

Blindaje Subdermico

Finas capas de plásticero son insertadas debajo de la piel en varias localizaciones proporcionando mayor protección. Mientras que no es tan impresionante como otras mejoras, y a veces incomodo, es muy fiable. Este implante proporciona un +2 a la armadura en la localización en que se coloque (brazo, piernas y cuerpo). Este armadura se suma a cualquier otra en esa localización pero no si el usuario posee el Talento La Carne es Debil.

Corazón Bionico

Los paranoicos (o preparados) están mas que dispuestos a reemplazar la carne cruda por algún otro material mas blindado y duradero, el blindaje ligero en el torso del corazón bionico proporciona una ultima linea de defensa. Un personaje con este implante gana un +1 a la armadura en el cuerpo y ademas gracias a la mayor rapidez de latidos puede aumentar su capacidad fisica ganando el talento **Veloz**.

Manos del Escriba

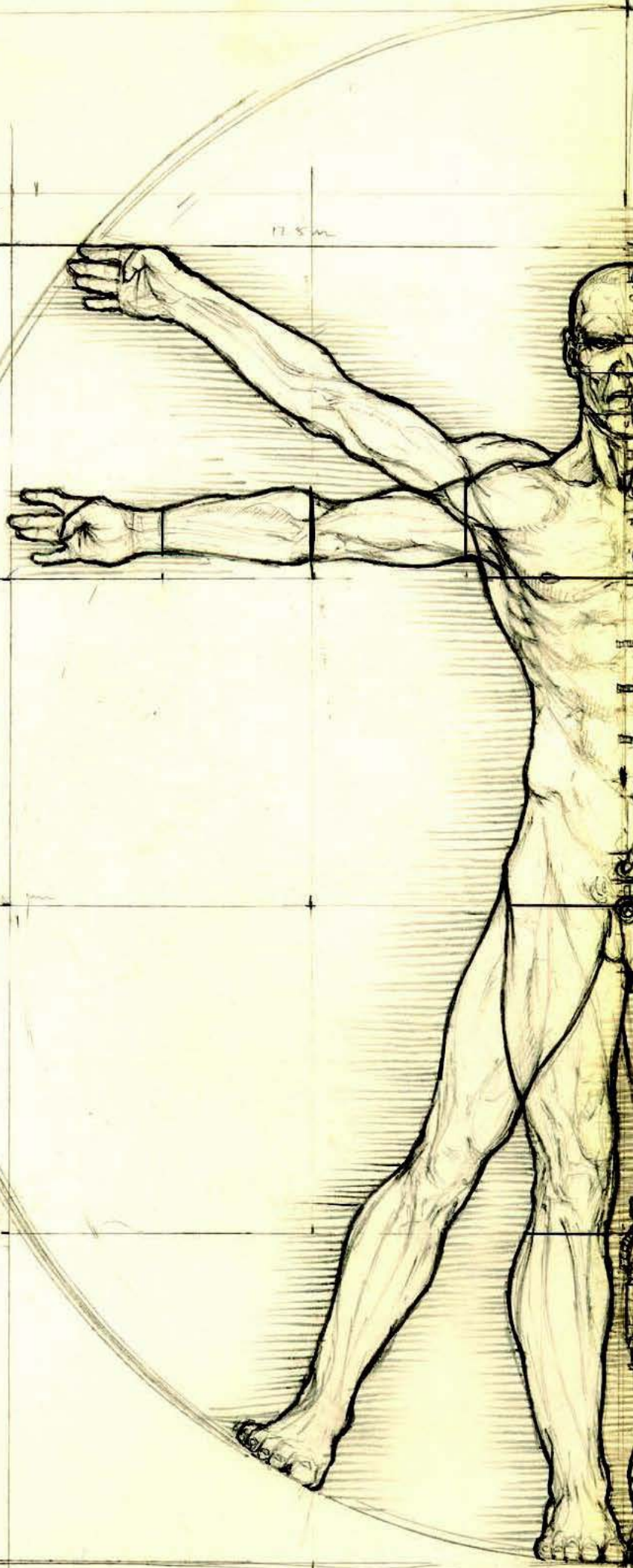
Las manos y los antebrazos son reemplazados con herramientas especializadas y precisas ideales para pasar paginas, tomar apuntes automáticamente, manipulación de placas de datos, y otras habilidades de incalculable ayuda para un sabio. Aunque algo inquietantes en apariencia, son vistas con respeto por los escolares y mecaescribas de los mundos colmena. Este implante proporciona un +10 a las habilidades de Investigación mientras se estén examinando o buscando datos.

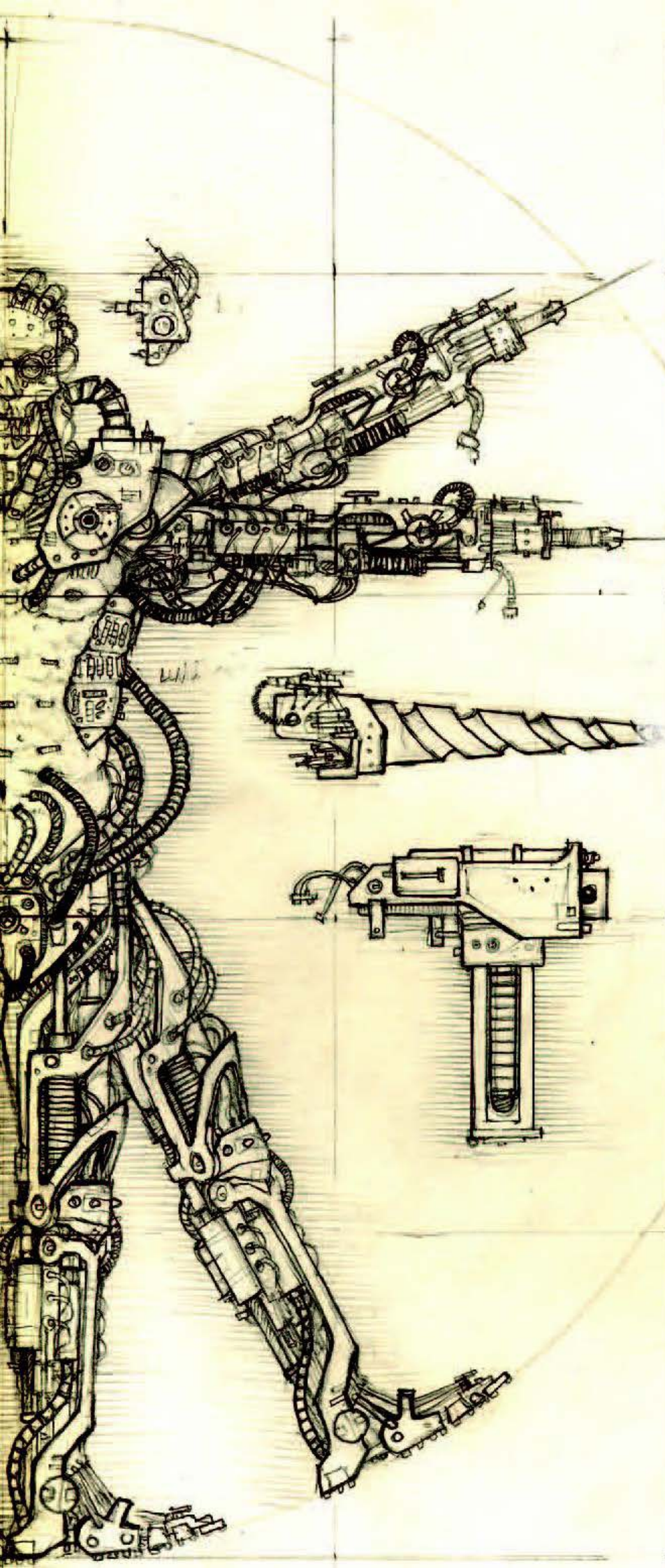
Generador de Feromonas

Una combinación de glándulas biológicas y sistemas de inyección, este implante permite al usuario exudar un invisible, pero poderoso, agente químico al aire, a través de glándulas sudoríparas modificadas al superar una tirada Rutina (+20) de Voluntad. Las tiradas de Carisma se bonifican en un +10, +20 si se realiza en una zona cerrada con poca o ninguna corriente de aire. Este implante no esta autorizado por el Adeptus Mechanicus.

Mejora Calculus Logi

Implante de cogitador interno que ayuda en el procesamiento y retención de datos. El usuario puede examinar rápidamente placas de datos y pergaminos aplicando las grandes cantidades de datos que posee mas allá de las capacidades del hombre común. Este implante proporciona un +10 a las tiradas de Lingüística, Lógica y Saber Académico.





ARMADURA CRANEAL

Microplacas subdermicas de platiacero son quirurgicamente enlazadas al cráneo, proporcionando una mayor protección. La armadura craneal de calidad normal proporciona +1 PA en la cabeza. La de mala calidad hace lo mismo pero reduce permanentemente en 1 la Inteligencia de su poseedor debido a los tornillos anclados al cráneo. La Armadura Craneal de buena calidad proporciona +1 PA y además reduce en 1 el daño crítico que afecte a la cabeza.

MUSCULO SINTETICO

Tejido muscular hiperdenso y desarrollado implantado en los grupos musculares existentes aumentando su fuerza. El usuario gana un +1 a su Bonificación de Fuerza por una implantación normal. Una de buena calidad proporciona un +2 a la Bonificación de Fuerza pero un -5 a las tiradas de Agilidad. El implante de la mejor calidad aumenta en +4 la Bonificación de Fuerza pero también impone una penalización de -10 a todas las tiradas de Agilidad debido al cuerpo tan congestionado y rígido.

FILTROS RESPIRATORIOS

Estos son implantados dentro de los pulmones y pueden filtrar la mayoría de los gases tóxicos. Las partículas inhaladas también son filtradas lo que permite respirar en atmósferas muy contaminadas. Este implante proporciona un +20 a la hora de resistir venenos inhalados, armas de gas y atmósferas tóxicas.

REFUERZO HUESONEGRO

Algunos o todos los huesos del usuario son recubiertos por una rejilla de platiacero fortaleciéndolos y previniendo el daño. Este implante se realiza comúnmente en los dedos, antebrazos, parte anterior de la pierna y costillas, tanto para ofrecer protección y pegada en combate. Un personaje con este implante gana los talentos Brazos Fuertes y Mandíbula de Hierro, además proporciona un +2 al daño en combate sin armas.



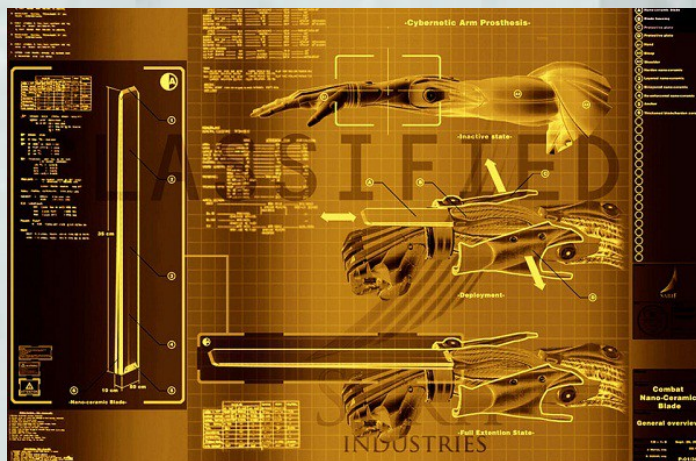
Cuchilla Interna

Esta larga hoja se monta en el antebrazo del usuario, pudiendo tener diferentes configuraciones, aunque la mas normal es aparecer a través del dorso de la mano actuando como una espada corta o daga. Ideal para sorprender a un adversario que te cree desarmado.

La Cuchilla Interna tiene las mismas características que un cuchillo y se le pueden añadir otras mejoras de arma de su tipo.

Hoja Bionica Interna

Si el usuario posee un brazo bionico, se puede modificar para ocultar en su interior un arma cuerpo a cuerpo, lo normal una hoja larga. Estas armas son bastante difíciles de detectar y para hacerlo se necesitara una inspección minuciosa o un auspex. La Hoja Interna tiene las mismas características que una espada y se le pueden añadir otras mejoras de arma de su tipo. La Hoja Interna de Buena Calidad esta oculta en el arma mientras no esta sea activada. Si registran al usuario en busca de armas deben superar una tirada de Escrutinio con un -20 para detectarla. La Hoja Bionica Interna de la Mejor Calidad es una Espada de Energía Compacta (1d10+3 Pen 5).



Inyector Químico

Muchos luchadores de las arenas y legionarios penales tienen este implante (obligados normalmente) para recibir un aumento de sus habilidades en combate.

Una única dosis de una droga puede ser cargada en el inyector vía un puerto de entrada subcutáneo. El usuario puede activar el inyector como Media Acción, y requiere una tirada Rutina (+20) de Voluntad. Un fallo significa que ha habido un malfuncionamiento y con una tirada de Competencia Tecnológica podrá ser reparado.

Los Inyectores Químicos de Mala Calidad son burdos aparatos conectados al cuello del usuario con pequeñas bombonas y viales de drogas.

Un Inyector de Buena Calidad puede cargar hasta 3 dosis y uno de la Mejor Calidad hasta 5.

Interfaz de Vehículos

Los circuitos que conforman la interfaz para vehículos son uno de los mayores tesoros que el Adeptus Mechanicus conserva de la Edad Dorada de la Tecnología. Estos relucientes circuitos se implantan en los tejidos de las manos para permitir una comunicación intuitiva entre el conductor y el vehículo. Los ejemplos más famosos de este tipo se dan en Galvia, en el sector Scarus, pero ciertos mundos forja poseen los diseños y la capacidad necesarios para producir tales prodigios. Uno de estos lugares es la inmensa plataforma orbital Myromentz, situada en el sistema de Los Tornos.

El implante proporciona un +10 a todas las tiradas de Pilotar/Conducir o Competencia Tecnológica que se realicen en vehículos provistos de receptores de interfaz.

Los modelos de Mala Calidad requieren de una tirada de Voluntad para usarlos.

Los Modelos de Buena Calidad proporcionan un +10 a Competencia Tecnológica, Pilotar/Conducir, Lógica, Indagar y Habilidad de proyectiles.

Implante Ocular Interqueratinoso

Estos implantes consisten en capas adicionales colocadas en la córnea del usuario, ya sea alterando genéticamente la materia orgánica justo debajo de la superficie, o con avanzada tecnología implantada en la superficie del ojo. Sin tener en cuenta el modo, estos implantes aumentan la visión del usuario, permitiéndole ver de modo que de otra forma sería imposible. Pequeños y fáciles de implantar, los Implantes Oculares Interqueratinosos tienden a ser mucho menos obvios que los ojos bionicos, y es de los favoritos para aquellos que prefieren no dañar su apariencia.

Los personajes con el Implante Ocular Interqueratinoso adquieren el Rasgo Visión Oscura y son inmunes a las granadas fotónicas.



Guarda del Dolor

El implante Guarda del Dolor redirige a otras partes del cerebro niveles de dolor capaces de incapacitar al usuario, provocando que el dolor se transforme en colores, sabores, alucinaciones... El usuario adquiere el Talento Mandíbula de Hierro, además podrá volver a tirar Voluntad, si falla la tirada, al estar ardiendo.



Acumulador de Onda Etherea

Gruesos cables que recorren la espina dorsal del usuario, diseñados para canalizar la energía psíquica y permitir al psíquico canalizar el poder mas agresivamente. Este tipo de implantes a sido probado por el Adeptus Astra Telepatica Calaxiano, y si ha encontrado con que el poder y la utilidad que tiene es demasiado peligroso e inestable, y estas siendo retirados por el decreto del Lord Inquisidor Caiden. Cuando un personaje con este implante utiliza un poder desatado, puede añadir +1 a su Factor Psíquico. Los Acumuladores de Onda Etherea de mala calidad suma +10 a las tiradas en la tabla de Fenómenos Psíquicos. Los de buena calidad reducen la tirada en un -10.

Mascara de Cambio

Una compleja red de micro-servos y dispensadores de sintepiel, la Mascara de cambio permite al usuario alterar sus características faciales a voluntad, alterando la forma y la textura en cuestión de segundos. Rara y difícil de implantar, son muy apreciadas por informadores, embaucadores y ,en general, por aquellos que quieren mantener el anonimato. Un personaje con una Mascara de Cambio gana +10 a todas las tiradas de Engañar, para aparentar ser otra persona. Las versiones de mala calidad son dolorosas y lentas, causando un nivel de fatiga cada vez que el usuario altere su apariencia. Las de buena calidad incorporan glándulas de pigmento y manipuladores-vox, permitiendo un mayor cambio, y un +20 a las tiradas de Engañar.

MODULO SENSORIAL

Se trata de un dispositivo que duplica los efectos de un sistema de sensores que van mas allá de los sentidos humanos normales. En todos los casos requieren de concentración y de Media Acción. Los sistemas normales funcionan igual que un Auspex estándar. Los sistemas de Mala calidad poseen una única habilidad de detección (puede ser calor, radiación, electromagnetismo...) y tiene un alcance de 20 metros. Los de Buena calidad funcionan como un auspex pero ademas permiten repetir las tiradas de las habilidades basadas en Percepción.

IMPLANTES CEREBRALES

Estos sistemas pueden utilizarse para reparar un cerebro gravemente dañado o para mejorar sus capacidades. Los Implantes Cerebrales comunes se utilizan para devolver una relativa normalidad a individuos paralizados o con daños cerebrales, pero reducen permanentemente en 1d10 puntos la Habilidad de Armas, habilidad de Proyectiles, Agilidad, Inteligencia y Empatía. Los de Buena calidad son extremadamente raros incluso dentro del Mechanicus, y su disponibilidad se convierte en Casi Única. Estos Proporcionan el Rasgo Inteligencia Antinatural +2 y un +20 a Lógica y a todas las Habilidades de Saber, gracias a las superiores capacidades mentales que proporcionan.

SENTIDOS CIBERNETICOS

La vista, el oído, el tacto e incluso el gusto pueden duplicarse artificialmente, hasta se pueden añadir sentidos mas esotéricos. Aunque los sistemas normales suelen ser evidentemente artificiales y a menudo tiene un tamaño excesivo, consiguen emular hasta cierto punto el espectro sensorial humano y no proporcionan mas efectos. Los de Mala calidad son imitaciones pobres y deficientes de los reales (la audición presenta ruido de estática, la visión parpadeara o presenta imagines monocromadas de baja resolución....). Un personaje con estos implantes sufre un -20 a las tiradas relacionadas con ese sentido. Los Cibersentidos de Buena calidad otorgan un +10 a todas las tiradas que usen ese sentido, y ademas un +20 a todas las tiradas realizadas para resistir ataques contra dicho sentido, ruidos ensordecedores, luces cegadoras, etc. Los sistemas comunes y avanzados de ciberojos pueden incorporar un sistema de lentes magnoculares, Photovisor, y/o un sistema de visión en la oscuridad (Rasgo Visión Oscura). Los sistemas básicos o avanzados de Ciberoides pueden incluir un microcomunicador interno.

REPLAZAMIENTOS BIONICOS

Los replazamientos bionicos de miembros actúan al mismo nivel de fuerza y destreza que el cuerpo posee, aunque evidentemente son mas resistentes, añaden 2 a la Bonificación de Resistencia contra el daño en esa localización.

Brazo Bionico

Uno de los replazamientos mas comunes, las versiones normales actúan como un brazo o mano normal, manteniendo la fuerza, destreza y sentido del tacto. Las versiones de Mala calidad son mas pesadas y visiblemente artificiales, reduce a la mitad la Agilidad del usuario a la hora de realizar manipulaciones precisas. Adicionalmente la Habilidad de Armas y de Proyectiles se reduce en -5. Las de Buena calidad aparentan ser naturales y proporcionan un +10 a las tiradas de Agilidad que requieran de manipulación delicada. Las de la Mejor calidad aumentan en +10 la Fuerza del usuario cuando use sus brazos.

Piernas Bionicas

Las versiones comunes, son sistemas de locomoción perfectamente integrados con conexión a la espina dorsal, que permiten caminar, correr, y trepar de forma normal. Las versiones de Mala calidad entorpecen el movimiento, reducen la Bonificación de Agilidad en 1 a la hora de calcular el indice de movimiento. Ademas, al correr debe realizar una tirada de Agilidad +10 o caer al suelo al final de su movimiento. Las de Buena calidad proporcionan el Talento Veloz y un +20 a las tiradas de Habilidad Atlética a la hora de caidas o saltos.



Sistema Respiratorio Bionico

Estos pulmones bionicos son implantados en el sistema respiratorio replicando la acción de los pulmones normales, además proporcionan un +20 a las tiradas de Resistencia contra toxinas en el aire o contra armas de gas.

Los replazamientos bionicos de Mala calidad, tiene los mismo beneficios que los de un sistema normal. Sin embargo, su respiración fuerte y ronca penaliza su movimiento en silencio con un -20, además su sistema esta poco oxigenado y sufre un -10 a realizar actividades físicas extenuantes.

El de Buena calidad cuenta como un sistema de soporte vital, si por cualquier motivo sus pulmones dejan de funcionar, seguirán oxigenando la sangre y su presencia no se nota.

MECADENDRITA CON ARMA

Esta sólida mecadendrita montada sobre el hombro está diseñada para la defensa personal. Consiste en un miembro de dos metros en cuyo extremo se ha instalado una pistola láser diseñada por el Adeptus Mechanicus.

Esta arma cuenta como pistola láser. El tecnosacerdote puede utilizar esta mecadendrita empleando su reacción para el asalto o media acción de ataque en su turno, pero sólo podrá disparar con ella una vez por asalto.

MECADENDRITA CON HERRAMIENTAS

Esta mecadendrita de dos metros de longitud está provista de una gran diversidad de herramientas y accesorios diseñados para ayudar al tecnosacerdote en el desempeño de su sagrado deber. Cuenta como combiherramienta y concede al usuario una bonificación de +10 a todas las tiradas de Competencia tecnológica. La mecadendrita dispone de seis pistones inyectores, cada uno de los cuales puede llenarse con una dosis de óleo sagrado para máquinas (que debe obtenerse y reponerse por separado). Además, también cuenta con un incensario eléctrico que puede generar vapores de incienso en situaciones especialmente problemáticas.

El incensario genera una “chorro” de humo cada quince minutos. Este humo puede emplearse en combate cuerpo a cuerpo para distraer y asfixiar al oponente (lo que impone una penalización de -5 a las tiradas de Habilidad de armas realizadas por todas las criaturas vivas que estén en un radio de 2 metros durante 1 asalto). Este uso del incensario requiere de media acción. A no ser que el incensario sea desactivado, todas las tiradas de Percepción realizadas para detectar al tecnosacerdote y que dependan del sentido del olfato reciben una bonificación de +10.

Por último, la mecadendrita está equipada con una hoja de corte con las características de 1d5 de daño, penetración 2 y la propiedad Defensiva.

MECADENDRITA CON MANIPULADOR

Esta potente mecadendrita va montada sobre el hombro y está diseñada para levantar pesos pesados y manipular maquinaria industrial. Está construida con ceramita y acero templado, y puede extenderse hasta metro y medio de distancia. El usuario recibe una bonificación de +20 a la Fuerza siempre que utilice este miembro. El extremo de la mecadendrita está provisto de dos pinzas que se pueden usar para coger o aplastar objetos. También pueden aferrarse a un punto de anclaje apropiado (con una acción libre) para estabilizar al tecnosacerdote mientras levanta objetos pesados, eleva estructuras de soporte y demás. Por último, también pueden usarse a modo de arma que inflige 1d10+2 puntos de daño de impacto.

El manipulador no puede utilizarse para llevar a cabo manipulaciones delicadas (escribir en un teclado, manejar objetos frágiles, subir una cremallera y similares).

MECADENDRITA MEDICAE

Este miembro flexible de dos metros de longitud está diseñado para proporcionar asistencia médica y quirúrgica de campo. Otorga una bonificación de +10 a las tiradas de Medicae. La mecadendrita está provista de seis pistones inyectores, cada uno de los cuales puede llenarse con una dosis distinta de droga (que deben obtenerse y reponerse por separado).

Además de prestar primeros auxilios, la mecadendrita posee aplicadores de grapas para heridas que pueden utilizarse con Media Acción para detener Hemorragias. Un pequeño escalpelo sierra integrado reduce la dificultad de la amputación de miembros a Moderada (+0), y también puede utilizarse como arma improvisada (inflige 1d5 puntos de daño acerado con cada impacto). Por último, la mecadendrita medicae también puede otorgar una bonificación de +10 a las tiradas de Interrogar.

MECADENDRITA ÓPTICA

Esta mecadendrita sumamente flexible y provista de múltiples videocámaras está diseñada para ayudar en inspecciones y detecciones. Puede extenderse a una distancia de hasta 3 metros, y también puede reducir su diámetro hasta el grosor de un lápiz. Concede al usuario una bonificación de +10 a todas las tiradas de Percepción. Las señales ópticas que recibe permiten al usuario examinar superficies a nivel microscópico o emplear la mecadendrita como mira telescópica. También posee un foco de infrarrojos y otros sensores. El usuario no sufre ninguna penalización por desenvolverse en la oscuridad en un radio de 40 metros. Finalmente, la mecadendrita está equipada con un foco que puede emitir luz de distintos colores a voluntad del usuario.



ServoGarra

La mayoría de los diseños del Mechanicus, como la mecadendrita manipulador o herramienta tienen un propósito práctico, y su uso en combate es casi por accidente.

La ServoGarra es lo opuesto, una mecadendrita diseñada para el combate. Formada por fibras de sintemusculo y con un recubrimiento metálico, termina en 3 piezas que pueden tanto agarrar como atravesar con facilidad armadura y carne.

En combate inflige 1d10+10 puntos de daño con una penetración 4 y la Propiedad Desgarradora (no suma la Fuerza del usuario). El usuario puede usar una media acción o una reacción para atacar con la servogarra.

La ServoGarra puede levantar objetos usando una Fuerza 50 y Fuerza Antinatural +5.

Mira Ocular

Más especializada que la mayoría de los implantes ópticos, reemplaza uno de los ojos con un sistema delicadamente calibrado para armas de proyectiles.

Una Mira Ocular proporciona los mismos beneficios que un cyber ojo.

Un personaje puede activar (o desactivar) la Mira Ocular con Media Acción. Cuando lo hace, gana Habilidad de Proyectiles Antinatural +1, si es de la Mejor Calidad +2, pero sufre un -20 a las tiradas de Perspicacia mientras su visión está centrada en su objetivo. Mientras está activada el personaje no se beneficia de ningún tipo de mira de su arma.

Estabilizadores Sanguíneos

Esta antigua y bendecida tecnología microscópica, fluye como metal líquido a través del sistema sanguíneo del personaje, realizando reparaciones menores y acelerando la curación.

Cuando se realiza Medicae sobre el personaje se considera que siempre sufre Heridas Leves y además recupera 2 puntos de vida al día en vez de uno.

Puerto de Datos

El personaje tiene un puerto de datos implantado en su cuerpo, normalmente en la nuca o el antebrazo, que puede conectarse a través de un cable de datos a cogitadores u otras máquinas.

Esto permite al usuario un rápido acceso y manipulación de los datos, proporciona un +10 a Saber Popular, Indagar o Competencia Tecnológica mientras se está conectado a un mecanismo relevante o a una base de datos.

Interfaz de Arma

A diferencia de las más avanzadas versiones de esta interfaz del Adeptus Mechanicus, este modelo es más simple permitiendo al personaje usar un arma conectada en su cuerpo, normalmente en el hombro.

El Interfaz permite disparar el arma conectada como acción libre durante su turno. El personaje solo puede hacer una acción de Subtipo Ataque durante su turno.



Bobinas Magnéticas

Los sistemas arcanotecnológicos y bobinas gravimétricas implantados en un cuerpo permiten al usuario liberarse del control de la gravedad durante cortos períodos de tiempo. Con media acción el portador puede sobrevolar a 20–30 centímetros del suelo durante 1d10+BR minutos. El jugador gasta media acción cada asalto para concentrarse en hacer funcionar este implante y puede usar la otra acción para moverse con normalidad. El personaje puede reducir su velocidad de descenso cuando caiga siempre y cuando el implante esté activo cuando alcance el suelo, lo que reduce el daño total por la caída a un máximo de 1d10+3 puntos de daño de Impacto. Cada vez que el personaje active las bobinas, consume la energía almacenada y no puede volver a usarlas hasta recargarlas (tardan 24 horas).

Generador de Lumen

Esta fuente de energía implantada carga los condensadores internos, lo que permite recargar dispositivos o incluso disparar rayos de energía. Superando una tirada de Resistencia, el personaje recarga o alimenta maquinaria. Esto requiere un minuto de concentración. La dificultad de la tirada de Resistencia depende de la naturaleza del sistema.

Ordinaria (+10): Célula de energía sencilla, esfera incandescente

Moderada (+0): Batería de rifle láser, placa de datos

Complicada (-10): Sistemas de una lanzadera, servocráneo

Difícil (-20): Batería de cañón láser, servidor

Muy difícil (-30): Núcleo de un cogitador, tecnología alienígena

También se puede usar de forma ofensiva, pero requiere talentos para ello como se describe en el **Capítulo IV: Talentos y rasgos**. Sólo un personaje con el rasgo Implantes Mechanicus puede emplear este dispositivo.

Las variantes de mala calidad imponen una penalización de -10 a las tiradas para usarlo. Los modelos de buena calidad proporcionan una bonificación de +10 a esas mismas tiradas.

Implantes de Atracción Férrica

Consisten en potentes electroimanes implantados en el acólito que le permiten proyectar una malla de energía invisible como una acción completa tras superar una tirada Moderada (+0) de Voluntad. Con ella puede atraer un objeto de metal hasta su mano, de tantos kilos de peso como su bonificación de Voluntad, y debe encontrarse a menos de 20 metros. El usuario debe poseer el rasgo Implantes Mechanicus para que este sistema funcione y se puede mejorar con ciertos talentos.

Implante Memorizador

Este implante está compuesto por un contenedor de datos y un conjunto de pictograbación, que a menudo incluye la sustitución biónica de uno o ambos ojos, y registra información sobre lo que ve. Más adelante puede reproducir esta información, o sobrescribir datos. Es una herramienta de cronistas, recordadores y maestros de ceremonias, así como agentes y nobles a los que les gusta ver los secretos de sus rivales superpuestos sobre él en la mesa de negociaciones. Proporciona una bonificación de +10 a las tiradas de Oficio (Rememorador) y a otras tiradas en situaciones sociales donde la información registrada pueda proporcionar ventaja o utilidad.



RESERVA INTERNA

Este implante actúa como una batería que almacena energía para implantes y (sobre todo) para funciones que la consuman de forma rápida o violenta. Cuando está totalmente cargada, el acólito no obtiene fatiga por usar generadores de lumen o para recargar o atacar, pero cada uso de estos implantes gasta la mitad de la reserva. La batería se recarga por completo tras un día de reposo.

RECONFIGURACION AUMENTADA DE ARTICULACIONES

Un Explorador puede elegir realizarse esta cara y dolorosa proceso de tecnocirugía para aumentar el movimiento que sus miembros son capaces de conseguir. Este grupo de microcirugías, realizado solo por un grupo selecto de Tecnoherejes (Maleteks) en la Expansión Koronus, aumenta el giro las articulaciones principales del sujeto, permitiendo al explorador controlar y plegar su cuerpo para atravesar espacios mas pequeños. También reconstruye las articulaciones mas importantes para que sean completamente reversibles y capaz de rotar 360°

Un Explorador que se someta ha estas operaciones recibirá un +20 a Acrobacias/Contorsionismo y un +5 a Esquivar debido a sus impredecibles e inquietantes movimientos.

Sin embargo esta clase de cirugía tiene ciertos costes en el cuerpo del Explorador y pierde 1d5 puntos de Fuerza y de Resistencia. Tampoco hay que olvidar que la extraña naturaleza de estas operaciones no deberían ser mostradas, a riesgo de ser tomado por un Mutante o TecnoHereje.

IMPLANTE LÓGICO

Puedes emplear tus circuitos analíticos para calcular trayectorias y reacciones con una eficacia casi sobrenatural. Tu capacidad para interpretar posibles resultados te permite anticipar los movimientos de tus adversarios. Puedes usar una reacción para hacer una tirada de Competencia tecnológica que active tu implante lógico. Esto consume tu reacción de este asalto. Hasta el final de tu próximo turno, recibes una bonificación de +10 a todas las tiradas de Habilidad de armas y Habilidad de proyectiles. Cada uso con éxito de este talento genera 1 nivel de Fatiga si el usuario no consigue superar una tirada de Resistencia.

PROCESADOR NEURAL AUXILIAR

Este cogitador integrado al sistema nervioso central es capaz de tomar reacciones en microsegundos. Cuando algo inesperado ocurre el Procesador Neural Auxiliar aumenta drásticamente la capacidad de acción de su propietario. Un personaje equipado con este sistema puede evaluar una situación y deducir cual es el mejor curso de acción El personaje puede utilizar la Acción Reservar como Acción Libre en vez de Media Acción

BOBINA DE POTENCIA AVANZADA

Diseñado como un reemplazamiento mucho mas potente que las unidades de energía interna, la Bobina de Potencia Avanzada puede ser considerada como el máximo nivel para aumentar las muchas habilidades de los miembros de Adeptus Mechanicus. La instalación de la Bobina de Potencia Avanzada implica una cirugía agresiva muy invasiva, además del tiempo de asimilación, 1d5+1 semanas. Las Boninas de Potencia Avanzadas de mala calidad dejan secuelas en su propietario, una visible joroba que permanentemente reduce la Agilidad en 1d10.

Una Bobina de Potencia Avanzada proporciona los siguientes beneficios:

Descarga del Lumen: Adquiere una penetración igual a la Bonificación de Voluntad de su usuario y las Propiedad Desgarrador

Rayo de Lumen/ Llamada de Lumen: Aumenta el daño en +1d10, la penetración es igual a la Bonificación de Voluntad de su usuario y adquiere la Propiedad Shock.

Escudo de Lumen/Barrera de Lumen: Se puede activar como reacción

Generador de Lumen: Los niveles de dificultad son 2 niveles inferiores (Difícil (-20) pasa a ser Moderada (+0)

Bobinas Magnéticas/Levitación Magnética: Mantener estas habilidades se convierte en Acción Libre. Puedes usar 1 vez cada 6 horas tu Bobinas Magnéticas, Levitación Magnética 2 veces cada 6 horas.

Auxilio Eléctrico: El tiempo de meditación se reduce a medio minuto y la tirada de Resistencia es +30 en vez de +10.

Implantes de Atracción Férrea/Invocación Férrea: Se convierte en Acción Libre.

Armas Integradas: Adquieren la Propiedad Fiable.

PISTOLA INTERNA

Si el personaje posee un brazo bionico se puede modificar para ocultar un pistola mientras no tengo otro arma oculta en el. Esta pistola puede ser de cualquier clase pero debe poseer la mejora Compacta.

Si la Pistola Interna es de la Mejor Calidad entonces estará oculta hasta que se active, si registran al usuario en busca de armas deben superar una tirada de Escrutinio con un -20 para detectarla.

SISTEMA BIONICO GÁSTRICO

Sustituye el estomago y el trasto gastrointestinal, por un sistema digestivo mecanizado, permitiendo digerir casi cualquier alimento orgánico e incluso muchos inorgánicos mientras tengan nutrientes. Es capaz de eliminar toxinas y venenos. El usuario es inmune a los venenos y toxinas ingeridas.

Un Sistema Gástrico de la Mejor Calidad permite al usuario sobrevivir comiendo cualquier cosa orgánica (aunque no va ha ser divertido, ya que no anula los sabores, espinas, puás, astillas, texturas...)



SISTEMA MOTRIZ MECHARACNIDO

El Sistema Motriz MechAracnido son un grupo de piernas bionicas muy avanzadas que pueden mantener y e impulsar a su usuario mas rápido que el desplazamiento bípedo convencional. Estos reemplazos biónicos están más allá de lo que están acostumbrados a ver los ciudadanos imperiales, y por lo tanto permanecen envuelto debajo de las túnicas de los sacerdotes tecnológicos del Mechanicus.

El Sistema Motriz de Mala Calidad están pobremente diseñados y no son muy fiables, reducen la velocidad del usuario a la mitad.

El Sistema Motriz Mecharacnoid de Buena Calidad, proporciona los Rasgos Cuadrúpedo y Robusto.

El Sistema Motriz Mecharacnoid de la Mejor Calidad ademas proporciona el Rasgo Autoestabilizador, y dos "patas" mas que benefician al Rasgo Cuadrúpedo.



SERVOMOTORES ADICIONALES

A los brazos y piernas bionicos se le pueden instalar pistones y servomotores adicionales para aumentar su fuerza. En el caso de brazos de tamaño humano proporcionan un +10 a las tiradas de Fuerza (cuando se utilizan los brazos) y en el caso de las piernas proporcionan un +10 a la hora de saltos y caidas.

MECADENDRITA DE EXPLORACIÓN

Construido para cumplir con los estándares exigentes del Sacerdocio de Marte, una mecadendrita de exploración ofrece incomparables habilidades de investigación y recopilación a la mente inquisitiva del Explorador. Servomiembros especializados, extraordinariamente delicados y recipientes de muestras se coordinan entre sí para permitir la observación, recolección, medición y almacenamiento de hasta diez muestras separadas. Estas muestras son almacenadas, a través de una serie de filtros, y procesas dentro

de unos contenedores construidos especialmente, permitiendo un análisis completo de sus propiedades y su valor en el mercado. Adicionalmente, como parte de un sistema de seguridad, los contenedores de muestras pueden ser expulsados a través de unos conductos que finalizan en los servomiembros, si es necesario. Esta mecadendrita también contiene un auspex incorporado, crono, lámpara de incandescencia, brújula, y sensores especializados repartidos por los servomiembros. Además de las muestras que puede almacenar, este mecadendrita otorga a su usuario un +5 a Perspicacia, un +10 a Competencia Química (Habilidad especial de Medicae) y un +10 a Oficio (Químico) Además el usuario puede expulsar cualquier muestra para realizar un ataque a distancia con las siguientes características (Pistola; 5 m; S / - / -; 1d5 + 2 I; Pen 0 Clip 1; Recargar 2 completo). Dependiendo de la muestra, este ataque podría también poseer la Propiedad Toxica, Apresadora, Explosiva..etc a Discreción de GM.

PERFUSION HERMÉTICA

En otro intento por alejarse de la fragilidad de la carne, el sistema de perfusion hermética sustituye la sangre humana y los órganos que la procesan por un suero biomecanico mucho mas eficiente. Las formas mas avanzadas de este suero contienen legiones enteras microscopicas capaces de detectar y reparar daños a nivel molecular con una velocidad asombrosa.

Prerequisitos previos: Potenciadores Sanguíneos

Calidad Normal: Proporciona un +10 a las tiradas para resistir los efectos de toxinas, enfermedades y envenenamientos radiactivos. También gana el Talento Dificil de Matar.

Buena Calidad: Igual que la normal pero el bonificador es +20 y adquiere el Rasgo Regeneración

Desventajas: Además del ton grisáceo a la piel y de la visible atrofia de los tejidos, la Perfusion Hermética tiene un marcado efecto secundario, y es que el cuerpo deja de funcionar con sangre humana. Como resultado, no podrá ser tratado por hemorragias ni heridas graves mediante transfusiones ni cuidados médicos convencionales.

Toda la Fatiga ganada por Hemorragias u otros efectos de perdida de sangre, no puede ser recuperada descansando y deberá sustituir el suero perdido, ya sea atendándose el mismo o por los servicios de un Mago Biologis.

PUÁ DE DATOS PRENSIL

Normalmente instalada en un mecadendrita con una forma similar a una cola, las Puás de Datos permiten a los agentes del Mechanicus entrar en los espíritus maquinas y robar sus secretos con una gran velocidad.

Las Puás de Datos son Mecadendritas que proporcionan un +30 a las tiradas de Seguridad relacionadas con maquinas a las que se han conectado con un diseño reconocible. Además, el usuario puede hacer una tirada de Seguridad opuesta para producir el efecto Disrupcion Mayor en la maquina a la que esta conectado. Cualquiera de estas bendiciones de Ommissiah requiere el Talento Entrenamiento con Mecadendrita (Puá de Datos).

La Puá de Datos se puede utilizar como arma como Media Acción o como Reacción. Inflige 1d10+4 puntos de daño con un valor de penetración 7 y las Propiedades Shock y Flexible. Requiere los Talentos Entrenamiento con Mecadendrita (Puá de Datos) y Entrenamiento con Mecadendrita (Arma).



GLÁNDULA ADRENAL

En muchos laboratorios del Adeptus Biologis se cultivan órganos globulares que son implantados en la cavidad torácica y que almacenan adrenalina y norepinefrina de las glándulas adrenales. Estas glándulas proporcionan el Talento Paranoico. Las Glándulas Adrenales de Buena Calidad Proporcionan el Talento Reacción Rápida

GLÁNDULA QUÍMICA

Estos raros y caros implantes son maravillas de los biosculptores. Ocultas para que sean invisibles dentro del organismo, estas fabricas químicas miniaturizadas utilizan los recursos del organismo para sintetizar poderosos agentes químicos Elige 3 sustancias cuando la glándula es implantada (Estimulantes, Droga de Combate...etc a discreción del Dj). El personaje puede segregar esas sustancias, como Media Acción, superando una tirada de Resistencia+10. Si se falla el usuario gana un nivel de Fatiga, si se falla por 3 o mas ademas pierde 1d10 puntos de Resistencia temporales. Las de Buena Calidad proporcionan un +10 adicional a la tirada de Resistencia.

NEMOVIRUS

Gracias a las reconfiguraciones genéticas de ciertos virus, los Magos Biologis han podido potenciar la trasmisión neuronal de información Una persona infectada por este virus adquiere el Talento Memoria Fotográfica, ademas después de estar estudiando y analizando un problema gana un +10 a su siguiente tirada de Inteligencia. Estos efectos duran durante 1d5 meses.

NODO PARAORTICO

Este elaborado implante causa que nudos de cartílago repartidos por las arterias se contraigan, cortando el riego sanguíneo en un área dañada cuando hay una perdida de presión arterial. Este implante proporciona el Talento Dificil de Matar. Los de la Mejor Calidad proporcionan un +10 a las tiradas de resistencia contra hemorragias.

TEJIDO CEREBRAL POTENCIADO

Este Tejido Cerebral es directamente implantado en el cortex del cerebro para amplificar su función Proporciona un +10 a Inteligencia. El Tejido Cerebral Potenciado de la Mejor Calidad Proporciona el Rasgo Inteligencia Antinatural (+2), pero impone un -10 a todas las tiradas de Empatía.

SERVO-BRAZO

Los Adeptos del Mechanicus que trabajan con maquinaria pesada u otros aparatos especialmente grandes, normalmente tienen que mover y manipular pesos que el simple musculo no podría soportar. Por esto, muchos utilizan Servo-Brazos que es una versión mucho mas poderosa que la mecadendrita manipulador, y aunque las 2 se montan en el hombro, un servo brazo posee estabilizadores y sistemas de apoyo que recorren el cuerpo del Tecnosacerdote.

Un Servo-Brazo puede extenderse 1,5 metros y posee una Fuerza de 75 y el Rasgo Fuerza Antinatural (+7), siempre utiliza estos valores da igual la Fuerza de su usuario.

Aunque es incapaz de realizar manipulación delicada, se puede utilizar para levantar increíbles pesos, incluso levantar el chasis de una Quimera para repararla, o sujetarse a una superficie adecuada como Acción Libre.

En combate se puede utilizar para golpear como un Ataque estándar o como Reacción, con las siguientes características: Melé daño 2d10+14 I, Pen 10 Aparatosa.

Los Servo-Brazos de la Mejor Calidad tienen una Fuerza de 85 con Fuerza Antinatural (+7).

Para utilizar un Servo-Brazo se necesita el Talento Uso de Mecadendrita (Utilidad) y para atacar Uso de Mecadendrita (Arma)





Mejora	Disponibilidad
Blindaje Subdermico	Escasa
Corazón Bionico	Muy Rara
Manos del Escriba	Muy Rara
Generador de Feromonas	Muy Rara
Mejora Calculus Logi	Muy Rara
Armadura Craneal	Rara
Musculo Sintético	Rara
Filtro Respiratorios	Rara
Refuerzo Huesonegro	Muy Rara
Cuchilla Interna	Escasa
Hoja Bionica Interna	Escasa
Inyector Químico	Escasa
Interfaz de Vehiculos	Rara
Implante Ocular	Escasa
Guarda del Dolor	Rara
Acumulador de Onda	Muy Rara
Mascara de Cambio	Muy Rara
Modulo Sensorial	Rara
Implantes Cerebrales	Muy Rara
Sentidos Ciberneticos	Rara
Brazo/Pierna Bionico	Escasa
Sistema Respiratorio Bionico	Rara
Mecadendrita Arma*	Muy Rara
Mecadendrita Herramientas*	Muy Rara
Mecadendrita Manipulador*	Muy Rara
Mecadendrita Medicae*	Muy Rara
Mecadendrita Óptica*	Muy Rara
Servo-Garra*	Muy Rara
Mira Ocular	Extremadamente Rara
Estabilizadores Sanguíneos*	Muy Rara
Puerto de Datos	Rara
Interfaz Arma	Rara
Bobinas Magneticas*	Muy Rara
Generador de Lumen*	Muy Rara
Implantes de Atracción Férrica*	Muy Rara
Implante Memorizador	Rara

Reserva Interna	Rara
Reconfiguracion Aumentada de Articulaciones	Muy Rara
Implante Lógico*	Rara
Procesador Neural Auxiliar	Extremadamente Rara
Bobina de Potencia Avanzada*	Casi Única
Pistola Interna	Rara
Sistema Gástrico Bionico	Escasa
Sistema Motriz Mecharacnoid	Extremadamente Rara
ServoMotores Adicionales	Extremadamente Rara
Mecadendrita de Exploracion*	Muy Rara
Perfusion Hermetica*	Muy Rara
Pua de Datos Prensil*	Extremadamente Rara
Glandula Adrenal	Rara
Glandula Quimica	Extremadamente Rara
Nemovirus	Muy Rara
Nodo Paraortico	Extremadamente Rara
Tejido Cerebral Potenciado	Casi Unico
Servo-Brazo	Muy Rara