

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 = $\frac{\text{DAMAGE}}{\text{DAMAGE}}$ $\frac{\text{d6} + \text{COS}}{\text{d6} + \text{COS}}$ $\frac{\text{Cineta Livello} \div 2}{\text{(per eccesso)}}$

INFUSIONI

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

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

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

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

ELEMENTAL OVERFLOW

Accepting burn causes your body to visibly surge with energy.

ATTACCO BONUS = $\frac{\text{Sovraccarico Attuale}}{\text{Sovraccarico Attuale}} \times 2$
DANNI BONUS = $\frac{\text{Sovraccarico Attuale}}{\text{Sovraccarico Attuale}} \times 2$
BONUS MASSIMO = $\frac{\text{Cineta Livello}}{\text{Cineta Livello}} \div 3$ (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

SPECIALIZZAZIONE NEI COMPOSTI

-1 burn when using a composite blast.