

ALCHEMIST

Poziom Alchemika

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

Poziom Alchemika

Inne

= (÷ 2) +
(Zaokrąglane w dół)

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

POISON RESISTANCE

POISON RESISTANCE FORTITUDE SAVE BONUS

+

Poziom 10 ☐ Odporny na wszystkie trucizny

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"/>

MUTAGENY

Strength Bonus	+ S	→	- INT	Intelligence Penalty	+ KP	Naturalny pancerz Premia
Dexterity Bonus	+ ZR	→	- RZT	Wisdom Penalty		
Constitution Bonus	+ BD	→	- CHA	Charisma Penalty		
					DURATION	Poziom Alchemika
					<input type="text"/> min = 10 mins ×	

BOMBS

K6 +	OTHER DAMAGE	Bombs Today
BASIC DAMAGE		
Poziom Alchemika		
(÷ 2)		
INT		
SPLASH DAMAGE		
+		
m	Splash radius	
	SAVING THROW DC	
	Poziom Alchemika	
	= 10 + (÷ 2) + INT	
	Use this DC for Splash reflex saves, Discovery fortitude saves etc.	