

<b>Nombre</b>	Cobranta pectoral
<b>Tipo</b>	Armadura
<b>Absorción</b>	3d4
<b>Punto crítico</b>	70
<b>Especial</b>	Feo, pero práctico.

<b>Nombre</b>	Chalecasco
<b>Tipo</b>	Armadura
<b>Absorción</b>	2d8
<b>Punto crítico</b>	80
<b>Especial</b>	Limita el movimiento de la cabeza.

<b>Nombre</b>	Medievototal
<b>Tipo</b>	Armadura
<b>Absorción</b>	4d8
<b>Punto crítico</b>	140
<b>Especial</b>	Mod. -10 agilidad; min. 20 en fuerza para llevarlo.

<b>Nombre</b>	Moco venusiano
<b>Tipo</b>	Babas
<b>Absorción</b>	2d4
<b>Punto crítico</b>	40
<b>Especial</b>	Mod. +5 agilidad

<b>Nombre</b>	Baba de Caracol Marciano
<b>Tipo</b>	Babas
<b>Absorción</b>	3d6
<b>Punto crítico</b>	90
<b>Especial</b>	Mod. -5 empatía

<b>Nombre</b>	Pringueverde
<b>Tipo</b>	Babas
<b>Absorción</b>	3d8
<b>Punto crítico</b>	120
<b>Especial</b>	Mod. -5 agilidad y -5 empatía.

<b>Nombre</b>	Yuteroso
<b>Tipo</b>	Sayos
<b>Absorción</b>	1d8
<b>Punto crítico</b>	40
<b>Especial</b>	Se remienda con facilidad

<b>Nombre</b>	Purolujáureo
<b>Tipo</b>	Sayos
<b>Absorción</b>	1d4
<b>Punto crítico</b>	40
<b>Especial</b>	Mod. +5 empatía.

<b>Nombre</b>	Saydearmas
<b>Tipo</b>	Sayos
<b>Absorción</b>	2d6
<b>Punto crítico</b>	50
<b>Especial</b>	Hace 1d4 de daño a quien impacta contra él.

<b>Nombre</b>	Burbuja Azul
<b>Tipo</b>	Energéticos
<b>Absorción</b>	2d6
<b>Punto crítico</b>	72
<b>Especial</b>	No se ve.

<b>Nombre</b>	Di-fusor 3000
<b>Tipo</b>	Energéticos
<b>Absorción</b>	1d4
<b>Punto crítico</b>	50
<b>Especial</b>	Difícil acertarle; al atacante se le resta de su PA la mitad de su agilidad.

<b>Nombre</b>	Campo de luz
<b>Tipo</b>	Energéticos
<b>Absorción</b>	3d8
<b>Punto crítico</b>	80
<b>Especial</b>	Ilumina; aumenta la PA del atacante en 15.