

[Walküre] Calidad de los implantes

Author : Raszczak

Se suele decir que “en todo hay clases” y el tema de los implantes corporales no es, ni mucho menos, una excepción. La tecnología ha avanzado a niveles nunca imaginados, y las empresas biomédicas y los ejércitos estaban ya trabajando ayer en los implantes de mañana.

De forma general se considera que cualquier implante adquirido de forma convencional es de calidad normal y sigue las reglas normales. Pero hay más...



Implantes de baja calidad

Biomods cultivados bajo un código genético diferente del portador final, implantes cibernéticos de contrabando reciclados de operaciones militares de final funesto y peores aún. En los bajos fondos son fáciles de encontrar y pagar, para el que sobreviva a las condiciones higiénicas del quirófano ilegal donde los implantan.

Cuestan la mitad (redondeando hacia abajo), tanto en PD como en créditos, pero incluyen la limitación *Retroalimentación negativa* además de la que ya tuvieran por ser biomod o cibernético.

Retroalimentación negativa

Esta limitación, exclusiva para personajes con mejoras biomod o cibernéticas, hace que el funcionamiento de los implantes dependa en gran medida del buen estado de salud y una correcta actividad del sistema nervioso; so pena de empezar a actuar de manera errónea o incluso dejar de funcionar.

Mientras el personaje no tenga daño o cansancio alguno los implantes funcionarán de la manera habitual, pero en el momento en que sea herido o acumule fatiga deberá pasar una tirada Fácil de Vigor (modificada por el nivel de heridas y fatiga correspondiente) o el implante no funcionará. En el caso de implantes que funcionen por tiempo (o que tras un tiempo hagan acumular fatiga), el paso de la tirada de Vigor lo hará funcionar durante el plazo indicado en el don asociado.

Implantes de alta calidad

Para el que puede pagarlo las empresas están dispuestas a hacer esfuerzos redoblados y entregar lo mejor que la tecnología de pasado mañana, consiguiendo la perfecta interacción entre el cuerpo original y los implantes más eficientes.

Los implantes de alta calidad no tienen ninguna limitación y por tanto no tienen reducción alguna a su coste en PD, así como triplican su precio en créditos para aquellos que no los adquieren durante la creación de personaje.