

VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Implantáty a transformace

vytvořil Gediman
© 2020

Verze 2.0

www.gediman.cz



Void: Science Fiction, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

Obsah

1. Kybernetické implantáty	3
2. Transformace	8

Kybernetické implantáty

Kybernetické implantáty zlepšují tělesné vlastnosti či přidávají zcela nové. Implantáty jsou plně integrální součástí postavy, nemohou být tedy poškozeny, zničeny ani odstraněny. Bonusy a zvláštní schopnosti, které poskytují, se započítají k základním startovním atributům a schopnostem postavy. Všechny implantáty jsou napájeny bioelektrinou, kterou vydává samo tělo a EMP útoky na ně proto nemají vliv. Postava může mít od každého implantátu jen jeden kus. Implantáty označené „<C>“ mohou používat pouze lidé z Černých říší. Implantáty označené „“ mohou používat pouze lidé z Bílých říší.

Kybernetické paže

Cena: 1.000

Uživatelovy paže jsou vylepšeny implantáty. Existují tři typy:

Hydraulické: velmi silné; +2 k STR.

Pneumatické: stejně silné i obratné; +1 ke STR, +1 k AGI.

Servomotorické: velmi obratné; +2 k AGI.

Kybernetické nohy

Cena: 1.000

Uživatelovy nohy jsou vylepšeny implantáty. Existují tři typy:

Hydraulické: velmi silné; +2 k STR.

Pneumatické: stejně silné i rychlé; +1 ke STR, +1 k AGI.

Servomotorické: velmi rychlé; +2 k AGI.

Kybernetická páteř

Cena: 1.000

Uživatelova páteř byla vylepšena implantáty. Přidává +1 ke STR a AGI. Tato páteř slouží také k propojení funkcí kybernetických, mechanických či bionických paží a nohou a také jako jejich vzájemná opora. Tehdy páteř přidává další bonus +1 ke STR a AGI.

Např. Hrdina má kybernetickou páteř, hydraulické paže a nohy. Získává tedy celkový bonus +6 ke STR (+2 za paže, +2 za nohy a +2 za páteř).

Kybernetické oči

Cena: 500

Uživatelovy oči jsou vylepšeny implantáty. Existuje několik typů:

Zoomovací: umožňují vidět do větší vzdálenosti i na miniaturní velikosti. Pátrací dosah hledání zrakem je dvojnásobný a má bonus +4 k PER.

HUD: zobrazují zaměřovací informace a informace z ostatních implantátů. Přidávají bonus +2 ke CCO, RCO a PER.

Noční: umožňují vidět ve tmě, avšak obraz je pouze v odstínech zelené. Ruší postih za šero či tmu.

Infračervené: umožňují lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává bonus +6 k PER, ale pouze při zrakovém hledání objektů teplejších než okolí.

Ultrafialové: umožňují lepší orientaci v terénu, protože ho zobrazují v kontrastnějších, ostřejších barvách, ačkoliv tyto barvy neodpovídají skutečnosti. Taktéž dokáží odhalit i některé obyčejnému oku neviditelné věci, jako otisky prstů, stopy bot na podlaze, laserové paprsky senzorů, silová pole, plyny unikající do okolí a podobně. Přidává bonus +6 k PER, ale pouze při zrakovém hledání zraněných bytostí (zvýrazní vytékající krev).

Rentgenové: umožňují vidět skrze pevné objekty, avšak obraz je pouze černobílý. Nedokáží však vidět skrze kovové objekty – ty naopak zobrazují výrazněji. Přidává bonus +6 k PER, ale pouze při zrakovém hledání kovových objektů. Postava dokáže vidět skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.

Kybernetické chuťové receptory

Cena: 250

Dovolují určit přesné složení chutnané látky. Mohou být deaktivovány a uživatel pak nemá chuť. Dokáže přesně analyzovat zachycené látky, může tak tedy odhalit jedy, drogy i jiné látky či nečistoty v nápojích a jídlech. Musí však uspět v hodů proti PER.

Kybernetický nos

Cena: 250

Dovoluje lépe vnímat pachy. Může být deaktivován a uživatel pak nic necítí. Dokáže přesně analyzovat zachycené pachy. Pátrací dosah hledání čichem je dvojnásobný a má bonus +4 k PER.

Kybernetické uši

Cena: 250

Dovolují lépe slyšet. Mohou být deaktivovány a uživatel pak nic neslyší, nebo může být jejich citlivost jen ztlumena. Dokáže přesně analyzovat zachycené zvuky. Pátrací dosah hledání sluchem je dvojnásobný a má bonus +4 k PER.

Kybernetické hmatové receptory

Cena: 250

Dovolují zachytit i slabé vibrace. Mohou být deaktivovány a uživatel pak jimi nic necítí. Dokáže přesně analyzovat zachycené vibrace. Dovoluje zaregistrovat a hledat objekty jen podle vibrací v zemi (popř. ve zdech či ve vodě), které způsobují svým pohybem. Pátrací dosah hmatem je 200 metrů.

Implantované pancéřování

Cena: 1.000

Povrch uživatelova těla je na nejzranitelnějších místech pokryt pancéřovými pláty. Uživatel získává přirozenou hodnotu ARM 5.

Mechanické paže

Cena: 2.000

Známé také jako Robotické paže. Uživatelovy paže jsou nahrazeny za zcela robotické. Existují tři typy:

Hydraulické: velmi silné; +4 k STR.

Pneumatické: stejně silné i obratné; +2 ke STR, +2 k AGI.

Servomotorické: velmi obratné; +4 k AGI.

Mechanické nohy

Cena: 2.000

Známé také jako Robotické nohy. Uživatelovy nohy jsou nahrazeny za zcela robotické. Existují tři typy:

Hydraulické: velmi silné; +4 k STR.

Pneumatické: stejně silné i rychlé; +2 ke STR, +2 k AGI.

Servomotorické: velmi rychlé; +4 k AGI.

Kybernetické hlasivky

Cena: 250

Dovolují deformovat hlas tak, aby uživatele nikdo nepoznal. Pokud jsou propojeny s Kybernetickým ušima, mohou napodobovat cizí hlasy, ale vždy jen jeden, který uživatel vybere. Pokud později zvolí nový, starý hlas je „přemazán“. Pokud jsou propojeny s Kybernetickým mozkiem nebo Imaginátorem, mohou napodobovat cizí hlasy, které si uživatel pamatuje.

Asistent zápasu

Cena: 1.000

Tento procesor je napojen na nervový systém a pomáhá ovládat reflexy v boji zblízka. Zvyšuje nositelovu dovednost boje zblízka. Přidává +2 ke CCO.

Asistent střelby

Cena: 1.000

Tento procesor je napojen na nervový systém a pomáhá ovládat reflexy během střelby. Zvyšuje nositelovu dovednost střelby. Přidává +2 k RCO.

Zbraňová linka

Cena: 6.000

Speciální senzory instalované v dlaních a prstech, které uživateli dovolují zbraň ovládat s mnohem vyšší efektivitou. Dokud uživatel úspěšně podhazuje CCO resp. RCO, je její ničivost dvojnásobná. Pokud mine, spojení se přeruší. Obnovení trvá 10 minut. Uživatel si propojení může utvořit s jinou zbraní, ale trvá to též 10 minut. Pokud má uživatel též Asistent zápasu resp. Asistent střelby, obnovení propojení chladné resp. stříelné zbraně trvá jen 5 minut. Zbraňová linka nefunguje na vrhací zbraně.

Obleková linka

Cena: 3.000

Speciální senzory instalované různě na torzu, které uživateli dovolují pohybovat se v brnění (či jiném obleku) s mnohem vyšší efektivitou. Dokud uživatel úspěšně podhazuje AGI, neposkytuje mu brnění žádný postih. Pokud nepodhodí, spojení se přeruší. Obnovení trvá 10 minut.

Biobaterie

Cena: 6.000

Implantovaná baterie kumulující bioelektrinu. Když postava neuspěje v hodu, ve kterém hraje nějakou roli jiný implantát, může provést Opravný hod (např. má Psycho-posilovač a neuspěje v hodu na WIL). Biobaterie je na tři použití, poté se 12 hodin sama nabije.

Bioelektrický nabíječ

Cena: 1.000

Bioelektrické vodiče instalované v dlaních a prstech, které uživateli dovolují poslat elektrinu do elektrického objektu, kterého se dotýká. Objekt bez vlastního zdroje elektriny tak začne fungovat. Efekt trvá tak dlouho, dokud se sesílatel objektu dotýká, maximálně však 10 minut (20 minut, pokud má také Biobaterii). Ihned poté uživatel automaticky dostane jeden bod Únavy. Lze takto nabít maximálně objekt velikosti 0 či jednodušší systém (např. počítač, osvětlení v budově, baterie osobního vozidla...).

Bioelektrický pohlcovač

Cena: 3.000

Bioelektrické vodiče instalované v dlaních a prstech, které uživateli dovolují vysát elektrinu z elektrického objektu, kterého se dotýká. Musí se ho dotýkat alespoň 10 minut. Objekt velikosti 0 či jednodušší systém s vlastním zdrojem elektriny (např. přenosný počítač, baterie osobního vozidla) je poté zcela vybit. Uživatel

získá bonus +1 ke všem atributům, který vydrží 10 minut (20 minut, pokud má také Biobaterii).

Tlumící pole

Cena: 4.000

Generátor tlumícího silového pole, které těsně obklopuje uživatelovo tělo. Snižuje ničivost nepřátelských útoků na polovinu.

Elektro-senzor

Cena: 1.000

Malá anténa, která uživateli poskytuje další smysl – vnímání elektrické pole. Uživatel může hledat objekty, skrz které proudí elektrina (vodiče, generátory, baterie a podobně), až do vzdálenosti 100 m.

Magneto-senzor

Cena: 1.000

Malá anténa, která uživateli poskytuje další smysl – vnímání magnetického pole. Uživatel může hledat objekty vydávající magnetické pole až do vzdálenosti 100 m.

EM-senzor

Cena: 4.000

Malá anténa, která uživateli poskytuje další smysl – vnímání elektromagnetických vln. Uživatel cítí vlny vysílaček, komunikačních satelitů, bezdrátových sítí, radarů, senzorů a podobně. Nedokáže ovšem rozpoznat jejich obsah. Uživatel může hledat takové objekty až do vzdálenosti 500 m.

Lovecký asistent

Cena: 500

Tento procesor je napojen na nervový systém a pomáhá ovládat reflexy v boji se zvířaty. Přidává +1 ke CCO a RCO při boji se zvířetem. Když je zvíře úspěšně zabito, uživatel získá další bonus +1 k CCO a RCO v boji proti dalšímu zvířeti stejného druhu. Efekt je kumulativní. Pokud se ale uživatel střetne se zvířetem jiného druhu, dodatečné bonusy se vymažou.

Lovecký hypnotizér

Cena: 500

Tento projektor hypnotického sonického pole pomáhá ovlivňovat zvířata. Přidává +1 k CHA při uklidňování a zastrašování zvířete. Když je zvíře úspěšně uklidněno či zastrašeno, uživatel získá další bonus +1 k CHA při uklidňování/zastrašování dalšího zvířete stejného druhu. Efekt je kumulativní. Pokud ale uživatel začne uklidňovat/zastrašovat zvířete jiného druhu, dodatečné bonusy se vymažou.

Biomonitor

Cena: 500

Zařízení, které monitoruje tělesný stav. V ruce je implantován konektor pro diagnostické systémy a také malý 3D holoprojektor, který dokáže ukázat informace o tělesném stavu ihned. Uživatel je varován, když je vystaven jedům, radiaci, nemocem, parazitům a podobně.

Psychomonitor

Cena: 500

Zařízení, které monitoruje psychický stav. V ruce je implantován konektor pro diagnostické systémy a také malý 3D holoprojektor, který dokáže ukázat informace o psychickém stavu ihned. Uživatel je varován, když je vystaven hypnóze, přeludům, telepatii, neurálním impulzům a podobně.

Psycho-posilovač

Cena: 2.000

Posilovač uživatelových nervových drah. Majiteli přidává +3 k WIL.

Psycho-rušič

Cena: 2.000

Vysílač rušivých neurálních signálů. Snižuje vůli všech nepřátel v okruhu 10 metrů. Všem nepřátelům snižuje WIL o 3.

Elektrický projektor

Cena: 1.000

Elektrické projektory instalované v dlaních. V boji zblízka lze místo běžného útoku zaútočit Elektrickým útokem s DAM k20 x 10.

Magnetický projektor

Cena: 1.000

Magnetické projektory instalované v dlaních. V boji zblízka lze místo běžného útoku zaútočit Magnetickým útokem s DAM k20 x 10 a Sílou odhození 3.

EMP projektor

Cena: 1.000

EMP projektory instalované v dlaních. V boji zblízka lze místo běžného útoku zaútočit EMP útokem s DAM k20 x 10.

Kybernetický mozek

Cena: 10.000

Zvyšuje inteligenci a vůli. Kromě toho také svému majiteli poskytuje ostrou paměť, bude si schopen naprosto přesně vzpomenout na jakoukoliv informaci, myšlenku či zážitek. Umožňuje také kontrolu nad sny a plně realistickou virtuální představivost. Přidává +5 k INT a WIL. Bez spánku vydrží dvakrát déle.

Počítačové rozhraní

Cena: 1.000

Uživatel má v mozku implantované porty pro propojení k jiným počítačům. Počítače, se kterými je propojen, může ovládat jen pomocí myšlenek. Pokud je vybaven navíc Kybernetickým mozkiem, může při tom provádět Opravné hody. Propojovací kabel je součástí implantátu.

Syntetické svaly

Cena: 2.000

Uživatelovy svaly jsou nahrazeny za umělé, takže jeho rychlost a síla je zvýšena. Přidává +2 ke STR a AGI.

Syntetická kůže

Cena: 2.000

Uživatelova kůže je nahrazena za umělou, která je nehořlavá, nemrzoucí a nevodivá a odolná proti radiační, biologické i chemické kontaminaci. Kůže je bledá a dá se na první pohled rozeznat od pravé. Přidává +2 k DUR. Uživatel je imunní proti Zápalným, Mrazicím, Elektrickým, Radiačním, Biologickým a Chemickým útokům.

Kybernetické srdce

Cena: 2.000

Uživatel může zpomalit jeho tep na neznatelnou úroveň a upadnout tak do lehkého spánku, během kterého se bude na první pohled jevit jako mrtvý.

Kybernetický žaludek

Cena: 1.000

Uživatel je imunní vůči jedům (otravě) a virům a bakteriím (nákaze), které sní či vypije. Vydrží bez jídla a vody dvakrát déle.

Kybernetické plíce

Cena: 1.000

Uživatel je imunní vůči jedům (otravě) a virům a bakteriím (nákaze), které vdechne. Vydrží bez vzduchu dvakrát déle.

Kybernetické ledviny

Cena: 1.000

Uživatel je imunní vůči jedům (otravě) a virům a bakteriím (nákaze), které se mu dostanou do krve. Může pít i znečištěnou vodu – ta je ledvinami vyčištěna na pitnou.

Implantované podkožní pancéřování

Cena: 2.000

Uživatelovo tělo je na nejzranitelnějších místech chráněno pancéřovými pláty umístěnými pod kůží. Uživatel získává přirozenou hodnotu ARM 5. Pancéřování není vidět.

Implantovaný komunikátor

Cena: 500

Uživatel má implantovanou vysílačku s dosahem 10 kilometrů. Vysílačka sama o sobě přenáší jen zvuk, ale v kombinaci s HUD očima nebo Kybernetickým mozkiem může přenášet i obraz a další data. Pokud má též Kybernetický mozek nebo Kybernetické hlasivky, nemusí uživatel vůbec fyzicky mluvit – odesílá jen automaticky vytvořená audio-data. Pokud má Počítačové rozhraní, může se s cílovým počítačem propojit bezdrátově, na vzdálenost 10 kilometrů, a může se také připojit ke globálnímu počítačovému síťmi, pokud jsou přítomny.

Bionické paže

Cena: 3.000

Známé také jako Androidské paže. Uživatelovy paže jsou nahrazeny za zcela robotické, které jsou však překryty umělou tkání a vypadají stejně, jako původní. Existují tři typy:

Hydraulické: velmi silné; +4 k STR.

Pneumatické: stejně silné i obratné; +2 ke STR, +2 k AGI.

Servomotorické: velmi obratné; +4 k AGI.

Bionické nohy

Cena: 3.000

Známé také jako Androidské nohy. Uživatelovy nohy jsou nahrazeny za zcela robotické, které jsou však překryty umělou tkání a vypadají stejně, jako původní. Existují tři typy:

Hydraulické: velmi silné; +4 k STR.

Pneumatické: stejně silné i rychlé; +2 ke STR, +2 k AGI.

Servomotorické: velmi rychlé; +4 k AGI.

**Neurální štít **

Cena: 4.000

Implantát, který chrání mysl svého majitele. Ochraňuje ho nejen před iluzemi, halucinacemi a nočními můrami, ale také před nejruznějšími telepatickými útoky a ovládní mysli. Stačí si hodit k20. Na hod 1-15 bylo efektu zabráněno. Pokud efektu zabráněno nebylo, je možné hodit znovu za 5 minut a probíhající efekt tak ukončit.

**Psionický tlumič **

Cena: 3.000

Implantát, který zvyšuje odolnost proti nepřátelským psi-silám. Přidává +4 k WIL při odolávání psi-silám.

**Termální regulátor **

Cena: 4.000

Generátor vnějšího omniového pole. Pokud je postava zasažena Zápalným nebo Mrzácím útokem, hodí si k20. Na hod 1-15 útok neměl efekt. Na hod 16-20 útok efekt měl (hodí si normálně na odolání), ovšem s dvojitým DAM.

**Kontaminační regulátor **

Cena: 4.000

Generátor vnitřního omniového pole. Pokud je postava zasažena Radiačním, Biologickým nebo Chemickým útokem, hodí si k20. Na hod 1-15 útok neměl efekt. Na hod 16-20 útok efekt měl (hodí si normálně na odolání), ovšem s dvojitým DAM.

**Interlinkový zesilovač **

Cena: 4.000

Modulátor, který zesiluje interlinku s omnifaktorem. Dovoluje postavě provést Opravný hod při interlinkování ke zvolenému Světlému omnifaktoru.

**Synchronizátor **

Cena: 4.000

Zařízení, které usnadňuje interlinkování s omnifaktorem. Přidává postavě +5 k CHA při interlinkování ke zvolenému Světlému omnifaktoru.

**Imaginátor **

Cena: 6.000

Modul implantovaný v mozku, který posiluje představivost i paměť a převádí vjemy do snáže pochopitelné podoby. Přidává +5 k INT.

**Omnifaktorský poutač **

Cena: 8.000

Vytváří slabé kvantové provázání se Světlym omnifaktorem. Ten je díky tomu částečně vtělen do uživatele mozku. Přidává +5 k WIL. Uživatel může meditovat, jeho mysl je při tom prozkoumávána a manipulována Světlym omnifaktorem, což má efekt hypnotických iluzí. Za každou hodinu meditace si hráč hodí k20. Na hod 1-5 si uživatel obnoví 5 SP. Na hod 6-15 získá nějakou užitečnou radu či informaci. Na hod 16-20 ztratí 5 SP. Během meditace uživatel nevnímá své okolí. Pokud je násilím vyrušen, meditace je ukončena.

**Editor podvědomí **

Cena: 3.000

Modul implantovaný v mozku, který dovoluje editaci podvědomí. Uživatel může meditovat a přenastavit si podvědomí. Za každou hodinu meditace si hráč hodí k20. Na hod 1-10 si uživatel může zvýšit INT, WIL nebo CHA o 1, nebo si může aktivovat imunitu proti strachu. Tento bonus trvá 1 hodinu. Na hod 11-20 ztratí 5 SP. Během meditace uživatel nevnímá své okolí. Pokud je násilím vyrušen, meditace je ukončena.

**Editor vědomí **

Cena: 3.000

Modul implantovaný v mozku, který dovoluje editaci vědomí. Uživatel může meditovat a přenastavit si vědomí. Za každou hodinu meditace si hráč hodí k20. Na hod 1-10 si uživatel může zvýšit CCO, RCO nebo PER o 1, nebo si může aktivovat imunitu proti bolesti. Tento efekt trvá 1 hodinu. Na hod 11-20 ztratí 5 SP. Během meditace uživatel nevnímá své okolí. Pokud je násilím vyrušen, meditace je ukončena.

**Autohypnotizér **

Cena: 3.000

Modul implantovaný v mozku, který dovoluje přivodit si hypnózu. Za každou hodinu hypnózy si hráč hodí k20. Na hod 1-15 si uživatel regeneruje 5 SP nebo si může aktivovat imunitu proti ztrátě SP na 1 hodinu. Na hod 16-20 ztratí 10 SP (i přes případnou imunitu). Během hypnózy uživatel nevnímá své okolí. Pokud je násilím vyrušen, hypnóza je ukončena a on ztratí 10 SP (i přes případnou imunitu).

**Para-senzor **

Cena: 4.000

Malá anténa, která uživateli poskytuje další smysl – vnímání jiných dimenzí a psionických signálů. Uživatel může hledat schované Extradimenzní a Psionické bytosti, objekty a anomálie, až do vzdálenosti 50 m. Takové hledání není omezeno terénem, viditelností ani dalšími efekty.

**Omniový kolektor **

Cena: 6.000

Pohlčuje omnium z okolního vesmíru. Postava získává +1 k CCO, RCO a PER.

**Omniový reaktor **

Cena: 6.000

Vyrábí energii z omnia. Postava získává +1 k WIL, INT a CHA. Pokud má postava i Omniový kolektor a Omniovou síť, může vypustit vlnu anomální energie s DAM 50. Je to Exploze s dosahem 10 metrů, s centrem na postavě (je proti ní imunní). V boji to zabírá jednu akci. Vlnu je znovu možné vypustit až za 10 minut.

**Omniová síť **

Cena: 6.000

Omniová vlákna implantovaná pod kůží. Postava získává +1 k DUR, AGI a STR.

**Omniová baterie **

Cena: 4.000

Implantovaná baterie, která obsahuje články z omnia, paranormální substance. Poskytuje energii, která podporuje organizmus. Baterie se sama nabije za 6 hodin. Existují tři typy:

Typ 1: Po 48 hodin uživatel nemusí jíst ani pít.

Typ 2: Po 24 hodin se uživatel neunaví a nemusí spát.

Typ 3: Po 12 hodin uživatel nemusí dýchat.

Nanobotický úl <Č>

Cena: 4.000

Implantovaný zásobník s rojem létajících nanobotů. Postava jim může zadat úkol a vypustit je ven. Vyžaduje to úspěšný hod proti INT, v boji to zabírá jednu akci. Roj se může vzdálit maximálně na 10 metrů. Může zaútočit s DAM 20 (Žiravý útok) nebo může použít nějaký jednoduchý předmět (stisknout tlačítko, otevřít dveře...).

Nanokrev <Č>

Cena: 2.000

Postava má krev nahrazenou nanoboty. Bez jídla, pití a vzduchu vydrží dvakrát tak déle. Pokud je zasažena Chemickým či Biologickým útokem, může provést Opravný hod na jeho odolání. Může provádět Opravný hod na odolání únavě.

Sekundární AI mozek <Č>

Cena: 10.000

AI čip instalovaný přímo v mozku. Přidává +1 k INT a WIL. Pokud postava spí nebo je v bezvědomí, AI čip může nad tělem převzít kontrolu. Atributy INT, WIL a CHA má na úrovni 10 a může dělat všechny činnosti, jako postava. Postava nemůže ztratit SP, když je pod nadvládou AI mozku.

Mentální trans-emitor <Č>

Cena: 8.000

Postava dokáže ovládnout mysl Biomechanických bytostí. Vyžaduje to úspěšný hod proti INT, v boji to zabírá jednu akci. Funguje na vzdálenost 10 metrů. Cílová bytost může ovládnouti odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud neuspěje, jednu minutu (v boji jednu akci) ji ovládá tato postava.

Softwarový trans-emitor <Č>

Cena: 8.000

Postava dokáže ovládnout mysl Mechanických bytostí. Vyžaduje to úspěšný hod proti INT, v boji to zabírá jednu akci. Funguje na vzdálenost 10 metrů. Cílová bytost může ovládnouti odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud neuspěje, jednu minutu (v boji jednu akci) ji ovládá tato postava.

Mentální inter-štit <Č>

Cena: 8.000

Biomechanická bytost, která chce na tuto postavu zaútočit, musí pokaždé uspět v hodu proti WIL. Pokud neuspěje, zaútočit nemůže a akci vyplývala zbytečně.

Softwarový inter-štit <Č>

Cena: 8.000

Mechanická bytost, která chce na tuto postavu zaútočit, musí pokaždé uspět v hodu proti WIL. Pokud neuspěje, zaútočit nemůže a akci vyplývala zbytečně.

Neurální recyklátor <Č>

Cena: 5.000

Uživatel se může dotknout mrtvé Biomechanické bytosti a obnovit svoji mysl jejími posledními neurálními procesy. Vyžaduje to úspěšný hod proti INT, v boji to zabírá jednu akci. Postava na to má jen jeden pokus. Obnoví si k20 ztracených SP.

Softwarový recyklátor <Č>

Cena: 5.000

Uživatel se může dotknout zničené Mechanické bytosti a obnovit svoji mysl jejími posledními softwarovými operacemi. Vyžaduje to úspěšný hod proti INT, v boji to zabírá jednu akci. Postava na to má jen jeden pokus. Obnoví si k20 ztracených SP.

Biochemický recyklátor <Č>

Cena: 5.000

Uživatel se může dotknout mrtvé Biomechanické bytosti a obnovit své tělo jejími posledními biologickými procesy. Vyžaduje to úspěšný hod proti INT, v boji to zabírá jednu akci. Postava na to má jen jeden pokus. Obnoví si k20 ztracených HP.

Energetický recyklátor <Č>

Cena: 5.000

Uživatel se může dotknout zničené Mechanické bytosti a obnovit své tělo jejími posledními zásobami energie. Vyžaduje to úspěšný hod proti INT, v boji to zabírá jednu akci. Postava na to má jen jeden pokus. Obnoví si k20 ztracených HP.

Strukturální pole <Č>

Cena: 5.000

Uživatelovo tělo je prostoupeno silovým mikro-polem, které výrazně zvyšuje odolnost. Umí pohltit zranění celkem za 50 HP, ale poté je vyčerpáno. Opětovné nabití trvá 1 hodinu. Pole nechrání před DAM-V a DAM-O ničivostí.

Kvantový procesor <Č>

Cena: 8.000

Modul implantovaný v mozku. Uživatel může zvolit, že hod na INT, WIL nebo CHA bude automaticky úspěšný s efektem Štěstí. Poté se ale procesor přetíží a bude ho možné znovu použít až za 1 hodinu.

Multidimenzní senzor <Č>

Cena: 8.000

Modul implantovaný v mozku. Uživatel může zvolit, že hod na CCO, RCO nebo PER bude automaticky úspěšný s efektem Štěstí. Poté se ale senzor přetíží a bude ho možné znovu použít až za 1 hodinu.

Nanobotické jádro <Č>

Cena: 8.000

Zásobník s nanoboty pro posílení těla. Uživatel může zvolit, že hod na DUR, STR nebo AGI bude automaticky úspěšný s efektem Štěstí. Poté se ale jádro přetíží a bude ho možné znovu použít až za 1 hodinu.

Nanobotický záchranný systém <Č>

Cena: 10.000

Když uživatel zemře, nanoboti jeho tělo opraví a obživí. Jeho HP jsou obnoveny na hodnotu 10. Poté trvá 3 hodiny, než se systém zase dobije.

Transformace

Transformaci mohou podstoupit jen lidé z Černých říší. Pouze Černé říše jsou technologicky vyspělé natolik, aby to dokázaly.

Postava si i po transformaci zachovává svoji duši. Může získávat (a ztrácet) EP a po smrti se proměnit v Technotrona. Její maximální hodnota HP je zdvojnásobena. Postava si ponechává CP, korupce na ní má stále vliv. Kybernetické implantáty již technicky vzato nejsou implantáty, místo toho se považují za vylepšené součástky respektive orgány.

Kybernetické tělo

Cena: 1 milion

Mozek postavy byl přesunut do umělého těla. Postava nyní na první pohled vypadá jako robot, ovšem stále se jedná o Živou bytost. Bez vzduchu, jídla a vody vydrží desetkrát tak dlouho. Nikdy si nehází na Únavu. Zranění postavy může léčit Lékař i opravovat Technik. Maximální hodnota SP zůstává stejná, přičemž aktuální hodnota zůstává nezměněna.

Kybernetické tělo—pokročilé

Cena: 2 miliony

Mozek postavy byl přesunut do umělého těla. Postava nyní na první pohled vypadá jako android, ovšem stále se jedná o Živou bytost. Bez vzduchu, jídla a vody vydrží desetkrát tak dlouho. Nikdy si nehází na Únavu. Toto tělo vypadá stejně, jako její původní tělo. Zranění postavy může léčit Lékař i opravovat Technik. Maximální hodnota SP zůstává stejná, přičemž aktuální hodnota zůstává nezměněna.

Robotické tělo

Cena: 4 miliony

Existují dva postupy, jak postava může získat robotické tělo. První je ten, že její mysl je přesunuta do speciálně vyrobeného robota. Druhý je ten, že její tělo je nanoboty předěláno na robotické. Postava již není Živá bytost, ale Mechanická bytost.

Robotické tělo—Android

Cena: 8 milionů

Existují dva postupy, jak postava může získat robotické tělo. První je ten, že její mysl je přesunuta do speciálně vyrobeného robota. Druhý je ten, že její tělo je nanoboty předěláno na robotické. Postava již není Živá bytost, ale Mechanická bytost. Tělo androida vypadá stejně, jako její původní tělo. Postava s obyčejným robotickým tělem si může toto pořídit za 4 miliony peněz.

Biotické tělo

Cena: 4 miliony

Existují dva postupy, jak postava může získat biotické tělo. První je ten, že její mysl je přesunuta do speciálně stvořeného biota. Druhý je ten, že její tělo je genetickou modifikací předěláno na biotické. Postava již není Živá bytost, ale Biomechanická bytost.

Biotické tělo—Replikant

Cena: 8 milionů

Existují dva postupy, jak postava může získat biotické tělo. První je ten, že její mysl je přesunuta do speciálně stvořeného biota. Druhý je ten, že její tělo je genetickou modifikací předěláno na biotické. Postava již není Živá bytost, ale Biomechanická bytost. Tělo replikanta vypadá stejně, jako její původní tělo. Postava s obyčejným biotickým tělem si může toto pořídit za 4 miliony peněz.