

ALCHEMIST

Alchemist
Level

ALCHEMY

Extract Save DC		Extracts per day	=	Base Extracts	+	INT	INT - 4	INT - 8	INT - 12
	1								
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								

Extract Save DC = 10 + INT + Extract Level

DISCOVERIES

DISCOVERIES
KNOWN

Alchemist
Level

Misc

= (÷ 2) +
(Round down)

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12

POISON RESISTANCE

POISON RESISTANCE FORTITUDE SAVE BONUS

Level Immune to all poisons

MUNDANE POTIONS

EXTRACTS

1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>

MUTAGENS

Strength Bonus	<input type="text"/> STR	→	<input type="text"/> INT	Intelligence Penalty	<input type="text"/> AC	Natural Armor Bonus
Dexterity Bonus	<input type="text"/> DEX	→	<input type="text"/> WIS	Wisdom Penalty		
Constitution Bonus	<input type="text"/> CON	→	<input type="text"/> CHA	Charisma Penalty		

DURATION mins = 10 mins ×

BOMBS

d6 +	OTHER DAMAGE		Bombs Today
Alchemist Level	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
(Round up)	SAVING THROW DC	Alchemist Level	
SPLASH DAMAGE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
ft	= 10 + (<input type="text"/> ÷ 2) + INT		(Round down)

Use this DC for Splash reflex saves, Discovery fortitude saves etc.