

Alchemist  
Level

## ALCHEMY

Extract Save DC = 10 + INT + Extract Level

## DISCOVERIES

Alchemist  
Level

Misc

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

(Round down)

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

## POISON RESISTANCE

+

Level

10

☐ Immune to all poisons

## MUNDANE POTIONS

---

---

---

## EXTRACTS

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

## MUTAGENS

Strength Bonus **+ STR** → **- INT** Intelligence Penalty **+ AC** Natural Armour Bonus

Dexterity Bonus **+ DEX** → **- WIS** Wisdom Penalty

Constitution Bonus **+ CON** → **- CHA** Charisma Penalty

**DURATION**

mins	= 10 mins ×	Alchemist Level
------	-------------	-----------------

## BOMBS

The diagram illustrates the calculation of splash damage from a bomb. It consists of several interconnected boxes and arrows:

- BASIC DAMAGE:** Calculated as  $\text{d6} + \frac{\text{Alchemist Level}}{2}$  (rounded up). This result is added to the other damage to find the total splash damage.
- OTHER DAMAGE:** Calculated as  $\text{Alchemist Level} + \text{INT} + \text{Misc}$ .
- BOMBS PER DAY:** A box for tracking the number of bombs used per day.
- SAVING THROW DC:** Calculated as  $10 + \frac{\text{Alchemist Level}}{2} + \text{INT}$  (rounded down). This DC is used for splash reflex saves.
- Splash radius:** A box for determining the radius of the splash effect in feet (ft).