

CINETA

DEFLAGRAZIONE CINETICA

WILD BLASTS



DEFLAGRAZIONE CINETICA

A kinetic blast is a standard action.
You need at least one hand free to aim a blast.

Gittata ☐ 9 m ☐ 40m ☐ 18 metri

A physical blast is a ranged attack that bypasses spell resistance.
An energy blast is a ranged touch attack.

PHYSICAL BLAST = **DAMAGE** $\text{d6} + \text{_____} + \text{COS}$

$\text{Cineta Livello} \div 2$ (per eccesso)

DEFLAGRAZIONE DI ENERGIA = **DANNO** $\text{d6} + (\text{COS} \div 2)$

INFUSIONI

Applica una infusione di forma e una di sostanza a un deflagrazione cinetica.

FORMA **CD INFUSIONE** $= 10 + \text{Livello Incantesimo Effettivo} + \text{DES}$

SOSTANZA **CD INFUSIONE** $= 10 + \text{Livello Incantesimo Effettivo} + \text{COS}$

LIVELLO INCANTESIMO EFFETTIVO $= \text{Cineta Livello} \div 2$ (per difetto)

KINETIC BLAST BURN $= \text{Wild Talent Burn} + \text{Sostanza Infusione Sovraccarico} + \text{Forma Infusione Sovraccarico}$

ELEMENTAL OVERFLOW

Accepting burn causes your body to visibly surge with energy.

ATTACCO BONUS $= \text{Sovraccarico Attuale} \times 2$

DANNI BONUS $= \text{Sovraccarico Attuale} \times 2$

BONUS MASSIMO $= \text{Cineta Livello} \div 3$ (per difetto)

		Bonus to physical scores	Critical/sneak miss chance	FOR
Livello	A sovraccarico			
6	3	+2, +2	5% xsovraccarico	DES
11	5	+4, +2, +2		COS
16	7	+6, +4, +2		

SPECIALISTA NELLE INFUSIONI

Riduce il costo in sovraccarico di una deflagrazione fino al minimo di una infusione.

Livello	5	Livello	5	8	11	14	17	20
Riduzione	-1	-2	-3	-4	-5	-6	Sovraccarico	

SPECIALIZZAZIONE NEI COMPOSTI

-1 burn when using a composite blast.