

# CINETA

Cineta  
Livello

## TALENTI SELVATICI

UTILITÀ DI BASE

Livello  
1  
7  
15



## DEFLAGRAZIONE CINETICA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Livello 16 **SPECIALIZZAZIONE NEI COMPOSTI**  
-1 sovraccarico quando si combinano infusioni

## SOVRACCARICO

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

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

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

**RACCOLTA POTERE** **Supercarica Level 11**  
Reduce the burn cost of your next blast.

Azione di Movimento	-1 punto di sovraccarico
Round completo	-2 punti di sovraccarico
Round completo + Azione di Movimento	-3 Sovr.

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

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

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

## METACINESI

- Livello 5 **POTENZIARE** +50% al danno 1 sovraccarico ☐
- Livello 9 **MASSIMIZZARE** Si usa il punteggio più alto del dado 2 sovr. ☐
- Livello 13 **VELOCIZZARE** Esegui come azione rapida 3 sovr. ☐
- Livello 17 **DOPPIA DEFLAGRAZIONE CINETICA** Esegui due volte con la stessa azione. Le modifiche si applicano a entrambi, il Sovraccarico una sola volta. ☐

Livello 19 **MAESTRO METACINETA**  
Riduce il costo in sovraccarico di una metacinesi

Livello  
1

INFUSIONE

DIFESA ELEMENTALE

Livello  
2

UTILITÀ

Livello  
3

INFUSIONE

Livello  
4

UTILITÀ

Livello  
5

INFUSIONE

Livello  
6

UTILITÀ

Livello  
8

UTILITÀ

Livello  
9

INFUSIONE

Livello  
10

UTILITÀ

Livello  
11

INFUSIONE

Livello  
12

UTILITÀ

Livello  
13

INFUSIONE

Livello  
14

UTILITÀ

Livello  
16

UTILITÀ

Livello  
17

INFUSIONE

Livello  
18

UTILITÀ

Livello  
19

INFUSIONE

Livello  
20

UTILITÀ