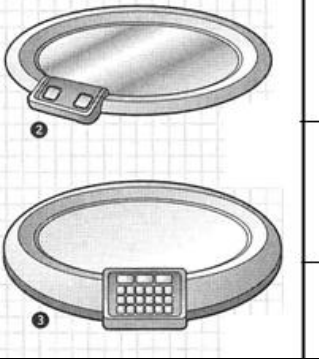
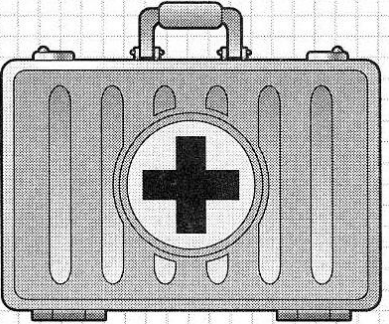


%	Nombre	Descripción	Tamaño	Precio
1	Cámara CR	Cámara de grabación con plataforma que permite flotar con gran estabilidad hasta 5 m. Se controla mediante un guante electrónico habitual en reporteros. Fuente energía: Batería estándar	Portátil. 3 kilos	500 valor corporativo
2	Control remoto de Cetáceos	Sin duda el mecanismo de control remoto más común en Poseidón, los deslizadores cetáceos permiten a estos seres relacionarse con los ambientes terrestres. Con una versatilidad sólo limitada por sus diseños, estos mecanismos están contruidos en una gran variedad de tamaños y configuraciones. La mayoría están impulsados por hélices y son bastante pequeños, teniendo sólo receptores visuales, receptores de sonar y traductores lingüísticos. Otros son más grandes, poseen una cierta capacidad de carga y cuentan con brazos manipuladores. A los cetáceos se los conoce por su fuerte personalidad, que normalmente se demuestra en unas costumbres enigmáticas y con frecuencia estrafalarias. Este elemento de su comportamiento parece haberse transmitido a su utilización de los controles remotos. Los cetáceos, que a los humanos suelen parecerles idénticos, parecen haber echado el resto a la hora de adaptar sus controles remotos, dándoles rasgos cosméticos ridículos, por ejemplo una pintura fotosensible y chillona, acentos de fibra óptica integrados o incluso proyectores holográficos. Los antropólogos sugieren que quizá sea una sobrecompensación intencionada por parte de los cetáceos con el propósito de subrayar su individualidad, tan frecuentemente ignorada por los seres humanos.	1.5 metros	2000 vc
3	Estación meteorológica remota	Sensor especializado para detectar y pronosticar las condiciones climatológicas. Aunque es capaz de detectar las variables típicas (presión, humedad, etc), necesita que lo programen con los datos del entorno (tirada de conocimiento) para hacer predicciones fiables. Caja 15 x 15 x 5 CM que cuando se activa despliega una serie de instrumentos y tiene una pequeña pantalla donde muestra los datos. Fuente energía: Batería estándar	Pequeño. Pesa 3 kilos.	600 vc
4	Lentillas	1 Visión en la penumbra: Al colocártelas sobre los ojos permiten ver en la penumbra. Duran un día. 2 De colores: función estética. Retínales: Imitan la retina de otra persona; se debe tener el original o una foto para hacerlas. 3 Infrarrojas: Permiten ver algo de luz por debajo del espectro normal. 4 Ultravioletas: Permiten ver algo de luz por debajo del espectro normal 5 Agudeza visual: Se ve al doble de distancia 6 De formas: función estética. Imitan los ojos de otros animales	Minúsculo	Visión en penumbra: 1000 vc De colores: 40 vc Infrarrojas: 1400 vc Ultravioletas: 1400 vc Agudeza visual: 1300 vc De formas: 60 vc
5	Pigmento de maquillaje	Consiste en diversos pigmentos de reflexión variable que permiten cambiar el color aplicando un ligero campo magnético con un lápiz. El campo debe tener una "firma" característica y configurable y se debe aplicar desde muy cerca del pigmento. En los primeros modelos esto no era así y el maquillaje modificable hizo las delicias de los bromistas. En general, el maquillaje se aplica sobre la piel como	Pequeño	200 vc

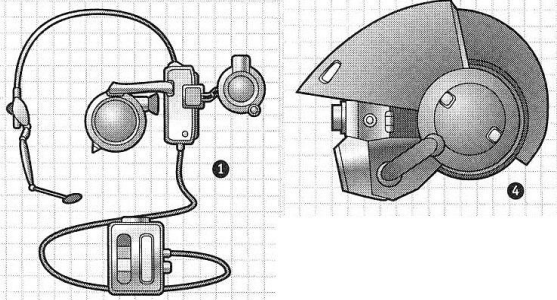
		una crema transparente e, incluso, se puede extender sobre las uñas. +1 disfrazarse. +1 esconderse.		
6	Sensor de seguridad	Un receptor especializado con seis sensores de movimiento de corto alcance. Se colocan alrededor de un perímetro (500m longitud) y el receptor nos avisará con una alarma si algo pasa entre dos de los sensores. Su principal pega frente a sensores más especializados es que no distingue entre una horda Verriana de asalto y una ardilla, con lo que la alarma puede fastidiar la noche en más de una ocasión. 1 kilo. Fuente energía: Batería estándar	Pequeño	350 vc
7	Componentes electrónicos variados (1d10)	En el año 2199 los ordenadores son por derecho propio algo más que simples herramientas: se han convertido en parte de casi todos los mecanismos utilizados en la vida diaria.	Pequeño	30 vc
8	Visores	1 Agudeza visual: se ve mejor a larga distancia 2 De calor: permiten distinguir cosas que estén más calientes o frías que el ambiente 3 Infrarrojos: Permiten ver la luz por debajo del espectro normal 4 Ultravioletas: Permiten ver la luz por debajo del espectro normal Fuente energía: Batería estándar	Pequeño	Agudeza visual: 1000 vc De calor: 1600 vc Infrarrojos: 1000 vc Ultravioletas: 1000 vc
9	Robot agrícola	La mayor parte de los agrorobots son máquinas para trabajos pesados, con patas de araña y de varios tamaños, equipados con una amplia serie de brazos manipuladores, sensores, herramientas y fundas de carga. Caminan despacio, marchan y se escurren por los cultivos arando, plantando, rociando, cavando y cosechando con cuidado y fiabilidad. Las granjas grandes o los ranchos suelen tener varios robots especializados gobernados por un programa de control maestro, mientras que las explotaciones más pequeñas suelen tener una o dos máquinas más versátiles y autónomas. Fuente de energía: baterías estándar a industriales.	0,5 a 3 metros. 5 a 800 kilos.	200 a 10.000 vc
10	Robot de construcción	Los drones de construcción varían entre los pequeños robots de diagnóstico que se arrastran entre las paredes probando cables hasta los inmensos drones mineros que excavan la tierra. Se les encuentra en todas las obras de todos los sistemas conocidos y son vitales para el mantenimiento de las estaciones orbitales y los complejos sumergidos. Existe un amplio espectro de diseños con capacidades igualmente variadas: perforar, soldar, extracción de plástico, cortar, fabricar y demoler. Los robots de construcción suelen tener sofisticados sistemas de tele presencia para que puedan manejarlos operarios entrenados para los trabajos más sutiles o para tareas en medios arriesgados.	0,5 a 5 metros. 4 kilos a 22 toneladas.	150 a 18.000 vc
11	Prismáticos s.XX	Pues eso.	Pequeño.	60 vc
12	Traje del desierto	Un traje muy ceñido de polímeros sintéticos equipado con un intercambiador de calor en el cinturón. Un líquido especial fluye por miles de pequeños tubos tejidos entre las dos capas del traje, permitiendo el escape del calor corporal a través del intercambiador de calor. Contribuye enormemente a la supervivencia en el desierto y otros entornos similares. No proporciona protección significativa contra armas de fuego, pero si se puede llevar debajo de cualquier tipo de blindaje. El líquido refrigerante no es tóxico, incluso sobre heridas abiertas, pero tampoco es potable. Algunos trajes están preparados especialmente para proteger contra los entornos secos y son capaces de recuperar y destilar los fluidos corporales perdidos.	Humano	600 vc

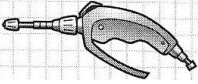
**Comentario [W1]:** En el año 2199 la línea que separa las simples máquinas de los verdaderos robots es muy borrosa. La integración informática y la cibernética se han hecho tan sofisticadas que casi todos los mecanismos, instrumentos, aparatos y vehículos tienen algún nivel de autonomía de manejo independiente. Además de esta autonomía, la mayor parte de los mecanismos también posee algún nivel de acceso por control remoto, lo que permite a los usuarios manejarla mayor parte de los equipos a través de sistemas de adquisición de objetivos o de telepresencia. Los verdaderos robots dominan el mundo comercial con aplicaciones en la industria pesada, la fabricación, la construcción, la agricultura y el transporte. Son también muy comunes en ambientes domésticos, médicos y militares así como en la exploración espacial. La mayor parte de los robots no son más que máquinas automáticas diseñadas para realizar trabajos repetitivos o muy arduos para su utilización en medios o tareas demasiado peligrosas para los trabajadores humanos. Otros son sofisticados complejos de ordenadores y mecanismos periféricos que se utilizan para controlar y arreglar los transportes públicos, los aparatos domésticos, las estaciones orbitales los complejos submarinos.

		Con un traje así, un hombre puede trabajar cómodamente en entornos de hasta 50°C con una ración mínima diaria de agua de 250 ml.		
13	Traje ignífugo	El traje ignífugo está preparado para proteger al usuario contra temperaturas muy altas (hasta mil grados C) y resiste la mayor parte del daño infligido por el fuego: se considera que el traje proporciona un Blindaje de 10 únicamente contra ataques de fuego. Incluye una máscara de gas y una unidad de refrigeración.	Humano	300 vc
14	Traje de invierno	El traje de invierno está aislado y lleva calefacción interna capaz de proporcionar una protección térmica total durante unas doce horas. Después de este tiempo, permite al usuario resistir cómodamente temperaturas de hasta -80°C.	Humano	350 vc
15	Traje de vacío	El traje de vacío, el traje de supervivencia más complejo y engorroso, permite que una persona sobreviva en el vacío. Están fabricados con un material autosellante capaz de reparar automáticamente un agujero de hasta 0,5 cm en un turno. Llevan por norma unas seis horas de reserva de aire y alimentación. Proporcionan un aislamiento total contra el frío y permiten soportar temperaturas de hasta 250°C. Se consideran sellados respecto a la guerra NBQ. Son muy engorrosos e imponen un modificador de -1 acumulativo a los modificadores del blindaje.	Grande	400 vc
16	Traje de buceo	Es un traje ceñido de material sintético parecido a la goma, equipado con un visor transparente. Una minúscula unidad branquial conectada al visor extrae oxígeno del agua y contiene además un suministro de emergencia de oxígeno de cinco minutos en caso de fallo del sistema branquial. Proporciona además una leve protección térmica, lo que permite al personaje sumergirse en temperaturas de hasta -5°C sin sufrir hipotermia. Ni el traje ni el visor proporcionan una protección física significativa. La máxima profundidad de buceo es de unos 400 metros.	Grande	400 vc
17	Traje NBQ	Los trajes NBQ, también llamados trajes ambientales, son prendas selladas diseñadas para proteger al usuario contra los efectos de la guerra NBO (Nuclear, Biológica y Química). Representan un entorno autocontenido que protege a un soldado hasta doce horas sin suministros externos. Cada traje dispone de un pequeño botiquín, equipado con los antídotos contra las armas químicas y bacteriológicas más comunes. Por desgracia son muy engorrosos de llevar y el luchar con uno puesto cansa mucho: el personaje que lo lleva sufre una penalización de -1, sumado a cualquier otro posible penalizador por blindaje. Hace falta una acción para ponerse el traje y otra para sellarlo.	Grande	450 vc
18	Tablet	Aparatos igual que los del s.XXI	Pequeño	100 a 1000 vc
19	Móvil	Aparatos igual que los del s.XXI	Diminuto	100 a 1000 vc

20	Bandeja de datos	<p>Esta bandeja muestra información sobre el material del cual está fabricado objeto o artillujio.</p> 	Mediano	4000 vc
21	Detector de metales	Este aparato portátil proporciona un +10 de equipo en todas las pruebas de Buscar involucradas con objetos metálicos.	Mediano	400 vc
22	Ordenador reloj de pulsera	Tiene las mismas funciones que un ordenador del siglo XXI.	Diminuto	1200 vc
23	Kit de cirugía de campaña	<p>Es un quirófano en miniatura. Con tiene una burbuja hinchable para lograr un entorno estéril dónde operar, un analizador/mezclador de medicamentos de alta velocidad, grapas quirúrgicas, abrazaderas, escalpelos, etc. Un doctor experto (medicina/cirugía a 3) puede montar el quirófano en menos de tres minutos y comenzar a operar en seguida. Da un +3 a las tiradas de medicina/cirugía.</p> 	Portable	1000 vc
24	Botiquín	El botiquín estándar es un paquete pequeño que contiene una variedad de útiles médicos para el tratamiento de heridas menores: un spray hipodérmico cargado con cartuchos de analgésicos para el dolor, coagulantes, estimulantes y otras drogas, vendajes autosellantes, pseudopiel, cauterizador y esterilizador. Sin un botiquín es imposible utilizar primeros auxilios.	Mediano	100 vc
25	Cinturón médico y escáner	Es un arnés que contiene una variedad de útiles médicos: dispensador de medicamentos (con cartuchos cargados de analgésicos, coagulantes y estimulantes), spray hipodérmico, vendajes autosellantes, latas de pseudopiel en espuma, pinzas, escalpelos y esterilizador. Esto se complementa con el escáner médico: una herramienta miniaturizada de diagnóstico que registra las constantes vitales del paciente (pulso cardíaco, temperatura corporal y demás). No proporciona un diagnóstico completo, solamente indica la situación del paciente. +2 a Primeros auxilios/Medicina	Mediano	300 vc
26	Cámara oculta	Esta cámara menuda es de un tamaño similar a una caja de cerillas. Tiene un enfoque fijo, lo que significa que solo puede fotografiar objetos desde una distancia específica (especificada cuando se compra la cámara). Requiere un carrete especial, que viene en rollos de 24 fotos	Diminuto	400 vc

27	Micrófono oculto	Este dispositivo menudo es de un tamaño similar a dos monedas de 10 céntimos apiladas. Recoge sonidos hasta a 10 pies y los transmite por radio con un alcance de 500 pies. Un walki-talki profesional programado en su frecuencia puede recoger la señal.	Diminuto	100 vc
28	Videocámara Oculta	Cerca de 2 pulgadas de largo y la mitad en diámetro, esta cámara menuda se puede usar con o sin una lente ojo de serpiente (más abajo). A diferencia de una videocámara, esta unidad ocultable no tiene un visor de imagen o cualquier método de grabación de sus imágenes. En cambio, comunica las imágenes a cualquier dispositivo al que esté conectada (un monitor de televisión o una unidad de grabación).	Diminuto	600 vc
29	Detector de Explosivos	Aproximadamente del tamaño de un gran megáfono, este dispositivo detecta compuestos nitrogenados—la base de todos los explosivos comunes. Proporciona un bonificador +5 de equipo en todas las pruebas de Buscar involucradas con explosivos.	Mediano portátil	800 vc
30	Micrófono láser	Este dispositivo refleja un rayo de luz invisible de una ventana, usando la señal devuelta para convertir las vibraciones de la ventana en los sonidos del interior de la habitación. Usando este dispositivo, una persona puede realizar una prueba de Escuchar como si estuviera precisamente en el interior de la habitación. Solo es útil para escuchar a escondidas conversaciones en interiores desde fuera, y cristales de doble capa sellados al vacío lo anula. +1 Atención	Pequeño	400 vc
31	Micrófono parabólico	Parecido a un disco satélite transparente y manual de 25,4 cm de diámetro, este dispositivo se concentra en las fuentes de sonido. Cuando se dirige hacia una fuente de sonido particular (como dos personas teniendo una conversación). Permite escuchar conversaciones a grandes distancias. Solo funciona si tiene una línea de observación sin impedimentos a la fuente del sonido.	Mediano	1800 vc
32	Lente Ojos de Serpiente	Este dispositivo tiene una diminuta lente—aproximadamente 0.38 cm de diámetro—en el extremo de una vara flexible de 25.4 cm de largo. El otro extremo se adapta a una cámara de 35mm, una cámara digital o una videocámara portátil. La lente se puede doblar alrededor de las esquinas, bajo las puertas o a través de huecos, o puede ser escondido en un respiradero, aspersor de emergencias o un rasgo arquitectónico inocuo similar.	Pequeño	1500 vc
33	Detector de Transistores	Este dispositivo, aproximadamente del tamaño de un walki-talki, detecta errores e intervenciones que contienen radiotransmisores, tanto si los transmisores están funcionando en ese momento como si no. Proporciona un bonificador +3 de equipo en todas las pruebas de Buscar que involucren a transmisores electrónicos. No funciona con micrófonos, cámaras u otros dispositivos pinchados que no contienen transmisores.	Pequeño	300 vc
34	Estuche de camuflaje	Este pequeño objeto de plástico se parece a un estuche de maquillaje gris oliva. Dentro hay tres o cuatro trozos de pintura de cera, de colores de camuflaje. Los estuches están disponibles en esquemas de colores de bosque, desierto, nieve y urbano. Usar el maquillaje en conjunción con uniforme de campaña del mismo modelo incrementa el bonificador en las pruebas de Escondirse en +1. Un estuche de camuflaje contiene 10 aplicaciones.	Pequeño	100 vc
35	Equipo de trampas explosivas	Este pequeño paquete consiste en un dispositivo cargado por resorte con un pasador de gatillo. Se puede alambrear a una cubierta detonadora u otro detonador (no incluido en el equipo), y se usa fijando el pasador a un alambre o cuerda. Si alguien tropieza o corta el alambre, el resorte enciende el detonador (y por lo tanto el explosivo).	Mediano portátil	2300 vc

36	Traje de negocios	Un traje de negocios generalmente incluye una americana o chaqueta de deporte, y sirve para darse prisa y acicalarse sin ser demasiado formal.	Mediano portátil	50 vc
37	Traje de etiqueta	Desde un pequeño vestido negro hasta un esmoquin completamente arreglado.	Mediano portátil	200 vc
38	Uniforme de combate	Son vestidos por veteranos curtidos. Son resistentes, confortables, y proporcionan varios bolsillos. También están estampados en patrones de camuflaje: 1 selva, 2 desiertos, 3 de invierno (principalmente blanco), 4 urbano (estampados grises) y 5 negro están disponibles. Cuando se visten en ambientaciones apropiadas, conceden un bonificador +1 en pruebas de Esconderse.		450 vc
39	Cinturón de herramientas de construcción y carpintería	Este cinturón robusto de cuero tiene muchos bolsillos y ojales para herramientas, clavos, lapiceros, y otras necesidades para trabajos de reparación y construcción, haciendo fácil guardar cerca de 4.5 kilos de objetos a mano.	Mediano portátil	200 vc
40	Dispositivo personal comunicador	Un pequeño transmisor de radio personal, de unos 2x2x10 cm. Se puede emplear para contactar con una unidad de la misma frecuencia hasta: 1-> 50 km de distancia. 2-> 150 km. 3 -> 300 km. 4 -> 500 km	Pequeño	300 vc
41	Equipo de escalada	Este equipo te proporciona un +2 a las tiradas de escalar	Grande	790 vc
42	Casco de sigilo {4}	<p>Este casco es un componente importante del equipo del operativo de inteligencia moderno. Está hecho de plástico reforzado con fibra de carbono y cubierto con un polímero negro parecido a la goma que proporciona protección contra la detección electrónica. Incorpora gafas de visión nocturna y termal. Proporciona un +2 a las pruebas de esconderse y moverse sigilosamente.</p> 	Mediano portátil	1300 vc
42	Equipo de periodismo RV {1}	En el vertiginoso mundo del periodismo, la rapidez y la sutileza son las claves. Este ligero aparato de grabación da al que lo lleva en la cabeza todas las capacidades de un equipo completo de medios informativos. Une la funcionalidad de los prismáticos, de un visualizador en 3D y de una grabadora video trideo y se controla sin usar las manos mediante autoajuste y control activado por voz. Los datos grabados se almacenan en discos de datos estándar que se llevan en una pequeña unidad enganchada al cinturón, generalmente en una discreta bolsa que se oculta convenientemente de la vista. Esta unidad contiene también la batería estándar, que proporciona alrededor de un día de uso continuo.	Pequeño	2000 vc
43	Dispositivo de escucha y seguimiento	Las mejoras en la tecnología electrónica han reducido estos artilugios a niveles microscópicos. Un aparato de escucha típico es del tamaño de un mosquito y puede emitir hasta a 15 km. Son fáciles de interferir. La batería de energía da una vida de unos 2 meses, pero la memoria interna solo puede almacenar unas pocas horas de información.	Diminuto	2200 vc

44	Bengalas (1D10)	Del tamaño de un lápiz pequeño, es una pistola de aire comprimido de un solo uso que lanza una señal de alta intensidad a unos 200 m de altura. También hay disponibles cargas de colores especiales o humo. No es ni lo suficientemente rápida ni caliente para emplearse como una arma, pero puede cegar.	Pequeño	30 vc
45	Radio bengala (1D10)	Una radio bengala se emplea de la misma manera que una bengala pero genera además una corta pero potente señal de radio. Los sensores de la mayoría de los equipos de rescate son sensibles a estas frecuencias y las identificarán como una petición de auxilio.	Pequeño	20 vc
46	EL Saco de dormir	Un saco de dormir de buena calidad está hecho de polímeros y compuestos. Doblado ocupa un volumen de 20x20x3 cm. Aísla tanto del calor (hasta unos 30°C) como del frío (hasta unos -50 grados).	Mediano portable	100 vc
47	LA Tienda de campaña	Suelen estar hechas de compuestos ultraligeros reforzados de bioplástico. Ocupan muy poco sitio plegadas. Son también fáciles de montar y tienen un fuerte anclaje en caso de mal tiempo. Para una persona.	Mediano portable	200 vc
48	Condensador de agua	Un aparato compacto y práctico capaz de condensar alrededor de un litro de agua al día a partir de la humedad ambiental y el rocío.	Portable	120 vc
49	Soplete para cortar	Un cortador de plasma de alta intensidad alimentado por una batería superconductora. Sirve para cortar el metal y, a baja intensidad, también para soldar. No es un arma, pero causa quemaduras severas en caso de ponerlo en contacto con la piel (1D6 fuego). Dispone de alimentación y gas suficiente para 30 minutos de uso continuado 	Pequeño	140 vc
50	Equipo de herramientas de electrónica	Contiene las herramientas y el equipo de diagnóstico básico necesarios para mantener y reparar circuitos electrónicos. No se pueden llevar a cabo reparaciones más allá de la chapuza sin emplear este equipo. Las versiones más usuales incluyen: cortadores, pinzas, un conjunto de destornilladores pequeños, un panel de pruebas, un analizador de circuitos, un conjunto de chips de recambio, cable eléctrico y de fibra óptica, un soplete de plasma miniaturizado (con cuatro horas de suministro), un microtaladro, una sierra y una pequeña fuente de alimentación (con cien horas de suministro). +1 a pruebas electrónicas	Mediano portable	1000 vc
51	Contador Geiger	Capaz de detectar radiación a unos 100 m (más para fuentes de alta radiación). La batería dura casi para siempre.	Diminuto	360 vc
52	Herramientas de cerrajería	Ganzúas, llaves maestras... +1 a las pruebas para abrir puertas no electrónicas	Pequeño	550 vc
53	Equipo de herramientas para mecánica	Contiene las herramientas básicas necesarias para mantener y reparar los sistemas mecánicos. No se pueden llevar a cabo reparaciones más allá de la chapuza sin emplear este equipo. Las versiones estándar contienen dos martillos, dos sierras de mano de metal, un surtido de destornilladores y llaves, un soplete de plasma miniaturizado (con una hora de suministro), un taladro con brocas y una pequeña fuente de alimentación (con dos horas de suministro).	Mediano portable	1200 vc
54	Ordenador CAD portátil	Esta reducida caja de polímero incorpora un avanzado ordenador con sistemas expertos para diagnóstico, junto con herramientas y sensores básicos. Incorpora una pantalla desplegable y una tabla digitalizadora y permite la conexión a otros sistemas de ordenadores, incluido los incorporados en vehículos, mediante el adaptador adecuado. Incorpora además un teléfono celular para la conexión remota con otros ordenadores. Incluye un reprogramador de chips, con adaptadores para la mayoría de los diseños de chips existentes en una carcasa extraíble de uno de los laterales. Pesa	Mediano portátil	2100 vc

		unos 2,5 kg y sirve tanto como ordenador personal como equipo de reparación electrónica, lo que da un +2 a tiradas tanto de electrónica como de informática.		
55	Duracable	Tan duro como el acero y flexible como la goma, y casi tan ligero como una cuerda normal, el duracable está hecho de cableado ligero tejido sobre sí mismo cientos de veces en una trenza que se auto refuerza cuanta más fuerza se le aplica. El Duracable es capaz de soportar hasta 10 toneladas métricas de Peso. 50 metros	Mediano	600 vc
56	Tarjeta Hack	Una maravilla de la tecnología informática, la Tarjeta de Hack es un objeto desechable de un uso diseñado para permitir a aquellos que no son expertos informáticos saltarse barreras tecnológicas e informáticas para llevar a cabo tareas con ordenadores. Cada Tarjeta Hack lleva un único programa diseñado para un único propósito; que puede ser abrir puertas, saltarse restricciones de seguridad, colgar un ordenador, o incluso modificar información. Casi cualquier tarea que se pueda llevar a cabo con la habilidad de Uso de Ordenadores se puede programar en una tarjeta hack. Las Tarjetas Hack se pueden insertar en lectores de tarjetas magnéticas o introducirse en lectores de discos en ordenadores con la misma facilidad. Tras un solo uso, la tarjeta dispara pequeñas fibras de material combustible que provocan que se autodestruya, con lo que no se deja rastro alguno que seguir...	Diminuto	650 vc
57	HUD de combate (Pantalla en campo de visión)	<p>Un HUD de combate es una versión más sofisticada de un conjunto de sensores diseñado para uso militar. Además de las funciones descritas para el conjunto de sensores, un HUD de combate utiliza un ordenador exclusivo para almacenar mapas y otros datos de la misión, manejar la navegación y las comunicaciones y mantener el contacto con el resto del equipo. Unos receptores holográficos de trescientos sesenta grados pueden transmitir imágenes a los demás miembros de la unidad o a los comandantes de la misión. También hay un biomonitor integrado que comprueba los signos vitales del usuario y un equipo de navegación de a bordo que funciona como caja de mapas.</p> <p>El mecanismo incluye un equipo de comunicaciones de corto alcance con un límite de 10 kilómetros dependiente del terreno. La unidad también tiene una baliza de localización de emergencia que se puede activar de forma manual o por medio de su contacto con el biomonitor. La baliza tiene un alcance de 100 kilómetros visuales. La mayor parte de los HUDs de combate están integrados en los cascos de combate, pero también están disponibles en un diseño de gorras que son los que prefieren los agentes de operaciones encubiertas. La interfaz del HUD suele utilizar conectores neurales o trodos montados en el casco, pero se pueden utilizar despliegues visuales o activados por la voz.</p>	Pequeño	9400 vc
58	Cable láser	El Cable láser es un artículo simple que reemplaza a los cables de alarma normales. Se proyecta un único rayo de luz desde el generador hasta que golpea una superficie sólida. Si el rayo se rompe por que, por ejemplo, una persona pasa frente al objetivo, el generador envía inmediatamente una señal desde su puerto de datos. Esto se puede usar para activar una alarma, un explosivo, o incluso para encender las luces de una habitación, dependiendo de que para que evento esté programada la señal.	Minúsculo	850 vc
59	Lámpara incandescente	La lámpara autoenergética es la forma de iluminación más eficiente y beneficiosa conocida por el hombre. Puede funcionar como una linterna que ilumina en una dirección o como una lámpara cuya luz cubre un área. Las lámparas brillantes tienen unas células de energía	Pequeño	250 vc

**Comentario [O2]:** Una de las innovaciones más valiosas en tecnología de la información es la pantalla en campo de visión personal (HUD). Un HUD está compuesto por sensores para tomar datos y un sistema de visualización que superpone la información directamente en el campo de visión del usuario. Un HUD suele incorporar algún tipo de enlace de comunicaciones o de transmisión de datos que emite a otra persona u ordenador ver lo que el usuario está viendo y transmitir información de vuelta al HUD. A lo largo de los años, el display HUD se transforma de una lámina transparente que se mantiene frente al ojo con una diadema hasta lentillas que pueden mostrar datos a quien las lleva pasando por enlaces neurales que trastean con la señal que los ojos envían al cerebro para incluir texto y gráficos.



		duraderas y bombillas que no necesitan ser cambiadas nunca y se pueden ajustar para iluminar hasta un radio de 15 metros.		
60	Purificador de alimentos	El purificador es un cilindro pequeño y semitransparente de apenas 50 cm alto que elimina impurezas del agua y la comida. El purificador tiene un ordenador interno que reconoce las sustancias que pudieran resultar dañinas para los humanos y las separa de la comida y la bebida.	Pequeño	300 vc
61	Chip Pastor	El chip pastor es un pequeño microchip implantado bajo la superficie de la muñeca. Contiene la información de identificación del que lo lleva. Algunos ordenadores pueden leer el chip pastor y extraer su información, y todos los chips pastores están preparados para recibir toda la información pertinente de otra persona al darse la mano—lo que una vez fue un modo de saludarse, pero el darse la mano se ha convertido en un medio para identificarse e identificar a la otra persona. Por supuesto, se puede hacer que el chip pastor no envíe información para mantener la privacidad. Además de información identificativa básica, mucha gente tiene sus datos bancarios y de crédito en su chip pastor de modo que ya no necesiten usar monedas o tarjetas de crédito. A los vendedores les encanta esto porque les permite prevenir los hurtos. Si una persona abandona una tienda llevando algo de su interior, se le cobra instantáneamente. Además, en años posteriores en chip pastor se puede conectar a ordenadores (mediante implantes neurales) de modo que se pueda transferir cualquier información entre dos chips pastores—un gran boom para la comunidad del espionaje, ya que permite transferencias discretas de información. Algunos gobiernos usan los chips pastores para monitorizar las actividades de sus ciudadanos. Este opresivo y vigilante ojo del gobierno es exactamente lo que temen los que se oponen al chip pastor. Además, emergió un mercado negro de chips tan pronto como los chips se volvieron comunes, transformando el robo de identidad y la falsificación en crímenes siempre presentes en algunas comunidades.	Minúsculo	1000 vc
62	Pulso calmante	Una pequeña caja que cabe dentro de una mano, el pulso calmante emite sonidos sub-audibles y sutiles vibraciones que pueden calmar a casi cualquier animal. Lleva en su memoria bancos de códigos de los pulsos necesarios para calmar a casi cualquier animal del planeta y se le pueden cargar pulsos nuevos según se vayan descubriendo. Un personaje que use el pulso calmante gana un bonificador de +6 a las tiradas de Adiestrar animales cuando trate con uno que esté cargado en la base de datos del mismo.	Pequeño	1600 vc
63	Spray LCD	El aumento en el uso de las pantallas impresas permitió a mucha gente una libertad y portabilidad con los ordenadores que no había existido antes. El Spray LCD es la extensión lógica de ésta tecnología; un bote presurizado similar a una lata de pintura en Spray capaz de pintar una pantalla LCD en casi cualquier superficie. Cualquier objeto cubierto con pintura de spray LCD gana automáticamente el gadget de pantalla impresa durante 1 hora. Pasado ese tiempo, el spray empieza a disolverse y deja de funcionar. Cada bote de spray LCD es suficiente para producir un único LCD.	Pequeño	400 vc
64	Antitox (1D10)	Es una inyección hipodérmica especial que se puede usar para salvar la vida de cualquier personaje infectado por un veneno. Cada inyección de Antitox contiene un analizador especializado unido a unos generadores químicos. Cuando la aguja penetra la piel del objetivo, toma una muestra de la sangre del objetivo y manda los datos al analizador, el cual determina la naturaleza del veneno y genera un antídoto a partir de compuestos químicos que lleva	Diminuto	300 vc

		almacenados. Una vez que el Antitox libera sus productos químicos especiales, el personaje objetivo queda completamente sanado del veneno y sus efectos de manera inmediata.		
65	Sello-flash	El sello-flash parece un bloque de metal de apenas el tamaño de un ladrillo. Se adhiere al marco de una puerta y, al activarse, unos compuestos químicos dentro del bloque arden lo bastante caliente y rápido para fundir el metal y volverlo líquido. Casi instantáneamente, un según compuesto químico congela el metal fundido devolviéndolo al estado sólido. El resultado es que el metal se funde, se hunde en el espacio entre la puerta y su marco, y entonces se solidifica, esencialmente soldándola al marco para que no se pueda abrir. Una puerta sellada con un sello-flash no se puede abrir, y habrá que destruirla o cortarla para atravesarla como si fuera una pared.	Pequeño	950 vc
66	Raciones violetas (1d10)	Son comidas completas en forma de píldora. Ésta se sitúa bajo la lengua y se disuelve, liberando no solo los sabores de varios alimentos, sino también sus nutrientes y vitaminas. Cada ración violeta equivale a una comida en cuanto a nutrición y sacia relativamente.	Diminuto	350 vc
67	Jet Pack	Una mochila cohete consiste en una mochila y los depósitos de combustible capaces de provocar energía para volar durante 2 horas. Un personaje equipado con un jetpack puede volar a una velocidad de 20 metros (con buena maniobrabilidad). Utiliza batería estándar. Se requiere la habilidad de Volar para utilizarla sin un -4.	Portable	6700 vc
68	Sensor de movimiento	El sensor de movimiento no solo detecta movimiento, sino que además lo ubica en relación a otros objetos mediante un display. El sensor de movimiento muestra los movimientos relativos a su propia posición, pero puede detectar movimientos a través de paredes y objetos sólidos, indicando la posición de cualquier objeto que se mueva en un radio de 30 metros.	Diminuto	1300 vc
69	Holodisfraz	El Holodisfraz es una combinación de un proyector holográfico y un sistema computerizado de imágenes digitales que se lleva en la frente como una diadema. Al activarse, el holodisfraz proyecta una imagen tridimensional sobre el rostro que oculta completamente en aspecto natural del personaje. Esta imagen suele ser una cara diferente, pero puede ser un velo negro o cualquier otra imagen decorativa en su lugar. Con sus usos prácticos o simplemente relacionados con la moda, el holodisfraz lo usan tanto los criminales y espías como la gente de la alta sociedad. Un holodisfraz activo le otorga al usuario un bonificador por equipo de +6 a las tiradas para disfrazarse.	Diminuto	6000 vc
70	Guantes compensadores de retroceso	Estos guantes tienen placas endentadas entre sí y conectadas mediante alambres flexibles que conservan la forma y la rigidez. Cuando el portador empuña un arma, ésta queda firmemente encajada contra las placas de la mano y la muñeca, impidiendo así que las articulaciones y el brazo sufran daños al disparar. Un personaje que no sepa utilizar un arma corta o larga sufrirá un -2 en lugar de un -4. Este guante concede un +1 al ataque a una persona con conocimientos empleando armas cortas o largas.	Pequeño	550 vc
71	LA Mochila	Un resistente artilugio de almacenaje y transporte que tiene una capacidad media de aproximadamente 50 kilos.	Grande	250 vc
72	Autopluma	Estos artilugios de escritura de aspecto arcano permiten al usuario escribir transcribir textos a una velocidad impresionante y con gran precisión. Prácticamente, la pluma escribe sola.	Diminuto	100 vc
73	Esposas de acero	Sujeciones sólidas muy resistentes. Como los del siglo XX	Pequeño	80 vc
74	Microcomunicado	Dispositivo intercomunicador de corto alcance que se lleva alojado	Minúsculo	500 vc

	r	dentro del oído. Su alcance efectivo es de 50 km, pero en condiciones adversas como el mal tiempo, un terreno denso y obstáculos de roca o platiacero pueden reducir drásticamente su alcance.		
75	Pistola garfio	La pistola va unida mediante un cable delgado muy resistente de 100 metros de longitud. El usuario puede escalar manualmente por el cable.	Mediano	1600 vc
76	Gafas antireflectantes	Estas gafas protegen al usuario de ataques como el destello.	Pequeño	380 vc
77	Kit de aseo	Incluye peine, cepillo, tijeras, lima de uñas, esponja, espejo en miniatura, jabón, cepillo y pasta de dientes y sustancias masticables contra el mal aliento	Pequeño	50 vc
78	Lupa atómica	Esta lupa electrónica es capaz de aumentar de la misma forma que el microscopio más potente.	Diminuto	3500 vc
79	Batería estándar (1D10)	La batería más habitual de unos siete centilitros y una masa de aproximadamente 100 gramos (más o menos el tamaño de una pila D del siglo XXI). Se utilizan solas o en combinación en rifles y armas pesadas, armas aturdidoras, linternas, ordenadores portátiles, radio transmisores y otros mecanismos portátiles que requieren más energía que la de una mini batería. Contienen alrededor de 60 vatios/hora.	Diminuto	10 vc
80	Almohadillas coagulantes	Frecuentemente llamadas "sanguijuelas" son objetos esenciales en cualquier botiquín de primeros auxilios. Las almohadillas coagulantes son unas hojas finas de plástico quirúrgico con factores coagulantes, antibióticos de amplio espectro y adhesivo quirúrgico en un lado. La aplicación de una sanguijuela en una herida casi siempre es suficiente para detener la hemorragia externa y sellar la herida contra infecciones. La aplicación de una almohadilla coagulante es muy sencilla. El usuario sólo tiene que quitarle la cubierta de plástico y presionar la almohadilla contra la herida. El adhesivo quirúrgico une con seguridad la almohadilla a la piel, incluso a través de sangre o agua. El curso más básico de primeros auxilios enseña a usar de forma adecuada las almohadillas coagulantes y pueden significar la diferencia entre la vida y la muerte. Las almohadillas coagulantes curan 1 herida grave y una leve al sacar una tirada de primeros auxilios con éxito.	Diminuto	60 vc
81	Cápsulas de sueño frío	La tecnología de los contenedores de supresión hipotérmica metabólica inducida (hibernación) es la clave en la colonización de Poseidón. Las "Neveras" o los "Ataúdes" son sistemas autosuficientes de soporte vital diseñados para mantener el ocupante en un estado de coma hipotérmico inducido por medicamentos, reduciendo así las exigencias sobre los recursos de la nave. Los contenedores de SHMI también se utilizan para mantener vivos a los pacientes con heridas críticas o enfermedades terminales hasta que se pueda conseguir desarrollar un tratamiento médico apropiado. Como ocurre con los pasajeros espaciales, también hay que comprobar si los pacientes médicos mantenidos en suspensión sufren el síndrome post-hibernación tras ser "revividos". Fuente de energía: batería industrial	2.8 x 1.3 metros. 340 kilos. 570 litros	17.000 vc
82	Crio-oxigenadores cerebrales	Los COC pueden preservar la viabilidad del cerebro en pacientes con lesiones críticas. A través de vías intravenosas colocadas en vasos principales del cuello, la sangre que circula por el cerebro del paciente se sustituye por una solución nutriente hiper-oxigenada mientras se hace descender la temperatura craneal del paciente	2.8 x 1.3 metros. 340 kilos. 570 litros	7.700 vc

		<p>para reducir sus demandas metabólicas. Una persona que tenga instrucción en cirugía o en medicina traumática puede colocar un COC en cuestión de minutos.</p> <p>El uso del COC es siempre arriesgado y debería considerarse sólo como último recurso. Es frecuente que los pacientes no consigan recuperar la conciencia una vez liberados del COC y muchos de los que lo consiguen sufren problemas mentales que van desde la pérdida de memoria a la disfunción post-traumática. Además, los tejidos somáticos del paciente empiezan a morir casi de forma inmediata y después de un número de horas equivalentes a <math>12 + (3 \times \text{RESISTENCIA})</math>, el fallo celular es terminal sin una terapia de regeneración subsiguiente y masiva. La tecnología es imperfecta y su aplicación tan confusa como arriesgada.</p> <p>Una unidad de COC abulta bastante, pero es totalmente autosuficiente, conteniendo la energía y solución nutriente suficientes para 30 horas</p>		
83	Inhibidor de dolor (1d10)	Los penalizadores por heridas no afectan. Produce adicción psicológica.	Diminuto	300 vc
84	Pegamiento quirúrgico (1d10)	Conveniente combinación de adhesivo quirúrgico, antibióticos y células dérmicas latentes. Sella simples laceraciones, deteniendo la hemorragia mientras ayuda a evitar la infección y acelera la curación. Las células de piel artificial, en presencia de las sustancias bioquímicas de la herida, producirán un cultivo y empezarán a sellar de forma orgánica la herida de forma instantánea. El pegamento quirúrgico suele venir en tubos de 0'05 litros, y se administra directamente de ellos. Cura instantáneamente 1 herida, tanto leve como grave. Cualquiera puede usarlo sin conocimiento. Produce adicción psicológica.	Diminuto	500 vc
85	Tía Susi	<p>Desarrollado en un principio en un laboratorio farmacéutico de Biogene, en la Tierra, el Suero Anti-Senectud quería ser una versión sintética de la terapia de longevidad derivada de los xenosilicatos. A pesar de los prometedores resultados iniciales, los investigadores no consiguieron diseñar una terapia segura y fiable para utilizar el compuesto. Aunque el departamento de seguridad de Biogene sigue sin saber cómo pasó, la fórmula ha terminado por llegar a las calles y ahora se utiliza para fabricar una droga cada vez más común y totalmente ilegal llamada Tía Susi.</p> <p>Se supone que el Tía Susi detiene el proceso de envejecimiento de una forma parecida a la terapia tradicional con Long John, pero por desgracia la sustancia sigue siendo terriblemente impredecible y utilizarla es como jugar a la ruleta rusa. En teoría, unas pequeñas secuencias de ADN artificial actúan como secuencias genéticas promotoras en las células objetivo y activan los mecanismos de reparación intrínsecos interrumpiendo el proceso de envejecimiento. En la práctica, sin embargo, los resultados suelen ser debilitantes e incluso letales. Con frecuencia, las secuencias artificiales invalidan la expresión de los genes clave, lo que lleva al mal funcionamiento de las células objetivo.</p> <p>Normalmente este mal funcionamiento es marginal y se puede tratar con una terapia médica, pero en ocasiones las consecuencias son más graves y las secuencias de ADN artificial se incorporan a los cromosomas de las células objetivo, iniciando el desarrollo de tumores cancerosos y mutaciones somáticas.</p> <p>En el mejor de los casos estas mutaciones son impredecibles, lo que lleva a un amplio espectro de problemas médicos. En el peor de los casos son asesinas, repentinas, dolorosas y letales.</p> <p>A pesar de los riesgos existe un mercado negro cada vez mayor para</p>	Diminuto	250 vc por dosis

		<p>el Tía Susi ya que los que no tienen los medios necesarios para someterse a una terapia de longevidad fiable recurren a esta peligrosa alternativa. En algunas regiones de la Tierra, el suero se ha convertido en un problema de tal magnitud que se han asignado destacamentos de Pacificadores para ayudar a la Comisión de Justicia a erradicar los centros de fabricación y distribución. El Tía Susi apenas ha empezado a aparecer en el mercado negro de Poseidón y todavía no se ha convertido en un problema extendido. Aunque los tratamientos de longevidad son más baratos en el mundo colonial, el precio significativamente menor y la disponibilidad de esta alternativa ilegal probablemente crearía un mercado bastante lucrativo. Los funcionarios de la Comisión de Justicia local ya están preparando planes para detener la propagación de esta peligrosa sustancia.</p> <p>Si un personaje decide arriesgarse y utilizar el Tía Susi, debe tirar según la tabla siguiente una vez por cada dosis que tome y sufrir las consecuencias descritas.</p> <p>1-7 El suero parece funcionar de forma normal, estimulando la fuerza de la fisiología del usuario e interrumpiendo el proceso de envejecimiento durante unos cuatro meses. En este momento se requiere otra dosis, y otra tirada, para mantener el efecto.</p> <p>8 La interferencia fisiológica causada por el ADN artificial conduce a un desorden metabólico que sólo se puede tratar con terapia clínica. Si no se recibe tratamiento se produce un fallo metabólico y la muerte, normalmente en dos a tres meses.</p> <p>9 Las mutaciones somáticas conducen a la aparición de cánceres agresivos y de crecimiento rápido. Aunque tratar un estado así resulta muy caro, si no se hace se suele producir la muerte en menos de cuatro semanas.</p> <p>10 La respuesta fisiológica es rápida y terminal. El usuario muere entre grandes dolores en menos de 12 horas a pesar de la atención médica que pueda recibir.</p> <p>Es un inhalador.</p>		
86	Equipo de navegación portátil	<p>Un equipo de navegación portátil, o caja de mapas, es una pequeña unidad de posicionamiento geográfico con un ordenador exclusivo del que se pueden descargar mapas digitales. El mecanismo también contiene una brújula digital y un navegador inercial. Cuando funcionan al unísono, los componentes de una caja de mapas pueden localizar con exactitud y rastrear los movimientos del usuario en cualquier lugar del planeta y trazar el plano en las bases de datos de los mapas existentes. Un chip interactivo también le permite al usuario hacer simples modificaciones o notas sobre estos mapas. La salida de información suele ser a través de un proyector holográfico provisto de zoom.</p> <p>La unidad GPS tiene una tasa de precisión de un metro de distancia, pero debe recibir una telemetría vía satélite para funcionar. Por desgracia eso suele resultar problemático en Poseidón. La brújula y el navegador inercial pueden funcionar de forma autónoma.</p> <p>Batería estándar.</p>	0.3 kilos y 0.43 litros.	400 vc
87	Pasta inflamable	<p>La pasta inflamable es una masilla química muy útil que se utiliza para encender o alimentar fuegos de emergencia. La pasta inflamable viene en pequeños bloques, cada uno con un encendedor integrado. Para encender un bloque, el usuario simplemente tira de una lengüeta en el encendedor y cinco segundos más tarde la masilla se pone a arder. La pasta prenderá enseguida otras sustancias inflamables y un solo bloque arde dando luz y calor</p>	Diminuto	10 vc

		durante casi 30 minutos.		
88	Esfera de rescate	<p>Las esferas de rescate son mecanismos de emergencia utilizados para sobrevivir a la pérdida de un soporte vital. Las esferas R suelen tener un diámetro de un metro y medio y contienen un sistema de soporte vital bacteriano latente. La esfera de rescate viene metida en una pequeña saca. Para activarlo, el usuario saca la esfera de la saca, se mete dentro y cierra la burbuja con una cremallera. Cuando se cierra la cremallera, el mecanismo se infla y se activa el sistema bacteriano. El sistema de energía también suministra un control de temperatura.</p> <p>Las esferas R proporcionan hasta 80 horas de soporte vital para un adulto solo y contienen potentes radio balizas de emergencia que se activan al inflarse la esfera. Hay esferas de rescate diseñadas para sobrevivir en el vacío y bajo el mar a grandes profundidades. Batería pesada.</p>	Pequeño	1300 vc
89	Granada de supervivencia (1d10)	Una especie de granada de destellos de uso civil, este mecanismo está diseñado en teoría para espantar incluso al más determinado de los depredadores de Poseidón. No son mecanismos letales, aunque su mal uso puede costar algún dedo y se sabe que han provocado más de un incendio. Una granada de supervivencia tiene una hojuela de la que se tira y una mecha de tres segundos. Cuando se detona el mecanismo crea una serie de explosiones secas y muy ruidosas, silbidos y destellos estroboscópicos. También emite una nube de gas nocivo, supuestamente indetectable para los humanos pero potente para algunas especies de Poseidón. Se supone que estos diseños son eficaces tanto bajo el agua como en el aire, y sus fabricantes dan garantías, pero cualquiera que haya pasado mucho tiempo al aire libre en Poseidón sólo los utiliza durante las celebraciones de la Fiesta de la Llegada.	0.35 kilos Pequeño	15 vc
90	Propulsión personal Arnés MHD	Dos pequeñas unidades de propulsión magneto hidrodinámica van montadas sobre un arnés que se ajusta al torso, proporcionándole al usuario una propulsión submarina rápida, fiable y prácticamente silenciosa. Se maneja con sutiles movimientos de los brazos y las piernas y se necesita práctica para adquirir habilidad. Dependiendo de la habilidad y aerodinámica del usuario, los arneses MHD pueden impulsar al consumidor a una velocidad de hasta 8 kilómetros por hora. Batería pesada	5 kilogramos. Mediano	1600 vc
91	Cohete de maniobra espacial (1d10)	Los cohetes de maniobra son mecanismos de propulsión por gas comprimido utilizados en medios donde la gravedad es cero. Hay varias configuraciones de mochila para utilizarlos con los trajes de vacío, así como modelos de mano para usarlos dentro y fuera de los vehículos espaciales y las instalaciones orbitales que no disponen de sistemas de gravedad terrestre. Las unidades de mochila tienen varias boquillas, controles de empuje variable para mejorar la maniobrabilidad y contienen suficiente gas comprimido para 20 minutos de manejo continuado a 0'3g de aceleración. Las unidades manuales tienen que dirigirse con la mano y contienen el gas suficiente para cinco minutos de manejo a 0'1g de aceleración. Gas comprimido.	1.5 kilos. Pequeño.	370 vc
92	Sumergibles pilotados por control remoto	Son muchas las aplicaciones que se dan a los submarinos pilotados por control remoto en Poseidón. Estos mecanismos robóticos suelen ser máquinas sencillas e independientes, impulsadas por propulsores o pequeños motores MHD. un diseño programable totalmente autónomo. Estos mecanismos suelen ser bastante sencillos y normalmente son los que utilizan los oceanógrafos que están estudiando los mares de Poseidón. Se les da	18.3 kilos Grande	2150 vc

		<p>un rumbo y unas instrucciones de investigación y se les suelta para que exploren el mar, emergiendo periódicamente para enviar los datos recogidos vía satélite. Las versiones más sofisticadas de estas sondas robóticas son muy habituales en las aplicaciones militares. Programados para revisar perímetros, reconocer lugares de aterrizaje o dirigir patrullas, estos mecanismos se están haciendo cada vez más importantes en las operaciones marinas.</p> <p>A los sumergibles por control remoto se les pueden ajustar todo tipo de equipos sensores, manipuladores y equipos de comunicaciones, incluyendo sintetizadores que convierten el lenguaje humano en un sonar cetáceo. La versatilidad, la velocidad y el coste varían mucho dependiendo del diseño. Hidrospan fabrica la línea de sumergibles por control remoto más diversa y fiable. Uno de los más populares es el Pez Rígido IV, un diseño muy sencillo controlado por cable al que se le ha incorporado un vídeo multibanda, imágenes por sonar de gran alcance y dos manipuladores cibernéticos.</p> <p>Batería pesada</p>		
93	Equipo de química	Un laboratorio portátil de química incluye las herramientas y componentes necesarios para mezclar y analizar ácidos, bases, explosivos, gases tóxicos y otros complejos químicos.	Portátil	1600 vc
94	Instrumento	<p>1 Teclado</p> <p>2 Percusión</p> <p>3 Cuerda</p> <p>4 Viento</p>	Depende	100 vc a 2000 vc
95	Codificador de voz	Este aparato minúsculo se pone debajo de la lengua y te cambia la voz por completo.	Minúsculo	1300 vc
96	Paracaídas	Un paracaídas militar	Grande	900 vc
97	Cable de captura	Este aparato colocado en el antebrazo, tiene un cable muy resistente en su interior que al ser disparado contra un objetivo le apresa con una tirada enfrentada +4.	Mediano	1200 vc
98	Dinero falso	10000 vales corporativos falsos	Pequeños	
99	Cigarro explosivo	Al encenderlo hace 1D12+3 puntos de daño en la cara al que lo enciende.	Diminuto	300 vc
00	Helicóptero teledirigido	Se utiliza a través de un control remoto que se pone en un guante. Batería estándar	Grande	6000 vc

Tabla equipo aleatoria para Blue Planet u cualquier juego de ciencia ficción espacial.

Jorge. pasalomoco@gmail.com