

CINETA

DEFLAGRAZIONE CINETICA

WILD BLASTS



DEFLAGRAZIONE CINETICA

Deflagrazione cinetica è un'azione standard. Serve almeno una mano per direzionarla.

Gittata ☐ 9 m ☐ 40m ☐ 18 metri

Una deflagrazione fisica è un attacco a distanza che ignora la resistenza incantesimi. Una deflagrazione di energia è un attacco di contatto a distanza.

DEFLAGRAZIONE

FISICA = $\text{DANNO} = \text{d6} + \text{COS} \div 2$ (per eccesso)

DEFLAGRAZIONE

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

INFUSIONI

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

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

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

LIVELLO INCANTESIMO EFFETTIVO

$\text{Livello} = \text{Livello} \div 2$ (per difetto)

SOVRACCARICO DEFLAGRAZIONE CINETICA = $\text{Talento} + \text{Sovraccarico} + \text{Sostanza Infusione} + \text{Forma Infusione}$

ELEMENTAL OVERFLOW

Accettare sovraccarico fa pulsare visibilmente il corpo di energia.

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

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

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

		Bonus to physical scores	Critical/sneak miss chance	FOR
Livello 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	Livello	5	8	11	14	17	20	
5	Riduzione	-1	-2	-3	-4	-5	-6	Sovraccarico

SPECIALIZZAZIONE NEI COMPOSTI

-1 burn when using a composite blast.