

CINETA

Cineta
Livello

TALENTI SELVATICI

UTILITÀ DI BASE



Livello
1
7
15

Etere
□□□

Fuoco
□□□

Aria
□□□

Terra
□□□

Acqua
□□□

DEFLAGRAZIONE CINETICA

- ☐ Aerea
- ☐ Elettrica
- ☐ Gelida
- ☐ Acquatica
- ☐ Infuocata
- ☐ Terrestre
- ☐ Telecinetica

Deflagrazione cinetica è un'azione standard con raggio 9m.
Serve almeno una mano per direzionarla.

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

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

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
-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 | Supercarica |
|--|-----------------------------------|
| Reduce the burn cost of your next blast. | Level 11 |
| Azione di Movimento | -1 Sovr. -2 punti 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 di Concentrazione o accettare il sovraccarico che avrebbe raccolto

LIVELLO RISERVA INTERNA = pf

| Livello | 6 | 11 | 16 |
|-----------------|-----------|------------|------------|
| Physical scores | 3 | 5 | 7 |
| Miss chance | +2, +2, 0 | +4, +2, +2 | +6, +4, +2 |

METACINESI

| Livello | 5 | 9 | 13 | 17 |
|--------------------------------------|--|---|----|----|
| POTENZIARE | +50% al danno | | | |
| MASSIMIZZARE | Si usa il punteggio più alto del dado | | | |
| VELOCIZZARE | Esegui come azione rapida | | | |
| DOPPIA DEFLAGRAZIONE CINETICA | Esegui due volte con la stessa azione. Le modifiche si applicano a entrambi, il Sovraccarico una sola. | | | |

MAESTRO METACINETA
Riduce il costo in sovraccarico di una metacinesi

| | | |
|------------|-----------|-----------|
| Livello 1 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 2 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 3 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 4 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 5 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 6 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 8 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 9 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 10 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 11 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 12 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 13 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 14 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 16 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 17 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 18 | UTILITÀ | INFUSIONE |
| Livello 19 | INFUSIONE | UTILITÀ |
| Livello 20 | UTILITÀ | INFUSIONE |