

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 =  $d6 + \text{COS}$   
DANNO

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

DEFLAGRAZIONE

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

INFUSIONI

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

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

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

LIVELLO INCANTESIMO EFFETTIVO

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

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

ELEMENTAL OVERFLOW

Accettare sovraccarico fa pulsare visibilmente il corpo di energia.

ATTACCO BONUS =  $\frac{\text{Sovraccarico Attuale}}{\text{Livello}}$

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

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

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

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

Livello 16 -1 burn when using a composite blast.