

## ALQUIMIA

CD Salv de Extractos		Extractos al día	=	Extractos Base	+	INT	INT - 4	INT - 8	INT - 12
	1					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	2					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	3					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	5					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	6					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CD Salv de Extractos = 10 + INT + Nivel del Extracto

## DESCUBRIMIENTOS

DESCUBRIM  
CONOCIDOS

**S** Nivel de Alquimista

Misc

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \underline{\phantom{000}}$$

(Redondear abajo)

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

## RESISTENCIA A VENENOS

RESISTENCIA A VENENOS BONIFICADOR A SALV DE FOI

Nivel  
10 ☐ Inmune a todos los venenos

## POCIONES MUNDANAS

---

---

---

---

---

## EXTRACTOS

<b>1</b> <div>□□□</div>	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
<b>2</b> <div>□□□ □□□ □□□</div>	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
<b>3</b> <div>□□□ □□□ □□□</div>	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
<b>4</b> <div>□□□ □□□ □□□ □</div>	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
<b>5</b> <div>□□□ □□□ □□□ □</div>	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
<b>6</b> <div>□□□ □□□ □□□ □</div>	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□
	□□□	□□□

## HEALING SALVE

## PUNTOS CURACIÓN

Nivel de Alquimista

$$d6 = \frac{\quad}{\div 2}$$

Apply a healing salve or potion as a move action.

Apply a healing salve to self as a swift action.

Using a healing salve counts as one use of your bombs for today.

Nivel  
**18**

☐ Instant Alchemy

Craft any alchemical item as a full round action

Apply a healing salve as a swift action

**BOMBAS**

El diagrama de flujo describe el cálculo del daño en el juego. Comienza con un recuadro superior izquierdo que indica **d6 +**. Una flecha ascendente desde el texto **Nivel de Alquimista** y una flecha descendente desde el texto **(Redondear arriba)** convergen en un recuadro que contiene la fórmula  $(\div 2)$ . Una flecha ascendente desde este recuadro y una flecha descendente desde el texto **INT** convergen en un recuadro que indica **Daño Básico**. Desde el recuadro **Daño Básico**, una flecha ascendente y una flecha descendente convergen en un recuadro que indica **+** . Una flecha descendente desde el texto **Radio de salpicadura** converge en este recuadro. Una flecha descendente desde el recuadro **+**  converge en un recuadro final que indica **DAÑO DE SALPICADURA**. A la derecha del diagrama, se muestran las fórmulas para **BOMBAS AL DÍA** y **SALV THROW DC**, ambas basadas en el **Nivel de Alquimista** y el **INT**.

**BOMBAS AL DÍA**

Nivel de Alquimista

Misc

**SALV THROW DC**

Nivel de Alquimista

Radio de salpicadura

**DAÑO DE SALPICADURA**

**BOMBAS AL DÍA**

**SALV THROW DC**

**DAÑO DE SALPICADURA**