

trenza que se auto refuerza cuanto más fuerza se le aplica. El duracable es capaz de soportar hasta 10 toneladas métricas de peso.

**EQUIPO DE ALLANAMIENTO**

Este Equipo está diseñado para individuos sigilosos que intentan colarse en un lugar sin ser vistos y haciendo el menor ruido posible. Incluye una bolsa de deporte con compartimentos (negra), cortador de cristal circular, tenazas cortacandados, Equipo de apertura de coches, micrófono de contacto, linterna-bolígrafo, set de ganzúas, pistola fuerza cerraduras, auricular con micrófono, walki-talkie, y una herramienta multiusos común.

**EQUIPO DE APERTURA DE COCHES**

Este juego de barras de metal planas y de forma extraña pueden introducirse en la junta de la ventana de la puerta de un coche para quitar el cerrrojo. La CD de una prueba de una habilidad relacionada con la mecánica para lograrlo varía con la calidad de la cerradura.

**EQUIPO DE ASALTO**

A veces es necesario entrar en un área en que alguien no quiere que entres. Este Equipo no es sutil, pero es efectivo, y cuenta con tirar abajo las puertas y hacer agujeros en las paredes. Contiene: una escopeta mossberg con linterna integrada, 10 balas de alto explosivo, 5 cargas aturdidoras, tenazas cortacandados, spray quebrador, ariete portátil, martillo hidráulico (equivalente a una maza de guerra), y motosierra.

**EQUIPO DE BÚSQUEDA Y RESCATE**

Este paquete para la cintura contiene un botiquín, una brújula, cerillas impermeables, una manta especial ligera, una linterna estándar, 15 metros de cuerda de nylon duradero, dos granadas de humo y una bengala de señales.

**EQUIPO DE CAPTURA**

Este kit está diseñado para neutralizar y capturar a un objetivo peligroso vivo. Medios de encarcelamiento posteriores quedan a cargo del héroe —jaulas, cajas reforzadas, etc. El equipo de captura incluye los siguientes artículos: escopeta mossberg con 12 cargas aturdidoras, escopeta de aire comprimido, 6 dardos tranquilizantes (el veneno o los tranquilizantes se compran por separado), 2 sets de esposas, 25 bridas, lazada, taser, cinta americana, lanzador de redes, y una red empaquetada adicional.

**EQUIPO DE CAZADOR DE MONSTRUOS**

La presa más peligrosa que existe. La gran variedad de criaturas con diferentes resistencias y vulnerabilidades obliga a preparar ataques devastadores. Este Equipo incluye el armamento personal más poderoso y variado existente para dañar a la mayor variedad de criaturas de pesadilla posibles. Por ejemplo, un Equipo de cazador de monstruos de NP4 incluye: una escopeta beretta m3p, 10 balas de alto explosivo, 10 balas de fósforo blanco, 2 granadas de fósforo blanco, 2 granadas de fragmentación, gafas de visión nocturna, símbolos sagrados (de varias fes), y 5 viales de agua bendita, todo dentro de una bolsa de tela.

**EQUIPO DE CAZAVAMPIROS**

Un ejemplo de un Equipo de cazador de monstruos especializado en un tipo de monstruo en concreto. Como no todos los vampiros son vulnerables a las mismas cosas, este ejemplo de NP4 cubre muchas posibilidades. Contiene: 5 estacas de madera, una escopeta mossberg, 5 cartuchos de fósforo blanco, símbolos sagrados de plata (de varias fes diferentes), una ballesta de mano, 5 virotes con punta de madera, un pequeño espejo de metal y un collar de dientes de ajo. Viene guardado en un maletín de viaje de aluminio.

**EQUIPO DE DEMOLICIONES**

Este equipo contiene todo lo que se necesita para colocar detonadores y armar o desarmar dispositivos explosivos. Los detonadores deben ser comprados separadamente.

**EQUIPO DE DISFRAZ**

Este equipo contiene todo lo que se necesita para usar la habilidad disfrazarse, incluyendo maquillaje, cepillos, espejos, pelucas, y otros accesorios. Sin embargo, no contiene indumentarias o uniformes.

**EQUIPO DE DISFRAZ MÓRFICO**

La mayoría de la gente que se ve forzada a trabajos encubiertos por periodos extendidos de tiempo confía en el Equipo de disfraz mórfico. El Equipo incluye un par de lentillas que cambian de color, prótesis de pelo que lo cambian de color, longitud y textura, un inyector de pantallas impresas para tatuajes instantáneos cambiantes y un codificador de voz (vocodificador) que se une a la garganta y altera la voz del usuario. Cada componente se puede alterar con una orden. El Equipo de disfraz mórfico otorga un bonificador de +6 por equipo a las tiradas de Disfrazarse cuando se usa.

**EQUIPO DE EVIDENCIAS**

Las agencias de cumplimiento de la ley en todo el mundo usan generalmente las mismas herramientas para reunir pruebas. Tener un equipo de evidencias no concede acceso a un laboratorio criminal de las agencias de cumplimiento de la ley; solamente ayuda en reunir y guardar apropiadamente las pruebas para usarlas por tales laboratorios. Sin un equipo de evidencias, un personaje recibe un penalizador -4 para las pruebas realizadas para recoger pruebas.

**Básico:** un equipo de evidencias básico incluye recipientes esterilizados, etiquetas, guantes, pinzas, algodones y otros objetos para reunir pedazos de evidencias físicas y prevenir que se contaminen.

**De lujo:** un equipo de lujo incluye todos los materiales de un equipo básico, más suministros para analizar sustancias narcóticas en la escena y para reunir más formas esotéricas de evidencias físicas tales como enyesados y moldes de pisadas o huellas de neumáticos, así como residuos químicos y fluidos orgánicos. También contiene los polvos, spray, cepillos, pegamentos y tarjetas necesarias para recoger huellas dactilares. Concede un bonificador +2 a las pruebas para buscar pruebas bajo circunstancias apropiadas (siempre que el DJ estipule que el equipo pueda servir en la situación actual). Usar un equipo de lujo para analizar una posible sustancia narcótica o de química básica requiere una prueba de Artesanía (Química) (CD 15). En este caso, el bonificador +2 de equipo no se aplica.

**EQUIPO DE FALSIFICACIÓN**

Este equipo contiene todo lo que se necesita para preparar objetos falsificados. Dependiendo del objeto que se falsifica, un personaje podría necesitar documentos legales u otros objetos no incluidos en el equipo.

**EQUIPO DE QUÍMICA**

Un laboratorio portátil para usar con la habilidad Artesanía (Química), un equipo de química incluye las herramientas y componentes necesarios para mezclar y analizar ácidos, bases, explosivos, gases tóxicos y otros complejos químicos.

**EQUIPO DE SANADOR**

Herramientas médicas para curar. Proporcionan un bonificador +2 a las pruebas para curar. Se gasta tras 10 usos.

**EQUIPO FARMACÉUTICO**

Una farmacia portátil que incluye todo aquello necesario para preparar, preservar, sintetizar, analizar y dispensar drogas medicinales.

**EQUIPO MÉDICO ESTÁNDAR**

Alrededor del tamaño de una gran caja de aparejos, este es el tipo de equipo transportado comúnmente por los médicos militares y los servicios de emergencia civiles. Contiene una amplia variedad de suministros y equipamiento médico. Un equipo médico se puede usar para

tratar a un personaje aturdido, inconsciente o conmocionado, para proporcionar cuidados a largo plazo, para restaurar el estado de salud, para tratar a un personaje enfermo o envenenado, o para estabilizar a un personaje moribundo. Las pruebas de habilidad realizadas sin un equipo médico tienen un penalizador de -4.

**ESCUDO ANTI MATERIA**

Diseñado para proteger a los mineros espaciales de los micro meteoritos y la metralla de las explosiones mineras, el escudo anti materia se adaptó muy rápidamente para su uso militar y las fuerzas de la ley.

El escudo anti materia otorga a su usuario una RD 5 contra ataques balísticos, contundentes, penetrantes y cortantes.

**ESCUDO ENERGÉTICO**

El escudo de energía es un potente mecanismo de defensa que protege al usuario de las energías peligrosas.

Un escudo energético otorga a su usuario una de las siguientes resistencias energéticas, determinado al ser activado por el usuario: resistencia al frío 5, resistencia a la electricidad 5, resistencia al fuego 5, o resistencia sónica/conmoción 5. El usuario puede ajustar el escudo a un tipo de resistencia energética diferente que esté incluida en la lista anterior gastando una acción de movimiento.

**ESCUDO FOTÓNICO**

El escudo fotónico es una tecnología basada ligeramente en las propiedades de los agujeros negros para curvar la luz. Al usar ondas controladas de gravedad para generar millones de agujeros negros microscópicos alrededor del usuario, el escudo fotónico curva la luz volviéndolo invisible.

Un escudo fotónico puede cubrir a una criatura mediana o pequeña o a un objeto pequeño o enorme. Otorga un bonificador por equipo de +40 a las tiradas para esconderse si el sujeto se queda quieto, o una de +20 si se mueve. Ubicar la localización de un personaje que lleve un escudo fotónico activo, requiere una tirada de Atención contra CD 40 si se encuentra parado o de 20 si se mueve. Además, un personaje que lleve un escudo fotónico activo obtiene ocultación total (50% posibilidad de fallo) contra los ataques, incluso si el atacante sabe donde se encuentra su invisible objetivo exactamente.

**ESPOSAS**

Las esposas son restricciones diseñadas para trabar juntas las dos extremidades—normalmente las muñecas—de un prisionero. Se adaptan a cualquier humano u otra criatura mediana o pequeña que tenga una estructura corporal apropiada.

**Acero:** estas fuertes esposas tienen una CD para romper de 30, y para quitarlas sin la llave requieren una prueba para forzar la cerradura contra CD 25 o de CD 35 para zafarse de ellas.

**Bridas:** Son esposas desechables de un solo uso, muy similares a ligaduras de cable robustas. Tienen una CD para romper de 25. Solo se pueden quitar cortándolas.

**GARFIO DE ESCALADA**

Lanzar un garfio de escalada requiere una prueba de Acrobacias (para enganchar el garfio) contra CD 10 +2 por cada 3 metros de distancia.

**GENERADOR PORTÁTIL**

Un generador cilíndrico con ruedas que funciona con combustible y puede producir suficiente electricidad para alimentar una casa durante 8 horas. Necesita diez litros de gasolina para funcionar y es muy ruidoso.

**GRABADORA NEURAL**

Una gorra flexible que parece una mano garruda, la grabadora neural recoge datos directamente de la mente humana. Se puede transmitir a la grabadora



Juego de ganzúas

Herramienta multiuso

Equipo de búsqueda y rescate

Tenazas

Abrojos

Esposas de acero

Equipo médico estándar

Juego de herramientas mecánicas

Pistola de quitar cerraduras

Bridas