



PODERES PSIQUICOS

USAR PODERES PSIQUICOS

Cuando se desea usar un poder psíquico, primero debe elegir la cantidad de poder que quiere emplear, y cualquier otro método para aprovechar y dirigir el poder de la disformidad. Luego debe superar una tirada de Concentrar poder (normalmente, pero no siempre, una tirada de Voluntad, modificada por la dificultad del poder y el factor psíquico efectivo del personaje), para manifestar ese poder psíquico.

Según la cantidad de energía y los métodos usados por el psíquico para potenciar sus esfuerzos, puede haber consecuencias. El proceso paso a paso para usar un poder psíquico se describe a continuación:

Paso 1: Determina la fuerza psíquica: El psíquico decide la cantidad de factor psíquico base que quiere emplear en el poder. Esa cantidad (factor psíquico efectivo) afecta a su probabilidad de éxito y a su potencia final.

Paso 2: Realizar la tirada de Foco Poder: El psíquico realiza una tirada para determinar si el poder psíquico tiene éxito. En la mayoría de casos, es una tirada de Voluntad, cuya dificultad depende del poder, y modificada por el factor psíquico efectivo. Algunos poderes indican si el objetivo puede enfrentarse a esta tirada.

Paso 3: Resolver el resultado del poder: Según el factor psíquico efectivo usado, el poder tendrá efectos variables, como un mayor alcance, área de efecto, o daño. Dependiendo de los factores descritos anteriormente, el poder también puede generar fenómenos psíquicos o incluso terribles peligros de la disformidad

FUERZA PSIQUICA

Cuando un psíquico usa un poder, extrae energía de la disformidad y la canaliza en efectos físicos. Sin embargo, abrir un conducto así siempre es peligroso, y el psíquico corre el riesgo de perturbar el inmaterial y provocar efectos secundarios no deseados. En casos extremos, estas perturbaciones pueden llegar a abrir una grieta entre la realidad y la disformidad, con consecuencias potencialmente fatales.

Al minimizar la cantidad de energía extraída, el psíquico puede reducir las posibilidades de provocar horribles efectos secundarios como fenómenos psíquicos o Peligros de la Disformidad. Al usar un poder psíquico, el psíquico debe elegir un factor psíquico efectivo igual o inferior a su factor psíquico base. Este valor debe ser al menos 1. El psíquico recibe un bonificador de +10 a su tirada de Concentrar poder por cada punto por el que el factor psíquico efectivo elegido esté por debajo de su factor psíquico base. Además, el factor psíquico efectivo de un poder determina lo poderosos que serán sus efectos.

POTENCIACION

El psíquico también puede profundizar en la disformidad para aumentar sus poderes más allá de su capacidad normal. Esto siempre conlleva un mayor riesgo de desencadenar efectos no deseados, e incluso de invocar visitantes del más allá.

Al determinar el factor psíquico efectivo de un poder psíquico, el usuario puede elegir potenciarlo. Si lo hace, fuerza sus límites y puede establecer un factor psíquico efectivo hasta 2 puntos por encima de su factor psíquico base. Ciertos psíquicos pueden aumentar esta cantidad, como se indica en la Tabla Fuerza psíquica. Sin embargo, es peligroso, ya que extraer poder de lo más profundo de la disformidad puede descontrolar las energías desatadas. Al potenciar un poder psíquico, se desatan Fenómenos psíquicos con cualquier tirada de concentrar poder que no sean dobles, a diferencia de en circunstancias normales.

El psíquico obtiene una penalización de -10 a esta tirada por cada punto que aumente su factor psíquico base.

FOCO DE PODER

Cualquier uso de un poder psíquico comienza con una acción de concentrar poder, que requiere una tirada para ver si el poder se manifiesta con éxito, y su potencia.

El tiempo necesario lo determina el poder, y puede ser una acción libre, media acción, una acción completa o una reacción. Casi siempre, una tirada de concentrar poder consiste en una tirada de Voluntad, modificada por la dificultad del poder empleado y por el factor psíquico efectivo elegido por el psíquico.

El poder empleado determina la habilidad o característica que usa la tirada. Como se ha comentado antes, esta tirada recibe una bonificación de +10 por cada punto del factor psíquico efectivo por debajo del factor psíquico base, o una penalización de -10 por cada punto por encima de ese valor. El DJ también puede aplicar modificadores adecuados. En muchos casos, la cantidad de niveles de éxito obtenidos en la tirada de concentrar poder determina algunos de sus efectos, indicados en la descripción del poder. Si la tirada de concentrar poder tiene éxito, el psíquico manifiesta el poder y aplica los efectos descritos. Además, si saca dobles (si ambos dados obtienen el mismo número) en la tirada de concentrar poder, provoca Fenómenos psíquicos. Esto puede ocurrir incluso al fallar la tirada. Si el psíquico potencia el poder, provoca Fenómenos psíquicos con cualquier resultado que no sean dobles. Al hacerlo, haz una tirada para determinar qué fenómeno tiene lugar antes de resolver el poder (ya que algunos pueden alterar cómo se manifiesta o si lo hace, y debe consultarse antes)

MANTENER PODERES PSIQUICOS

Algunos poderes psíquicos pueden ser mantenidos durante un tiempo prolongado. Un psíquico puede mantener un poder sin tener que hacer tiradas para seguir mantenerlo, y esforzarse mínimamente para mantener un solo poder. Sin embargo, intentar mantener múltiples poderes es muy costoso. Cualquier personaje que intente mantener más de un poder debe mantener el tiempo de requisito más elevado de los poderes mantenidos, y reducir su Factor Psíquico en 1 por cada poder mantenido. Además la energía que el psíquico intenta controlar es muy inestable y si pierde la concentración puede ser muy peligroso. Si en algún momento un psíquico debe tirar en la tabla de Fenómenos Psíquicos con un +10 por cada poder mantenido.



EFFECTOS ACUMULATIVOS

Los modificadores, aumentos de características y otros beneficios generados por poderes psíquicos no se acumulan entre si, solo el mas alto se aplica. Se acumulan con otros modificaciones como equipo, implantes o entorno.

DETECTAR PODERES PSIQUICOS

Los Psíquicos están en sintonía con la Disformidad a su alrededor, y son capaces de sentir las corrientes y remolinos del Inmateria provocados por un psíquico al realizar poderes. Cuando haya poderes en efecto dentro del área de un psíquico, puede hacer una tirada de Psiniscencia para determinar su origen. (Consultar Psiniscencia)

FUERZA PSIQUICA

Clase de Psíquico	Poder Liberado (FS)	Poder Desatado (FS+1a+3/+4)	Poderes Mantenidos
Astropatas y otros Psíquicos Sancionados	Si el psíquico saca dobles en la tirada de Foco de Poder, debe tirar en la tabla de Fenómenos Psíquicos	Puede aumentar hasta en +2 el Factor Psíquico. Si el psíquico saca cualquier resultado que no sea dobles en la tirada de Foco de Poder tira en la Tabla de Fenómenos Psíquicos	+10 a todas las tiradas en la tabla de Fenómenos Psíquicos. Reduce el Factor Psíquico en 1 por poder mantenido.
Psíquicos Innatos, Renegados y Hechiceros	Si el psíquico saca dobles en la tirada de Foco de Poder, debe tirar en la tabla de Fenómenos Psíquicos con un +10.	Puede aumentar hasta en +4 el Factor Psíquico. Debe tirar en la tabla de Fenómenos Psíquicos con un +5 por cada +1 que suma a Factor Psíquico.	+10 a todas las tiradas en la tabla de Fenómenos Psíquicos. Reduce el Factor Psíquico en 1 por poder mantenido.
Demonios psíquicos, huésped demoníaco y príncipes demonio	Si el psíquico saca dobles en una tirada de Foco de Poder, debe tirar en la tabla de Fenómenos Psíquicos con un +10. No le afecta ningún resultado a menos que cause Peligros de la disformidad, pero sí a los que le rodean.	Puede aumentar hasta en +3 el Factor Psíquico. Debe tirar en la Tabla de Fenómenos Psíquicos con un +10 por cada +1 al FP añadido, (máximo +30). No le afecta ningún resultado a menos que cause Peligros de la disformidad, pero sí a los que le rodean	+10 a todas las tiradas de la Tabla de Fenómenos Psíquicos y reduce el factor psíquico en 1 por cada poder mantenido. No le afecta ningún resultado a menos que cause Peligros de la disformidad, pero sí a los que le rodean

TIRADAS ENFRENTADAS DE FOCO DE PODER

Al especificar qué tipo de tirada se realiza, algunos poderes psíquicos requieren una tirada enfrentada (p.ej., una tirada enfrentada de Voluntad). En este caso, el psíquico y su objetivo realizan una tirada enfrentada (consulta la página 24): el psíquico y el objetivo usan una habilidad o característica especificada en la descripción del poder. El psíquico debe superar la tirada y obtener más niveles de éxito que uno de sus oponentes para activar el poder. Los modificadores debidos al factor psíquico del poder le siguen afectando, y pueden provocar Fenómenos psíquicos como en una tirada normal de concentrar poder. Sólo la tirada del psíquico puede provocar Fenómenos psíquicos

RESISTIR PODERES PSIQUICOS

Si son atacados por poderes psíquicos hostiles, los psíquicos tienen mejores defensas mentales que la gente "normal", ya que se protegen mediante el poder de la disformidad. Al realizar una tirada enfrentada de concentrar poder para resistir un ataque psíquico, el psíquico decide primero si potenciarla o no, y añade el doble de su factor psíquico resultante (que incluye la bonificación por potenciar) a la tirada de Voluntad para resistir el poder enemigo. Si el objetivo es un psíquico, su tirada de concentrar poder puede provocar Fenómenos psíquicos.



PIROMANCIA

Apagar las Llamas

Valor: 100 px

Prerequisitos: Voluntad 35

Acción: Media

Foco de Poder: Rutina Voluntad +20

Alcance: 5m x Factor Psíquico

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Concentración

Se necesita una mente fuerte para impedir la tendencia natural de las llamas de extenderse sin control.

Este poder permite al psíquico apagar todas las llamas al alcance e interferir en armas que las utilicen, como los lanzallamas, causando que no funcionen mientras estén al alcance del poder, aunque el combustible se sigue lanzando. Ahí que tener en cuenta que las sustancias químicas inflamables, como el promethium, que arden continuamente cuando es expuesto al aire, volverá a arder una vez se acabe el poder o se salga de su efecto.

Controlar las Llamas

Valor: 100 px

Prerequisitos: Voluntad 35

Acción: Media

Foco de Poder: Rutina Voluntad +20

Alcance: 10m x Factor Psíquico

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Concentración,Ataque

Con el poder de su mente el psíquico atrapa las llamas cercanas y las moldea a su antojo. Las llamas bailan según sus deseos moviéndose a nuevas zonas o manteniéndose quietas.

El psíquico elige en fuente de fuego al alcance su vista y poder y con un radio menor o igual que su Factor Psíquico en metros. Cada asalto puede elegir entre extinguirlo o controlarlo. Si lo Extingue el poder termina, si lo controla lo puede mover por asalto un metro por Factor Psíquico

Llamar al Fuego

Valor: 100 px

Prerequisitos: Voluntad 35

Acción: Media

Foco de Poder: Rutina Voluntad +20

Alcance: Propio

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Concentración,Ataque

Uno de los primeros poderes que se aprende es convocar fuego con la mente. Esto permite al psíquico crear 2 esferas de fuego una en cada mano.

La intención de este poder no es atacar aunque añade +2 al daño en combate desarmado y el tipo de daño pasa a Energía (E). Se utiliza mas para iluminar o potenciar otros poderes de Piromancia, como Esculpir el Fuego. Mientras este poder este activo el psíquico no podrá utilizar sus manos para otra cosa que no sea mantener las llamas.

Estigma

Valor: 100 px

Prerequisitos: Voluntad 35, Psiniscencia

Acción: Media

Foco de Poder: Voluntad Opuesta

Alcance: 1m

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Concentración, Miscelanea

El Psíquico extrae el calor ambiental para marcar un objeto con un estigma que emite un residuo psíquico

Este poder marca un objeto con una forma o diseño ideado por el psíquico Este estigma resuena con energía psíquica permitiendo al psíquico detectarla con una tirada de Psiniscencia +20, a una distancia de 200 metros por Factor Psíquico

Este poder puede ser utilizado en seres vivos, en este caso inflige 1d5 puntos de daño, +1 por Factor psíquico, si el psíquico supera una tirada opuesta de Voluntad, aparte del estigma habrá marcado al objetivo y lo podrá localizar a la misma distancia que a un objeto marcado, sin embargo debido a que el objetivo tiene presencia psíquica la tirada para localizarlo sera Psiniscencia (+0).

Manipular Metal

Valor: 300 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 3

Acción: Completa

Foco de Poder: Voluntad -10

Alcance: 1m x Factor Psíquico

Mantenimiento: Completa

Subtipo: Concentración, Ataque, Miscelanea

El psíquico puede fundir metales y darles forma a voluntad. Esta técnica se suele usar para la creación de armas de una gran calidad, pero también es conocida por perforar mamparos y armaduras con facilidad.

El psíquico es capaz de crear un haz de energía capaz de dar forma al metal, soldarlo o cortar metal de un grosor igual al Factor Psíquico x10 centímetros

Puede usarse contra blindajes o armaduras, se considera un proyectil psíquico que inflige 1d10 puntos de daño + 1 por factor psíquico a la armadura, si la armadura llega a 0 puntos de blindaje, el daño restante es infligido al objetivo, Este daño no se puede reducir con la Bonificación de Resistencia.

En caso de que se utilice para moldear metal a voluntad y en la creación de objetos(normalmente armas de filo) proporciona un bonus al Oficio adecuado igual al Factor Psíquico x3.

Guanteletes de Fuego

Valor: 200 px

Prerequisitos: Fuerza 40, Resistencia al Fuego

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad +0

Alcance: Propio

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Concentración, Ataque

Concentrándose intensamente el psíquico puede envolver su manos en lenguas de fuego centelleantes.

Los ataques desarmado del psíquico infligen un daño adicional igual al Factor Psíquico y el daño es de energía, además adquieren la Propiedad Incendiaria.



Puños Fundidos

Valor: 300 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 4, Fuerza 45

Acción: Media

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: Propio

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Ataque, concentración

Las manos del psíquico brillan con un color blanco ardiente al agitar las moléculas del aire a temperaturas capaces de fundir el adamantium.

Los ataques desarmado del psíquico adquiere los Rasgos Armas Naturales Letales, además infligen un daño y penetración adicional igual al Factor Psíquico, y adquiere las Propiedades Corrosiva y Campo de energía

Renacimiento Abrasador

Valor: 500 px

Prerequisitos: Resistencia 45, Factor Psíquico 5, Protegido por las Llamas

Acción: Media

Foco de Poder: Voluntad (-20)

Alcance: Propio

Mantenimiento: Acción Libre, especial

Subtipo: Concentración

El cuerpo de psíquico se transforma en puro fuego y energía, su piel se agrieta y apenas puede contener el infierno que es su sangre fundida.

Cuando el psíquico manifiesta este poder, todo el equipamiento y armas que llevase encima son destruidos, al ser consumidos por la transformación

Cualquier arma cuerpo a cuerpo que le impacte puede ser destruida como si de un Campo de Energía se tratase.

Es inmune al fuego y a las armas de llamas y las armas Melta, Plasma y Láser reducen su daño a la mitad.

Adquiere el Rasgo Criatura de Pesadilla y adquiere el Rasgo Resistencia Antinatural (+3), además sus ataques cuerpo a cuerpo actúan como el Poder Puños Fundidos.

La gran cantidad de energía hace imposible mantener esto poder más de unos minutos, el tiempo que un psíquico puede mantener este poder es su Factor Psíquico en asaltos. Una vez el poder finaliza el psíquico gana 1d5 puntos de Fatiga.

Tentáculos de Fuego

Valor: 300 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 4, Muro de Fuego

Acción: Completa

Foco de Poder: Voluntad

Alcance: 5 metros por factor psíquico

Mantenimiento: Media Acción

Subtipo: Concentración

El psíquico abraza la pura rabia del fuego, adentrándose en la disformidad para desatar la naturaleza destructiva de su propia ira.

Para que este poder surta efecto tiene que haber alguna fuente de fuego a una distancia máxima de 5 metros x factor psíquico

Al realizar este poder lenguas de fuego se esparcen alrededor del psíquico, siguiéndole mientras realizan espirales y saltan de un lugar a otro mientras este poder se mantenga.

A una orden, estas manifestaciones de la furia del psíquico pueden abalanzarse sobre un objetivo para consumirlo. Un objetivo a una distancia máxima de 3m por factor psíquico puede ser objetivo de estas llamas. Este ataque es una barrera psíquica (ataque veloz) que inflige un daño de 1d10+2, +2 por Factor Psíquico con la Propiedad Incendiaria El ataque es una

Aliento de Fuego

Valor: 300 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 3

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 20 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

Usando su cuerpo como conducto para el poder de la disformidad, el psíquico expulsa un torrente de fuego de su boca y ojos.

Incluso sus aliados pueden encontrar aterradora la visión de sus enemigos, quemados con sus exhalaciones antinaturales.

El Aliento de Fuego es una ráfaga psíquica que inflige 1d10+2, +2 por Factor Psíquico de daño de Energía con la Propiedad Incendiaria.

Escudo de Fuego

Valor: 300 px

Prerequisitos: Agilidad 40

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 20 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Con un solo gesto, el psíquico invoca un brillante muro de fuego antinatural ante él. Todo aquel que ataque al piromante debe hacer frente a las ardientes consecuencias, pues las llamas lo golpearán siguiendo la trayectoria inversa de las balas o haces láser, para acabar con quien ataque al psíquico.

Mientras este poder este activo, cualquier personaje **al alcance y línea de visión** que ataque con éxito al psíquico, inmediatamente sufre un daño de energía igual al Factor Psíquico con la Propiedad Incendiaria.

Forma Ardiente

Valor: 400 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 4

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (-10)

Alcance: Propia

Mantenimiento: Media Acción

Subtipo: Concentración

Una llama antinatural envuelve el cuerpo del psíquico. Las llamaradas que lo cubren no le hacen daño, pero queman a todo aquel que esté cerca con unos resultados terribles.

Mientras este poder se encuentre activo, todos los ataques cuerpo a cuerpo del psíquico causan tanto daño energético adicional como su factor psíquico y recibe la propiedad Incendiaria Además, al final de cada uno de sus turnos en que mantenga este poder, produce una explosión psíquica centrada en su posición. Todo personaje situado dentro de la zona de explosión, a excepción del psíquico causante, resulta afectado, sufriendo 1d10 + Factor psíquico con la Propiedad Incendiaria



Llamarada Solar

Valor: 400 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 4

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 20 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

El psíquico libera una nova de ardiente energía de su cuerpo.

A medida que el psíquico concentra su poder, aparece a su alrededor un aura resplandeciente, que cada vez es más caliente y brilla más antes de expandirse rápidamente en todas direcciones.

En la calma del ojo de la tormenta, el psíquico permanece intacto, mientras que todo lo que le rodea se reduce a cenizas.

Llamarada Solar es una Tormenta Psíquica que inflige 1d10+2

+(2xFP) puntos de daño de Energía, con la Propiedad Incendiaria.

Haz de Fusión

Valor: 400 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 4

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 5 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

El piromante proyecta de sus manos un deslumbrante haz de energía tan caliente como el sol. Al contacto de este ardiente rayo, el plásticero se licua y la carne se convierte en cenizas.

El Haz de Fusión es un proyectil Psíquico que inflige 1d10+5+(3xFP) puntos de daño de energía, con una penetración igual al Doble del Factor Psíquico y la Propiedad Melta.

Tormenta de Fuego

Valor: 200 px

Prerequisitos: Voluntad 35

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Alcance: 5 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

El piromante incendia el aire instantáneamente, creando una intensa conflagración convirtiendo todo en cenizas.

Este poder es una explosión psíquica que inflige 1d10+(FP) con la Propiedad Incendiaria y Explosiva (FP)

Muro de Fuego

Valor: 400 px

Prerequisitos: Voluntad 45, Factor Psíquico 4

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 5 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: Media Acción

Subtipo: Concentración

Un poder burdo pero efectivo en el arsenal del piromante. Este poder permite al psíquico colocar una barrera inmóvil de llamas mientras se concentre en él.

El muro creado con este poder mide 3 metros de alto y uno de grosor y con una longitud de hasta 3 metros por Factor Psíquico

El psíquico puede colocarlo en cualquier punto a su alcance, incluso encima de sus enemigos, aunque estos pueden superar una tirada de Agilidad +20 para evitarlo. Los personajes que atraviesen el muro sufren 1d10+5 puntos de daño de energía que ignora la armadura (excepto aquellas diseñadas para soportar el daño de las llamas) con la Propiedad Incendiaria

Inmolar

Valor: 500 px

Prerequisitos: Voluntad 45, Factor Psíquico 5

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad Opuesta Resistencia

Alcance: 3 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Ataque

El psíquico canaliza todo su ira en el interior de su objetivo, calentando su sangre y órganos internos.

Este poder inflige 1d10+(FP) puntos de daño de energía y no puede ser reducido por armadura ni Bonificación de Resistencia. Si el daño supera por mas del doble a la Bonificación de Resistencia de objetivo,este arde directamente.

Infernó

Valor: 500 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 5, Haz de Fusion

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (-10)

Alcance: 10 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Ataque

Al concentrar su poder, el psíquico incendia la atmósfera que rodea a su objetivo, situando a su enemigo en medio de una repentina y violenta conflagración.

Infernó es una explosión psíquica que inflige un daño de energía de 2d10+(FPx3), y con las Propiedades Incendiaria y Explosiva (FP)

Cauterizar

Valor: 300 px

Prerequisitos: Voluntad 45

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+20)

Alcance: Toque

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración

Con una cuidadosa aplicación de sus poderes, el psíquico aplica un intenso calor a una herida propia o a la de un aliado, que detiene el flujo de sangre. El efecto es bastante doloroso, pero sin duda preferible a la muerte. El uso de este poder genera un calor intenso y focalizado que rivaliza con el de un equipo médico avanzado, y ciertamente excede con mucho los efectos de las cauterizaciones de batalla ordinarias.

El psíquico se elige a sí mismo o a otro personaje que pueda tocar físicamente. Si el objetivo sufre una hemorragia, el uso exitoso de este poder, elimina esa condición.



Uno con el Fuego

Valor: 400 px

Prerequisitos: Voluntad 50

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Voluntad (-10)

Alcance: 5 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Concentración, Ataque

El piromante tiene la habilidad de controlar las llamas, invitarlas a bailar con un simple gesto, intensificar las llamas o las brasas y mucho más.

Debe haber una fuente de llamas al alcance para poder usar este poder. Tener éxito en este poder le permite utilizar una de las siguientes opciones, aunque si mantiene el poder puede ir cambiando de opción por asalto, quedándose con los éxitos de la tirada original.

- Expandir un fuego en una o todas direcciones, tantos metros como éxitos en la tirada de Foco de Poder. Si no hay nada inflamable en el área el fuego se mantiene un asalto y después vuelve a su forma original. Si cualquiera es alcanzado por el fuego debe realizar una tirada de Agilidad (+10) o arder.
- Reducir un fuego en una o en todas direcciones, tantos metros como éxitos en la tirada de Foco de Poder. Se puede extinguir un fuego con esa habilidad.
- Crear sombras animadas, de personas, Criaturas u objetos.
- Enviar una lengua de fuego a través del aire a una distancia de 2 metros por factor psíquico del fuego original. Si no hay nada que pueda arder en el área el fuego se mantiene durante 1 asalto. De otro modo los materiales combustibles arden y el fuego continúa ardiendo en un cuadrado de 1 metro. Cualquiera alcanzado por el fuego debe hacer una tirada de Agilidad (+10) o arder.
- Causar que una llama aumente su iluminación drásticamente, como si de la luz del día se tratase, o esparcir humo y cenizas. Si el psíquico escoge la segunda opción un área de 2d10 metros localizada en la fuente de fuego se llena de humo durante 1d10 asaltos.
- Mientras este poder sea mantenido los ataques psíquicos de Piromancia que en el dado de daño saquen un resultado menor o igual que Factor Psíquico activo de este poder, pueden volver a tirarse. El psíquico se queda con el resultado más alto de los 2.

Incinerar

Valor: 600 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 5, Combustión Espontánea

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Voluntad (-20)

Alcance: 2 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: Completa

Subtipo: Concentración, Ataque

Uno de los poderes más difíciles de dominar por un piromante es llamar al fuego interior de otro ser, para incinerarlo desde dentro.

El psíquico selecciona un objetivo (puede ser un ser vivo, un vehículo o otro objeto inanimado) Si el foco de poder tiene éxito el objetivo sufre 1d10+1 punto de daño de energía, ignorando armadura. En los asaltos siguientes el daño es el del anterior asalto más 1d10+1 (asalto 2, 2d10+2, asalto 3, 3d10+3....)

El poder requiere una intensa concentración por parte del psíquico, si el psíquico usa una reacción o recibe daño mientras mantiene este poder, el poder termina y debe volver a manifestarlo.

Proyectil de Fuego

Valor: 200 px

Prerequisitos: Voluntad 40

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Alcance: 20 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

En una de las muestras de su poder más puras, el psíquico lanza su rabia sobre sus enemigos, materializando una esfera de fuego para quemarlos vivos. Un impacto de este proyectil de fuego es capaz de dejar humo y cenizas donde antes había un objetivo.

Proyectil de Fuego inflige 1d10+2 +(2xFP) con la Propiedad Incendiaria.

Combustión Espontánea

Valor: 300 px

Prerequisitos: Voluntad 40, Factor Psíquico 3

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad Opuesta Resistencia

Alcance: 10 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

El psíquico se concentra para que las partículas que rodean a su objetivo empiecen a vibrar rápidamente, creando un calor abrasador, quemando la piel y la carne y llenando el cuerpo de dolorosas ampollas.

Si el psíquico consigue manifestar Combustión Espontánea sobre su objetivo, este sufre 1d10+(FP) puntos de daño de energía con la Propiedad Lisiadora (FP/2), este daño ignora la armadura del objetivo.

Lanza Solar

Valor: 300 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 3, Voluntad 45, Proyectil de Fuego

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 20 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

El Psíquico es capaz de concentrar sus llamas en un intenso haz de energía capaz de atravesar la más gruesa de las armaduras.

La Lanza Solar es un proyectil psíquico que inflige 1d10 +(2xFP) con una Penetración de 2 por éxito conseguido, hasta un máximo de Fpx2. Además el objetivo debe hacer una tirada de Resistencia o ser derribado. Si el objetivo es derribado el haz atraviesa a su objetivo y puede impactar en otro. Por cada objetivo adicional que golpee la tirada de resistencia tiene un +10.

Descarga de Energía

Valor: 400 px

Prerequisitos: Voluntad 45

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 20 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

El psíquico puede concentrar y mantener un intenso haz de energía sobre sus enemigos y desplazarlos si es necesario atravesándolos como si fueran de papel.

Se trata de una descarga psíquica (Fuego Semiautomático) que inflige 1d10+(2xFP) con una Penetración de 2 x éxito conseguido, hasta un máximo de Fpx2.



Conflagración

Valor: 500 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 4

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 20 metros x Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque

El piromante genera y controla esferas de ardiente energía capaces de derretir la carne y fundir el metal.

Este poder actúa como una Tormenta Psíquica (Fuego automático) inflige un daño de $1d10+(2 \times FP)$ con una Penetración de 2 por éxito conseguido, hasta un máximo de $Fpx2$.

Resistencia al Fuego

Valor: 200 px

Prerequisitos: Resistencia 40

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Alcance: Propio

Mantenimiento: Acción Libre

Subtipo: Concentración

El psíquico puede resistir el fuego más intenso y caminar por las llamas sin inmutarse.

Este poder proporciona un $+10 \times FP$ a las tiradas para resistir temperaturas extremas y para evitar arder, cuando se manifiesta con $FP 5+$ es inmune a las armas lanzallamas y al daño por fuego natural. Además reduce el daño de las armas Láser, Plasma y Melta en su Factor Psíquico.

Protegido por el Fuego

Valor: 300 px

Prerequisitos: Resistencia 45

Acción: Reacción

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Alcance: Propio

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Reacción

El psíquico proyecta un escudo de energía blanca y brillante pura capaz de absorber el fuego y los impactos energéticos.

El psíquico lanza un torrente de intenso fuego blanco que anula los ataques con más armas lanzallamas y reduce el daño de las armas de Láser, Plasma y Melta en dos veces el Factor Psíquico. Los proyectiles sólidos y explosiones frontales reducen su daño en el Factor Psíquico.

Absorción de Energía

Valor: 600 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 5, Resistencia 50

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Voluntad (+10)

Alcance: Propio, radio 1 metro x Factor Psíquico

Mantenimiento: Acción Completa

Subtipo: Concentración, Reacción

El psíquico es capaz de crear una cúpula que absorbe el calor y la energía disipándolos inofensivamente.

El psíquico levanta una cúpula protectora, con un radio en metros de $Fpx2$, que protege a todos los que se encuentren dentro de ella, haciéndolos inmunes contra el daño por fuego y armas lanzallamas y reduce el daño de las armas de Láser, Plasma y Melta en dos veces el Factor Psíquico.

Luz Súbita

Valor: 100 px

Prerequisitos: Voluntad 35

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+20)

Alcance: Propio

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Miscelánea

El psíquico enfoca ardientes energías mentales en un punto en su mente antes de liberarlo súbitamente como una brillante luz, capaz de cegar a cualquiera que mire al piromante y este al alcance.

Aquellos con equipamiento adecuado o sin los órganos sensoriales visuales son inmunes.

Este poder es una Explosión Psíquica centrada en el piromante, con un radio igual a 2 metros por Factor Psíquico. Todos los afectados deben superar una tirada de Agilidad+10 o quedar cegados 1 asalto por cada nivel de fracaso.

Impacto Aturdidor

Valor: 200 px

Prerequisitos: Voluntad 40

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+20)

Alcance: 1 metro por Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Ataque

El psíquico concentra sus energías en una esfera psíquica que al impactar libera una luz brillante y un ruido ensordecedor.

Impacto Aturdidor es un proyectil psíquico que inflige $1d10 + (FP)$ puntos de daño de energía, con la Propiedad Conmociónadora ($FP/2$).

Explosión de Luz

Valor: 200 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 3

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 10 metros por Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Miscelánea

El psíquico elige un punto al alcance y genera un punto de luz brillante que engulle toda la zona cegando a todos los que se encuentren en ella.

Este poder tiene un radio igual al 2 metros x Factor Psíquico, todos los que se encuentren en ella deben superar una tirada de Agilidad +10 o quedar cegador 1 asalto por nivel de fracaso.

Aquellos con equipamiento adecuado o sin los órganos sensoriales visuales son inmunes.

Quemadura Disforme

Valor: 200 px

Prerequisitos: Voluntad 40, Corrupción 15

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad (+0)

Alcance: 10 metros por Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Ataque

El psíquico crea una llama con una pequeña porción de su alma.

Este poder es un Proyectil Psíquico que inflige $1d10 + (FP)$ puntos de daño de energía, ignorando blindaje y Bonificación de Resistencia con la Propiedad Incendiaria.



Desgarrar el Alma

Valor: 300 px

Prerequisitos: Voluntad 40, Factor Psíquico 3, Corrupcion 30

Acción: Media Acción

Foco de Poder: Voluntad Opuesta

Alcance: Toque

Mantenimiento: No

Subtipo: Ataque, Mele

El psíquico recubre sus manos con la abrasadora energía de la disformidad permitiéndole separar el alma de su enemigo de sus carcasas mortales.

Si este poder tiene éxito el objetivo sufre 1d10+(FP) puntos de daño de Voluntad por cada éxito, hasta un máximo de éxitos igual al FP. Si la Voluntad llega a 0 el objetivo muere y todos los que se encuentren en línea de visión deben realizar una tirada de Miedo (3) al ver como el alma es arrancada de su cuerpo y consumida por las llamas infernales.

Consumir el Alma

Valor: 600 px

Prerequisitos: Factor Psíquico 5, Corrupcion 50

Acción: Acción Completa

Foco de Poder: Voluntad Opuesta

Alcance: 3 metros por Factor Psíquico

Mantenimiento: No

Subtipo: Concentración, Ataque

Llamas espectrales surgen de los ojos y la boca del objetivo, consumiéndole desde dentro mientras se alimentan de su alma.

El Objetivo sufre 2d10+(FP) de daño de energía, ignorando blindaje y Bonificación de Resistencia, con la Propiedad Incendiaria.

Si el objetivo muere, es definitivamente aniquilado, ni sacrificar Punto de Destino puede salvarle, y la fuerza explosiva sigue creciendo en su cuerpo como una pequeña nova, incinerando todo lo que engulle. Cualquier personaje a una distancia en metros igual al Factor Psíquico sufre 2d10 puntos de daño de energía, ignorando blindaje y Bonificación de Resistencia, con la Propiedad Incendiaria.

