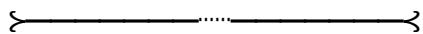
\$ 1.000 Dracmas

Desperta um forte sentimento amoroso num alvo, sendo que todo esse sentimento será redirecionado para algo específico.

Tipo: Líquida.

Cor: Cor-de-Rosa.

Uso: Interno.



Poção da Velocidade

\$ 400 Dracmas

Dá ao alvo uma incrível velocidade, fazendo-o chegar próximo a 150 quilômetros por hora. Dura apenas 30 minutos.

Tipo: Líquida.

Cor: Violeta.

Uso: Interno.



Poção de Cura

\$ 250 Dracmas

Cura ferimentos pequenos e médios. Se usada em excesso pode causar intoxicação.

Tipo: Líquida.

Cor: Branca.

Uso: Interno.



Poção das Estrelas

\$ 500 Dracmas

Cria uma esfera de luz intensa e quente, semelhante a do sol, que não pode ser controlada. Aos poucos se fragmenta em vários pontos luminosos que se repelem. Depois de uma hora, o pote enche novamente.

Tipo: Sem aspecto físico.

Cor: Sem aspecto físico.

Uso: Externo.



Poção Telepática

\$ 300 Dracmas

Cria uma corrente telepática entre os alvos, que só pode ser destruída por fortes poderes mentais ou pela vontade dos usuários. Somente dois usuários são ligados com uma poção.

Tipo: Gasosa.

Cor: Transparente.

Uso: Interno.



Poção do Transporte

\$ 350 Dracmas

Transporta o usuário para um destino pré-determinado, sendo que basta estalar os dedos para voltar ao local de origem. Suficiente para quatro doses.

Tipo: Gasosa.

Cor: Laranja.

Uso: Externo.



Poção da Imitação

\$ 700 Dracmas

Clona em até duas vezes o alvo, porém as réplicas não tem os mesmos poderes. Somem se forem atacadas ou se o corpo-matriz for incapacitado.

Tipo: Gasosa.

Cor: Branca.

Uso: Externo.



Exilar da Resistência

\$ 350 Dracmas

Aumenta a resistência do alvo, dando a ele mais energia e vontade, embora não cure ferimentos. Os efeitos somem em uma hora, e pode ser suficiente para três doses.

Tipo: Líquida.

Cor: Esverdeada.

Uso: Interno.



Poção Inflamável

\$ 1.000 Dracmas

Extremamente instável, ao se quebrar age como combustível inflamado e queima tudo por onde se espalha. Caso ingerida, provoca uma terrível sensação de queimação (com exceção aos filhos de Hefesto), até fazer o usuário cuspir chamas por 30 minutos.

Tipo: Líquida.

Cor: Vermelha.

Uso: Externo ou Interno.



Poção do Azar

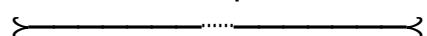
\$ 400 Dracmas

Capaz de diminuir uma boa parte da perícia do alvo, seja com poderes ou armas. Todavia só pode ser usada uma vez em batalha e seu efeito dura apenas uma hora. .

Tipo: Cremosa.

Cor: Negra.

Uso: Deve ser passada na arma que causará um ferimento.



Poção Nutritiva

\$ 500 Dracmas

Cada gole da poção são como 3 refeições diárias completas, porém deixa o usuário um pouco lento. Tem doses suficientes para 2 semanas.

Tipo: Líquida.

Cor: Multicolorida.

Uso: Interno.