

EY.S

vers. I.O.516, B*

*ElevateYour.Sight

Ti sarà sicuramente capitato di passare da Vorticum, se sei del continente Nord, o almeno di averne sentito parlare. La “città delle pale” vive grazie ai meccanici che le fanno girare, “quelli del TBK”. Io ero una di loro. Si dà il caso che una di noi fosse una blindfinger schizzata ed eccentrica quanto curiosa e dalla parlantina troppo sciolta. In quattro balletti, la giovane stupì i meccanici e si fece arruolare, agendo da factotum. Dopo essere sopravvissuta all’attacco della Militia Salamanter, la sua smodata sete di conoscenza l’ha fatta muovere ancora. Si dice che abbia visitato Raika, Zeton, Arc du Triomphe e che fosse (o sia?) addirittura in buoni rapporti con l’Imperatore di Diguò e con il Profeta della mutazione! E tutto grazie alla sua mano meccanica, creata dal fu Nassor Ventoforte in persona, e ai suoi libri, che si dice vengano da epoche lontane. Non si sa dove sia finita, ma ha lasciato dietro di sé una scia di impianti e meraviglie tecnologiche da far impallidire anche il più arguto dei meccanici, me compresa... e io la conoscevo. Alcuni sostengono abbia avuto anche a che fare col #ROOT, altri che sia proprio una di loro. A me interessa il giusto, manco so se esistono! Aspetta, so cosa stai per dire. Mi vuoi chiedere perché ti sto dicendo solo questo quando vorresti guardare gli impianti che ho da vendere, giusto? Vedi questo? Questo è il primo, vero impianto creato e addirittura indossato da Narya! Chissà cos’è, vero? Vuoi sapere cosa fa? Ti acccontento subito: faccio prima a dirti cosa NON fa! Vuoi SPARARE precisamente come mai prima? Vuoi SOPRAVVIVERE ad uno scontro a fuoco per più di 20 secondi? Vuoi SAPERE com’è fatto quell’aggeggio laggiù semplicemente dandogli un’occhiata? Vuoi sapere come COSTRUIRTI qualcosa semplicemente guardando un progetto? Bene! Ho il piacere di presentarti l’EY.S versione uno punto zero punto cinque uno sei virgola beta asterisco... eccetera... eccetera... Dici che è un nome pedante? Heh! Io Narya la conoscevo: tranquillo, il nome di quest’affare è pedante proprio quanto è pedante lei!

- Amirya, commerciante di Zeton al lavoro con un cliente

Introduzione

Una nevrotica quanto curiosa blindfinger, dopo essere sopravvissuta per miracolo alla distruzione di Vorticum, ha avuto l'ardire porsi la seguente domanda: se la realtà è ciò che traspare dai nostri sensi, perché non modificare il modo in cui la vediamo modificando proprio i nostri sensi?

Messo insieme utilizzando pezzi di occhiali, un laptop (!), una mano strumentalizzata e il genio di una ragazza impaurita ma affascinata dalla tecnologia, l'**EY.S** è quanto di più vicino esista a "vedere e sentire" come una macchina. I sensi aumentati fanno leva sui sensori elettronici fissati appositamente su un'appendice meccanica, trasferendo poi i dati rilevati ad uno strumento in grado di renderli leggibili al possessore.

Pur avendo necessità di un'armatura Fotovort o di una batteria di capienza adeguata per funzionare, questo impianto è stato utilizzato a lungo dalla sua creatrice, prima di sostituirlo con qualcosa di più evoluto e più adatto ai suoi nuovi fini; quest'unica copia, alla quale Narya è molto affezionata - fate attenzione a come lo maneggiate! -, è in possesso di una sua vecchia amica, Amirya, una commerciante di Zeton, e sarà possibile trovarla all'interno della spirale della città, ammesso che i suoi viaggi non l'abbiano portata a spostarsi altrove.

Quest'ultima se ne separerà di sua spontanea volontà solo ad un prezzo adeguato... e se sarete all'altezza dell'**EY.S!**

Descrizione

Prerequisiti: Supplemento (testa, mano); Medicina 50%, Tecnologia 90%; il soggetto deve possedere una mano strumentalizzata che costi (modifiche aggiuntive comprese) più di 2000 boinn.

Costo: 4000 boinn per l'impianto, ai quali sommare 500 boinn per ogni programma del ricettente che si desidera installato e funzionante.

Conseguenze: nessuna degna di nota (qualche mal di testa le prime volte che si usano a lungo le nuove strumentazioni).

Riparazione: Kit da forger, 40% Medicina, 85% Tecnologia.

Funzionamento

L'**EY.S** è composto da due parti: la parte ricettente e la parte proiettante. La prima deve essere installata su un'apposita mano strumentalizzata o su un'appendice adatta ad ospitare il complesso meccanismo di analisi; la sua funzione è incamerare dati dall'ambiente, processarli attraverso la CPU situata nell'impianto e trasmetterli alla parte proiettante; la seconda, infatti, emette un ologramma che si va a riflettere su un monocolo o su analoghe lenti indossati dal soggetto e che consente di informare il soggetto.

Tutto questo sarebbe normalmente possibile solo con impianti cerebrali invasivi. Tuttavia, senza dover sfruttare le vie nervose del corpo umano, è possibile che le due parti dell'impianto si scambino i dati in questione mediante l'utilizzo di onde magnetiche o di cablatura fissa. L'impianto lascia possibile all'utilizzatore (sempre che abbia le capacità richieste e, si spera, sufficienti) di usufruire di un'amplessima scelta di programmi, in parte pre-installati e in parte creati da zero da me, Narya Enissi. Ciò consente una virtuale infinità di configurazioni possibili, il cui uso può essere variato a piacere a seconda delle situazioni in cui il possessore si trova.

La parte ricettente è situata sulla mano strumentalizzata e consente al soggetto che la possiede di percepire le caratteristiche dell'ambiente intorno a sé tramite un vasto array di sensori (accelerazione, pressione, una telecamera orientabile installata nel palmo 1080x720 con scanner

3D, un emettitore di ultrasuoni per scan di prossimità - 5mm di distanza massimi).

La parte proiettante è agganciata alla testa del possessore (o tramite l'uso di una placca o tramite attacchi più sofisticati e meno invasivi) e copre il campo di vista del soggetto con (almeno) una lente di vetro.

Entrambe le parti sono composte da materiali tecnologici appositamente creati o rimodellati: ciò rende molto difficoltoso trovare ricambi adatti nel caso in cui una delle due parti si guasti, e richiede una grande abilità nell'aggiustare gli impianti. La lente è di fatto la parte più fragile e, a causa delle sue problematiche intrinseche, può essere sostituita da un proiettore in miniatura che emetta l'ologramma informativo su un altro paio di occhiali meno fragili o più facilmente rimpiazzabili.

Effetti

Variano a seconda del software utilizzato:

Software della parte ricettente:

AN.SYS, DEF.ND, AT.TAK, STD.BY

Software della parte proiettante:

BL.U, DES.RT, NI.TE, OF.F, RE.D, TRP.NT

Per cambiare il programma della parte ricettente occorre spendere uno Slot Azione; nel turno successivo, non sarà attivo nessun programma (la CPU sarà impegnata a re-inizializzarsi), e il nuovo programma si attiverà all'inizio del turno seguente. A titolo di esempio: al turno 1 spendo uno slot per cambiare programma ricettente; durante il turno 2 non è attiva alcuna modalità; all'inizio del turno 3 la modalità scelta è ora attiva); cambiare il programma della parte proiettante costa solamente uno Slot Azione ed è immediatamente attivo.

Programmi parte ricettente:

- **AN.SYS** individua la struttura fine degli oggetti esaminati tramite vista, sonar per irregolarità ed altri strumenti simili innestati sulla mano strumentalizzata. Ciò conferisce un bonus di +10% ad ogni test di Rovistare, Rubare o Seguire Tracce effettuato manipolando un oggetto, passando la mano su una superficie, inserendo le dita in un'impronta nel terreno e così via. Utilizzare questo programma usa una carica di energia elettrica, che può essere mutuata dalle cariche appartenenti ad un'armatura Fotovort (sul braccio, sul torso o sulla testa).

- **AT.TAK** utilizza la mira assistita e sfrutta i sensori per ridurre il rinculo dell'arma impugnata nella mano strumentalizzata. Ciò conferisce un bonus all'azione Mirare di +3%, che porta ogni azione di Mirare ad un effettivo +8% (questa capacità può essere influenzata da altre capacità, come la Capacità Generica Cecchino e similari). Inoltre, se il possessore si trova all'interno di un veicolo (a qualsiasi velocità) con questa modalità attiva, sparare non gli conferisce alcun malus, a patto che stia usando un'arma ad una mano e che rispetti i parametri di Forza Minima richiesti.

- **BILD** dà al soggetto che lo usa la possibilità di avere il progetto in sovraimpressione tridimensionale, di lanciare test di compatibilità virtuali e di vedere in realtà semi-aumentata gli oggetti analizzati, proprio davanti a sé, interagendo con il corpo. Ciò conferisce un bonus di +5 ai test di Sopravvivenza e un bonus di +5% ai test di Riparare esclusivamente per le prove fatte per creare o riparare oggetti;

- **DEF.ND** analizza l'ambiente (fino a 10 metri di distanza) alla ricerca di possibili minacce e le evidenzia alla vista in modo esplicito, con minime ma non nulle capacità di previsione sull'andamento dei colpi. Ciò conferisce al possessore conferendo 1 Slot Reazione utilizzabile solo per le azioni Parata o Schivata, ma solo mentre il programma è attivo e se il colpo viene sferrato entro 10 metri di distanza (sia dalla distanza che in corpo a corpo). Una modifica adeguata ad uno scudo Famelico consente una reazione migliore ai colpi sferrati dalle minacce individuate: consumare 1 carica di energia per ogni colpo che il possessore prova a Parare consente allo scudo di riposizionare i propri "denti" in modo da spostarne il peso, agevolando la parata stessa e rendendola, di fatto, assistita da una CPU; in questo caso, l'impianto conferisce un bonus di +10% all'azione di Parata contro quel colpo.

Programmi parte proiettante:

- **BL.U, RE.D, TSP.NT**, e altri simili modificano solamente l'**HUD** che il soggetto visualizza sui propri occhiali, colorandolo in base alle richieste. Basta un click sull'occhiale o sulla mano per modificarlo; in certe condizioni, può essere utile rendere l'**HUD** trasparente, specie per non essere avvistati nel buio. In questo caso, l'impianto manterrà solamente le sue funzioni di analisi e non sarà mostrato alcun output visivo.

- **DES.RT** modifica l'**HUD**, rendendolo più scuro e adattando le lenti dell'occhiale alla luce accecante del deserto con speciali filtri creati ad hoc. Questa modalità fornisce un bonus di +5% ad Osservare e Orientamento quando il personaggio si trova in pieno giorno nel deserto, secondo le stesse regole d'uso di un paio di Occhiali del Deserto (pag. 124, I Giorni delle Fiamme). Questa modalità è utilizzabile solo dopo aver smontato ad hoc un paio di Occhiali del Deserto. (nota bene: il bonus non è cumulabile con quello fornito dagli Occhiali stessi)

- **NITE** modifica l'acquisizione dell'immagine e la adatta alla bassa luminosità, consentendo di vedere anche nel buio completo, seppur a discapito della qualità della proiezione: l'impianto dà la facoltà al possessore dell'**EY.S** di vedere al buio come se avesse il Dono del Nuovo Mondo Visione Notturna, imponendo tuttavia un malus pari al -5% a tutte le prove che subirebbero malus a causa del buio per la scarsa qualità di visione.

- **OFF** spegne del tutto l'occhiale, interrompendo il circuito che lo alimenta e consentendone la riparazione o l'accurata rimozione da parte del possessore. Rimuovere l'impianto in un'altra modalità è fortemente sconsigliato; lo spegnimento potrebbe diventare perpetuo (e non credo che se dovessi venire a sapere dell'accaduto, ciò mi renderebbe molto contenta! E VERRÒ a saperlo. Sappiatelo.).

Modifiche aggiuntive

Nuove modalità proiettante: l'accesso ai programmi aggiuntivi di Narya (solo alcuni!) consente l'utilizzo delle modalità DES.RT, NITE e TSP.NT.

Costo: 300 boinn

Trasmissione dati wireless: il connettore a cavo diretto dall'impianto ricettente a quello proiettante è sostituito da un sistema wireless che consente di rimuovere del tutto il filo dal braccio di chi lo possiede.

Costo: 300 boinn