

# CINETA

Cineta  
Livello

## TALENTI SELVATICI

BASIC UTILITY



Livello

1  
7  
15



## DEFLAGRAZIONE CINETICA

- ☐ Air blast
- ☐ Electric blast
- ☐ Cold blast
- ☐ Water blast
- ☐ Fire blast
- ☐ Earth blast
- ☐ Telekinetic blast

Kinetic blast is a standard action and has a range of 30ft. You need at least one hand free to aim a blast.

**PHYSICAL BLAST** =  $d6 + \text{Cineta Livello} \div 2$  (Round up) + **COS**

**ENERGY BLAST** =  $d6 + (\text{COS} \div 2)$

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

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

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

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

**ATTACCO BONUS** =  $\text{Sovraccarico Attuale}$

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

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

## SPECIALIZZAZIONE NEI COMPOSTI

**16** -1 sovraccarico quando si combinano infusioni

## SOVRACCARICO

**BURN PER ROUND** =  $\text{Cineta Livello} \div 3$

**SOVRACCARICO MASSIMO** =  $3 + \text{COS}$

Il sovraccarico può essere curato solo con un'intera notte di riposo

## RACCOLTA POTERE

Reduce the burn cost of your next blast.

## Supercarica

Level 11

Azione di Movimento -1 punto di Sovraccarico

Round completo -2 punti di Sovraccarico

Round completo + Azione di Movimento -3 punti di Sovraccarico

Se subisce danno prima della deflagrazione, deve effettuare una prova Concentrazione o accettare il sovraccarico che avrebbe raccolto

**LIVELLO RISERVA INTERNA** =  $\text{pf}$

Livello	Sovraccarico	Physical scores	Miss chance
6	3	+2, +2, 0	5% + burn
11	5	+4, +2, +2	
16	7	+6, +4, +2	

## METACINESI

**POTENZIARE** 1 sovraccarico ☐  
+50% al danno

**MASSIMIZZARE** 2 sovraccarico ☐  
Si usa il punteggio più alto del dado

**VELOCIZZARE** 3 punti di sovraccarico ☐  
Agisca come azione rapida

**DOPPIA DEFLAGRAZIONE CINETICA** 4 punti di sovraccarico ☐  
Perform twice with the same action. Modifications apply to both, but burn once.

**MAESTRO METACINETA**  
Riduce il costo in sovraccarico di una metacinesi

Livello

1

## INFUSIONE



## DIFESA ELEMENTALE



Livello

2

## UTILITA'



Livello

3

## INFUSIONE



Livello

4

## UTILITA'



Livello

5

## INFUSIONE



Livello

6

## UTILITA'



Livello

8

## UTILITA'



Livello

9

## INFUSIONE



Livello

10

## UTILITA'



Livello

11

## INFUSIONE



Livello

12

## UTILITA'



Livello

13

## INFUSIONE



Livello

14

## UTILITA'



Livello

16

## UTILITA'



Livello

17

## INFUSIONE



Livello

18

## UTILITA'



Livello

19

## INFUSIONE



Livello

20

## UTILITA'

