

Arto Standard		
LT 5	Incompatibilità: 2	Costo: 950
Un normale braccio o gamba metallico, chiaramente sintetico, che emula tutte le funzioni di un arto di carne; in genere sono di hepaestium (durezza 14) o di mercurium (durezza 15), in entrambi i casi hanno 60 pf.		
Arto Ercoleo		
LT 5/6	Incompatibilità: 3/13	Costo: 2000/20000
Sono arti dotati di una forza nettamente superiore a quella umana, conferiscono un bonus di potenziamento alla forza che va da +1 a +10 per le azioni compiute con quell'arto. Gli arti costano 2000 fn per punto di forza aggiuntivo ed hanno una incompatibilità di 2 + bonus; il LT è 5 fino a forza +4 e 6 per gli altri modelli; questi arti sono sempre in mercurium.		
Sintepelle		
LT: 6/7	Incompatibilità: -1	Costo: +300/+500
La sintepelle può essere aggiunta ad un qualsiasi arto per farlo sembrare normale (cercare CD 25). Per ogni 20 pf subiti dall'arto è necessario riparare la sintepelle con un apposito spray (10 usi, 20 fn); i modelli di LT 7 si riparano da soli in poche ore.		
Arma interna		
LT: 6	Incompatibilità: 2/3	Costo: 300 + arma
Permette di inserire in un braccio o una gamba meccanica una normale arma da fuoco o da mischia; le armi possono essere minuscole o piccole (incompatibilità 2) o medie (incompatibilità 3). Le armi in genere non sono attaccate all'arto, sono solo nascoste; nelle braccia è comunque possibile installare armi attaccate all'arto con un sovrapprezzo di 200 fn.		
Pelle di Achille		
LT: 7/8	Incompatibilità: 6/4	Costo: 7120/9200
Fasci di fibre sintetiche vengono inserite nella struttura muscolare per ottenere una grande resistenza ai danni (riduzione del danno di 5); nei modelli più vecchi (LT 7) le fibre sono visibili e danno un aspetto metallico alla pelle, mentre i modelli di LT 8 sono invisibili ad occhio nudo.		
Nanomacchine guaritrici		
LT: 7/8	Incompatibilità: 3/6	Costo: 10000/30000
Delle microscopiche macchine simili a quelle dei Medipac NanoTech, ma personalizzate per l'anatomia e la biochimica del soggetto, velocizzano il ritmo di guarigione enormemente: a LT 7 il ritmo di guarigione viene triplicato, mentre a LT 8 il soggetto guarisce 1 pf al minuto; durante la guarigione è necessario nutrirsi molto più del normale, ma in genere ci si può muovere normalmente. I possibili effetti collaterali sono sconosciuti: il rischio di malfunzionamento delle nanomacchine è sempre presente.		
Nanomacchine Accumulatrici		
LT: 8	Incompatibilità: 9	Costo: 40000
Queste particolarissime e rarissime nanomacchine hanno il preciso scopo di assorbire quanto più possibile dell'energia che colpisce il soggetto in modo da poterla accumulare per utilizzarla in seguito. Ciò conferisce una riduzione del danno di 2 contro praticamente qualsiasi attacco fisico (può essere accumulata energia cinetica, termica, elettrica, magnetica e praticamente qualsiasi tipo di energia che non sia pura vis) e accumulare questa energia perché venga rilasciata in seguito; in questo modo si possono ricaricare batterie (5 pf ricaricano un colpo di laser, 60 una batteria piccola), oppure rilasciare scariche elettriche attraverso il proprio corpo (funziona come l'incantesimo scossa elettrica e causa tanti punti di danno quanti quelli accumulati). Le nanomacchine possono accumulare un massimo di 20 pf dopo di che non assorbono più nulla finché non si scarica almeno una parte dell'energia. Se si resta per lungo tempo a piena energia si corre il rischio di un sovraccarico: per ogni round in cui si hanno 20 pf di carica c'è l'1% cumulativo di possibilità di subire il danno e di distruggere per sempre le nanomacchine.		