

Implantes bionicos

Autor AGRAMAR

lunes, 29 de diciembre de 2008

Modificado el lunes, 29 de diciembre de 2008

Los Implantes biónicos en el Imperio son substitutos mecánicos de órganos biológicos o miembros. La biónica es usada más comúnmente en el Imperio para "reparar" a soldados mutilados, permitiéndoles seguir luchando, aunque los implantes estén también disponibles para los no militares y civiles en general. Generalmente, representan una adquisición especial y evidentemente no están disponibles para alguien pobre o incluso para alguien moderadamente rico. Adeptos Imperiales muy importantes y de alto rango e Inquisidores son los que, con mayor probabilidad, poseen implantes biónicos. Los Implantes biónicos de la Inquisición son más sofisticados y puede servir para curar daños que de otra manera sería heridas fatales o que dejarían a la víctima mutilada. A parte de la Inquisición es común ver implantes bionicos en la G.I. los Astartes (leales y del caos) y la Armada Imperial. También circula por el Imperio otro tipo de implantes bionicos, pero suelen ser piezas de menor calidad o de contrabando.

Los efectos y la Distribución

Un individuo pueden tener miembros y órganos artificiales para sustituir un miembro enfermo o partes dañadas, o simplemente mejorar sus capacidades. La biónica incluye los reemplazos parciales y completos de partes del cuerpo, implantaciones cerebrales, el armamento cibernético y otros dispositivos. No hay ningún nivel estándar de tecnología biónica en todas las partes del Imperio: muchos implantes son reemplazos torpes e ineficaces, mientras otros mucho mejores pueden reproducir o aún mejorar el funcionamiento del miembro o del órgano original.

A menudo son usados por los oficiales de la Guardia Imperial y a veces extensivamente en todo los miembros de un regimiento. Por otra parte, los marines espaciales del capítulo de los Manos de Hierro son infames por hacer un empleo muy extenso de ellos, casi al punto de quitar toda la carne a favor de la maquinaria. De hecho, el personal de prácticamente todas las ramas del Imperio usa algún tipo de implantes. Incluso miembros particularmente ricos de la ciudadanía Imperial pueden permitirse, y hacer ostentación de implantes bionicos de calidad.

Los Ejemplos de la Biónica Imperial

Partes Biónicas

Aunque las partes biónicas sean mecánicas, muchos de ellas realmente usan la corriente sanguínea del usuario, sus nervios, etc. por lo que el daño a un usuario se le puede hacer puede ser tan debilitante como una herida en el original, aunque en general el implante sea mucho más duradero que sus equivalentes orgánicos.

Órganos Biónicos

Para el rico o privilegiado, un órgano bionico puede sustituir a un órgano enfermo o anciano y por lo tanto ofrecer una vida útil aumentada. Prácticamente cualquier órgano puede ser substituido, incluso partes del cerebro, y, a no ser que el implante sea muy ordinario, aumentará la funcionalidad y el funcionamiento del órgano más allá de su capacidad anterior. Existen todo tipo de implantes de este tipo; Traqueales para las cuerdas vocales, pulmones y riñones artificiales e incluso hay quien habla de potenciadores sexuales (para el y ella)

Sentidos Biónicos

Tal es el nivel de tecnología en ciertas partes del Imperio que los sentidos biónicos pueden sustituir ojos, oídos, narices, e incluso el tacto tocar y el gusto. Los sentidos biónicos más avanzados pueden producir efectos de sinestesia (o mejor dicho, es una facultad poco común que tienen algunas personas, que consiste en experimentar sensaciones de una modalidad sensorial particular a partir de estímulos de otra modalidad distinta).

Los ojos biónicos pueden aumentar el espectro visual de un sujeto, permitiéndole la capacidad de ver el calor, energías, etc., así como incorporando miras para armas y la resistencia a los efectos de cegar, o fuertes destellos. La adición de digi-armas en ojos biónicos no es desconocida para individuos de alto rango (el comisario Yarrick, por ejemplo). El oído bionico puede mejorar el oído normal hasta el punto de que el usuario puede oír la respiración de criaturas vivas en la lejanía, el latido de corazones, etc.

Implantaciones especiales

Los implantes pueden tener cualquier tamaño o forma, desde mejoras de memoria para el cerebro a implantar armas. Un poco mas abajo podemos ver un listado de los mas exóticos. Los Tecnosacerdotes del Adeptus Mechanicus son muy famosos por realizar sobre si mismos implantaciones especiales muy extensas biónicas, y algunos de los implantes más exóticos que ellos crean son usado únicamente por ellos. Esta lista es en ningún caso exhaustiva.

El Psi-elevador

Un psi-elevador aumenta la actividad en la parte del cerebro responsable de controlar la capacidad psíquica. Una persona con uno de estos es por lo general psíquico y tiene un control mayor de sus poderes comparados con alguien de la misma capacidad sin un psi-elevador.

M.I.U (U.I.M en castellano)

Una Unidad de Impulso Mental, o MIU, es una cadena de nervios artificiales entre un cerebro y un equipo informático-mecánico, permitiendo a un individuo controlar y supervisar un sistema solo con el pensamiento. El MIU'S el más comúnmente es usado en la armadura Dreadnought y en los Titanes del Adeptus Mechanicus, pero es mas raro en otra parte. De estos otros empleos, el arma montada en el hombro es uno de los usos más prácticos, permitiendo al usuario disparar un arma mientras mantiene ambas manos libres.

En algunos casos raros, el arma no es montada en el hombro, y es llevada como una normal; el MIU permite al usuario una compresión mayor con sus armas y sus funcionamientos internos, como cuanto munición le queda o la temperatura (muy importante en armas que tienden a sobrecargarse como las de plasma). El M.I.U o U.I.M a veces es encontrado entre la tecnoguardia Skitarii del Adeptus Mechanicus. La Radio-MIUs también existe, aunque sean excepcionalmente raros, y sean usados para controlar grupos mecánicos completos los ciertos tipos de servidor. Este tipo de MIU es el más común cuando el usuario no puede realizar una tarea común él mismo (quizás por ser demasiado grande para caber en algún sitio) o cuando él prefiere estar lejos del peligro (desactivando una bomba, por ejemplo).

Armamento Implantado

Un arma de implantada se suele injertar en un miembro existente, substituyendo una mano o de vez en cuando el brazo entero, y es controlado por un MIU más simple que el necesario para un dispositivo más sofisticado. La ventaja obvia es que el control del arma mejora considerablemente, y compensa la pérdida de una mano o la funcionalidad de un brazo fuera del combate.

Este biónico no es así del todo práctico, y por lo general es usado para intimidar, ya la cirugía usada para injertarlos en el usuario es a menudo bastante cruda, abandonando cicatrices de sutura espantosas. Otra razón de la implantación de armas biónicas es que el usuario sepa que no va a necesitar su brazo para otras tareas; este tipo de implantes el más a menudo mas visto en los casos de gladiadores esclavos de los fosos hoyo o ciertos tipos de servidores de combate.

Mecadendritas

Las Mecadendritas son zarcillos mecánicos usados por el Adeptus Mechanicus para ayudarlos en la construcción, el mantenimiento, y la investigación. Este implante biónico contiene pequeños motores y actuadores dentro de sus carcasas y parece que actúan con vida propia.

Electatuajes implantados

Los Electatuajes son tiras metálicas vinculados sub-dérmicamente para permitir a los Tecnosacerdotes canalizar cantidades limitadas de energía; un ejemplo extremo es los Electro-sacerdotes, se que convierten ellos mismos en fuentes crepitantes y azotadoras de energía en la batalla. También permiten al usuario absorber directamente la electricidad de un equipo o fuentes de energía y luego expulsarlo, con a veces con el mas devastador de los resultados.

El Rito de Pensamiento Puro

El Rito es considerado una medida extrema aún entre algunos Tecnosacerdotes. El hemisferio creativo, emocional, ilógico derecho del cerebro es substituido por un cogitator unido directamente al hemisferio lógico izquierdo. Esto libera al recipiente de cualquier irracionalidad e ilógica.

