

DEPARTAMENTO DE MEDICINA

Documento en proceso de construcción.

El Doctor.

El doctor tiene un importante papel que cumplir a bordo de la nave. Hay un montón de medicinas, tratamientos y equipo que tienen que conocer. A veces, incluso tienen que llevar a cabo la tarea de consejero si no hay uno presente. Eventualmente, tienen que salir en equipos de salida dependiendo de la situación. En una misión de primer contacto, por ejemplo, siempre debe haber un doctor. El doctor es responsable de la tripulación. En caso de que el capitán está actuando de manera que hace peligrar a la tripulación, el doctor tiene el poder de cesar del mando al capitán. El doctor es el único que tiene esa autoridad con la aceptación del rango más alto.

El Consejero.

Introducción: Mucha gente cree que el papel de un consejero es bastante leve, y que no se puede hacer nada hasta que alguien se acerque pidiendo consejo. Esta es una opinión desinformada. Esta sección es la guía para los consejeros y aquellos que tienen tareas semejantes. Esta sección explica las posiciones que pueden ser ocupadas por consejeros y los papeles que pueden llevar a cabo en la nave y sus misiones. Se trata de una guía para que el consejero sea capaz de contribuir activamente a las líneas argumentales en las que están envueltos los demás tripulantes.

Tareas de Consejería: El consejero tiene ciertos deberes dentro de una nave. Esta es una lista de las más importantes:

- Aconsejar a miembros de la tripulación.
- Evaluación de miembros de la tripulación.
- Orientación de miembros de la tripulación.
- Procedimientos de primer contacto.
- Misiones de salida.
- Oficial de Moral.
- Papel de mediador.

Aconsejar a miembros de la tripulación: El consejero siempre debe estar abierto a las peticiones de ayuda emocional que le lleguen por medio de los tripulantes. Aunque el mejor método es que el propio oficial sea el que acuda al consejero, éste siempre debe estar bien despierto observando el comportamiento de sus compañeros para tratar de detectar problemas.

Evaluación de miembros de la tripulación: Esta es una situación que es normalmente llevada a cabo por el capitán, el primer oficial y el consejero, y se trata del acto de decidir quién es promocionado o a quién se le condecora en base al cumplimiento de sus tareas. Por supuesto, el capitán tiene la

última palabra al respecto, pero puede escuchar al consejero en caso de que crea que haya fallado en algo.

Orientación de miembros de la tripulación: Cuando un nuevo grupo de tripulantes se une a la nave, es trabajo del consejero mostrarles la nave, hacerles sentir bienvenidos, y asegurarse de que se les da todo lo que necesiten. Esto es más que un simple paseo. Debería estar disponible y abierto a cualquier pregunta que el nuevo personal tenga al respecto de las políticas de la nave. Cada capitán es diferente y tendrá diferentes opiniones acerca de cómo una nave debería funcionar. La tripulación transferida necesitará tanta atención como los cadetes.

Procedimientos de Primer Contacto: Cuando la nave se encuentra con una nueva especie por primera vez, se deben observar ciertos procedimientos de primer contacto. Los procedimientos de Primer Contacto son como siguen: el capitán, el oficial ejecutivo, los jefes de seguridad, consejería y medicina deben estar presentes, vestidos con el uniforme completo; se debe ofrecer un saludo oficial de parte de la Federación, etc. La principal competencia en estos casos, como consejero, es aconsejar al capitán o al primer oficial tras observar los patrones de comportamiento de la especie. Cuando estos procedimientos no pueden ser llevados a cabo, por ejemplo cuando la especie ha comenzado atacando, el consejero debe estar en el puente para ayudar al capitán o al primer oficial a interpretar las acciones de la especie, si es posible.

Misiones de salida: En misiones de salida no hostiles un consejero puede ser invitado a unirse al equipo. Puede haber un buen número de razones para ello: intercambio cultural, interacción con otras o nuevas culturas; aconsejar al oficial al mando del equipo de sus opiniones y las peculiaridades culturales, etc. El capitán y el oficial ejecutivo son personas extremadamente ocupadas y es trabajo del consejero el estudiar las culturas que están en la Federación, la Flota Estelar, y otras razas con las que podrían encontrarse e interactuar. El unirse a un equipo de salida puede ser llevado a cabo sólo mediante las órdenes del capitán o el oficial ejecutivo.

Oficial de Moral: Como el nombre de este trabajo sugiere, se trata de un papel que implica el mantener el espíritu de la nave alto. Esto podría significar cualquier cosa desde dar atención personal a una persona, a estimular a la totalidad de la tripulación. La atención a una sólo persona puede tomar la forma de arreglar una de sus cosas favoritas o presentarle a otros miembros de la tripulación. La atención a la tripulación puede tomar la forma de organizar una fiesta para todos, o incluso llevar a la tripulación a la holocubierta para llevar a cabo un cierto programa. Sin embargo, la atención de la tripulación es algo que debe acapararse en casos extremos (como el fin de una misión y/o el amarre en una base estelar) y debe ser permitido por el capitán. Aceptar esta responsabilidad para con la tripulación es el principal enlace con el departamento médico. Es posible que un consejero se

encuentre con gente que necesite apoyo moral a causa de la situación en la que se encuentran. Sin embargo, esto no significa que tengan que estar en observación.

Papel de mediador: El consejero de la nave puede ser utilizado como intermediador entre miembros de la tripulación que tienen algún tipo de problema entre ellos. Puede actuar también como intermediario cuando un tripulante quiere discutir un problema con el capitán o el primer oficial, puede arreglar reuniones -esto suele ser cuando el problema es más bien de naturaleza personal-, problemas personales con el jefe de departamento y quejas acerca de superiores. Todos los demás problemas deberían ser arreglados por el jefe de departamento.

Enfermería.

El departamento de medicina, bajo la dirección del Oficial Médico Jefe, está localizado principalmente en medio de todas las naves. En esta cubierta se incluyen un laboratorio, la oficina del oficial médico jefe y una pequeña guardería. La enfermería principal posee dos salas de cirugía dedicadas, una para terapia física y una sala de terapia a gravedad nula. Adyacente a estas estructuras está la oficina de cuidado dental y una unidad de aislamiento biológico completo.

En emergencias médicas a gran escala, todos los muelles de embarque de lanzaderas pueden ser convertidos en pequeños hospitales para cuidados medios e intensivos utilizando módulos de hospital de vanguardia de emergencia. Adicionalmente, un número menor de pacientes puede ser tratado mediante la conversión de los aposentos de invitados en unidades médicas de cuidados intensivos.

Una bio-cama es la clave de la unidad de cuidados intensivos. Consiste en una cama diseñada ortopédicamente, con numerosos puntos de conexión de gases y líquidos, y un conjunto de sensores en la cabecera. También permite la integración de un gran número de equipamientos médicos en conjunción con la cama, como el marco de soporte quirúrgico, que permite llevar a cabo una gran variedad de procedimientos quirúrgicos en un entorno estéril.

Unidad de Soporte Pulmonar. Se trata de una unidad de soporte cardiopulmonar de emergencia, que puede encontrarse en la enfermería.

Campo de cuarentena. Es un campo de fuerza que aísla a especímenes biológicos potencialmente dañinos en la enfermería y otros laboratorios médicos.

Enfermedades.

Amnesia Lagunar: Tipo de amnesia que ocurre cuando un paciente es testigo de un acto tan traumático que su mente rechaza la realidad de la situación.

Afasia: Disfunción de ciertos centros nerviosos que afecta a la habilidad para comunicarse de manera coherente.

Arterioesclerosis: Condición patológica en algunas especies humanoides caracterizada por el endurecimiento de las arterias acompañado por el depósito de grasa en las paredes interna de las arterias.

Bacteriófagos: Un bacteriófago es un virus que se reproduce dentro de una bacteria. Viven a expensas de la bacteria que habitan, y en la mayoría de los casos matan a sus bacterias anfitrionas (esencialmente devorándolas).

Dependiendo de cómo se mire, un virus puede ser la forma de vida más compleja o la más simple. Los virus ocupan una región extraña entre la materia viviente y no viviente, ya que requiere de material genético para reproducirse. Un virus consiste en fragmentos de ADN y/o moléculas de ARN envueltos por una membrana de moléculas proteínicas. La cobertura proteínica exterior está diseñada para mimetizarse con la forma de moléculas proteínicas grandes que varias células requieren para su sustentación. Como un caballo de troya, los virus engañan a la célula permitiendo la introducción en la membrana. Una vez dentro de la célula, el virus utiliza los nutrientes, enzimas, ribosomas de la célula anfitriona, y otros materiales para hacer copias de sí mismo. Un virus es completamente incapaz de reproducirse a sí mismo fuera de la célula. Los retrovirus, como el virus que causa el SIDA, son particularmente agresivos y mortales. Los retrovirus contienen una enzima, llamada transcriptasa inversa, que puede copiar las secuencias de ARN del virus en el ADN de la célula anfitriona, creando un gen dentro de la célula que está codificado para producir el ARN del retrovirus.

Enantiodromia: Término fisiológico que literalmente significa la conversión en lo opuesto.

Encefalitis Altariana: Un retrovirus que incorpora su ADN directamente en las células de su anfitrión. El virus puede permanecer durmiente durante años, pero puede activarse sin aviso. Las víctimas se vuelven piréticos y comatosos y sufren de una degradación sináptica generalizada. La memoria a corto plazo, normalmente desde el momento de la infección, se destruye.

Encefalitis Andronesia: Una enfermedad transmitida por partículas transportadas por el aire.

Enfermedad de Darnay: Una dolencia mortal que ataca el sistema nervioso y el cerebro de su víctima.

Enfermedad de Greyson: Un desorden genético que hace que los romulanos envejezcan más rápido de lo normal. Los vulcanos no parecen sufrir esta enfermedad.

Enfermedad de Iverson: Una enfermedad crónica que causa la degeneración fatal de las funciones musculares en los humanos. La enfermedad de Iverson no deteriora, sin embargo, las funciones mentales. No hay cura para ella.

Enfermedad de Orket: Un virus infantil que asoló los campos de trabajo bayoranos durante la ocupación. Mató a miles de niños.

Enfermedades respiratorias Cygnias: Tipos de enfermedades que afectan al aparato respiratorio de las que aún no se conoce cura.

Eosinofilia: Una concentración anormalmente alta de suero eosinofílico, un tipo de célula sanguínea blanca en humanoides.

Fiebre de Anchilles: Enfermedad mortal capaz de expandirse rápidamente en la población de un planeta y causando muertes dolorosas por millones.

Fiebre Cartaliana: Enfermedad vírica.

Fiebre Cerebral Redellian: Enfermedad que hace pensar al que la sufre cosas como que está poseído por otra persona.

Fiebre Rugelan: Enfermedad que causa un coma profundo en Trils.

Fiebre Zanthi: Un virus que afecta a las habilidades empáticas de los Betazoides. Causa breves pero intensos dolores de cabeza, durante los cuales el que lo sufre inconscientemente proyecta sus emociones sobre los más cercanos, si es que estas existen ya en ellos subconscientemente. Se puede curar mediante un simple antibiótico.

Fluctuación Biomimética: Lecturas médicas en los Fundadores que son indicativas de inestabilidad peligrosa de la matriz morfogénica.

Gripe Arethian: Enfermedad viral.

Hemorragia Coleíbrica: Una condición fatal de la fisiología cardasiana.

Hiperaceleración: Condición bioquímica que asoló a la gente del planeta Scalos a causa de la permeabilidad a la radiación de su suministro de agua. La hiperaceleración de los procesos biológicos hace que el individuo sienta un segundo como si se tratase de una hora entera. Los extrajeros que fueron acelerados, rápidamente se quemaron, muriendo en un corto período de tiempo a causa del daño celular.

Holoadicción: Contracción de adicción a la holocubierta. Una condición fisiológica en la cual un individuo necesita las simulaciones holográficas para escapar del mundo real, al que llegan a considerar no importante.

La Plaga: Nombre dado por los nativos del sistema Teplan a una enfermedad con la que fueron infectados por los Jem'Hadar como ejemplo para todos aquellos que desafiaron a los Dominion. Todos nacían con la enfermedad. En la fase asintomática, la víctima tenía lesiones azuladas en la cara y el cuerpo, que se volvían rojizas al comienzo de la fase terminal. La muerte se producía poco más tarde. El virus muta rápidamente cuando se le

expone a campos electromagnéticos como los que se utilizan en el instrumental de la Flota Estelar. Sin embargo se podía curar a los fetos, de modo que se hizo un plan para vacunar a todas las embarazadas.

Plaga Rudellian: Pentath III fue víctima de un brote de ella, por lo cual los cardasianos pidieron ayuda de la Federación por parte de la Federación.

Resfriado Común: una infección del aparato respiratorio que está causada por más de 200 virus en muchas especies humanoides. En el siglo 24, el resfriado fue curable.

Retrovirus Mutagénico: Un arma biológica que el Regente de Palamar quiso utilizar contra la ciudad principal de Nassuc. Tras negociar con Hagath para obtener alguna, Quark dijo que su proveedor ya había vendido todas las que tenía.

Síndrome Balt'masor: Enfermedad. Requiere tratamiento por medio de inyecciones.

Síndrome Bendii: Rara enfermedad que a veces afecta a los vulcanos sobre la edad de los 200 años. La enfermedad se caracteriza por la pérdida gradual del control emocional. Las víctimas muestran súbitos arranques de emoción y de ira irracional. La diagnosis se realiza mediante el cultivo de tejido del metatálamo del paciente. Un peligroso efecto lateral del síndrome Bendii es que la pérdida de control emocional puede proyectarse a otros.

Síndrome Dorek: Una rara, incurable y fatal enfermedad que sufre uno de cada cinco millones de Ferengi.

Síndrome Iresino: Un desorden neurológico muy raro en humanoides caracterizado por la peculiar firma electropática del tálamo, y un decremento severo de la concentración de histamina. Las víctimas del desorden, identificado por primera vez en el siglo 23, caen en coma profundo durante aproximadamente 72 horas. La diagnosis puede ser confusa a causa de la presencia de alguna de 22 sustancias diferentes que dejan residuos electropáticos que se parecen a éste desorden.

Síndrome Kalla-Nohra: Enfermedad pulmonar única a individuos, tanto bayoranos como cardasianos, que sobrevivieron a un accidente minero en Gallitep.

Síndrome Pottrik: Una enfermedad similar al síndrome Kalla-Nohra.

Síndrome Protomórfico de Barclay: Un virus que causa a los humanoides y a otros animales desarrollar características estructurales y de comportamiento de formas menos evolucionadas. Fue desarrollado accidentalmente en el 2370 cuando un tratamiento rutinario de células T mutó. Este virus mostró una transmisión mediante el aire.

Síndrome Tuvan: Una enfermedad neurológica incurable y degenerativa que afecta principalmente a vulcanos, romulanos y rigellian. En la fase más temprana, los párpados del paciente se desplazan ligeramente, los músculos faciales se debilitan, y la respiración es irregular. La pérdida de las capacidades motoras ocurre en 10 a 15 años. La esperanza de

vida es de 20 a 25 años. En menos del 5% de los casos, la enfermedad se puede acelerar sin peligro.

Síndrome Yarim-Fel: Una enfermedad terminal que afecta a los cardasianos. Ataca al tracto digestivo, a los aparatos circulatorio, digestivo y respiratorio, y a los tejidos cartilagosos. Puede ser tratada con terapia hexagénica o mediante procesos neuroregenerativos, pero aparentemente no hay cura.

Tos Hesperana: Una enfermedad similar a la gripe.

Virus de Afasia: Un virus creado mediante ingeniería genética por Dekon Elig y propagado por medio de un 'dispositivo de afasia'. Aquellos que se ven afectados hablaron y percibieron todo lenguaje como un galimatías sin sentido. Si no son curados, acabarán muriendo. La mayoría de personas es DS9 cayeron víctimas de este virus, los únicos inmunes fueron los Ferengi y Odo.

Virus Larosiano: Desorden mental que puede hacer que una persona cambie completamente de carácter.

Virus Morfogénico: Un virus creado mediante ingeniería genética por el sector 31 e implantado en Odo en el intento de matar a los Fundadores que se unieron con él. En el 2372, cuando Odo estaba en observación médica para un examen, se le introdujo sin saberlo el virus, pero no manifestó sus síntomas hasta tres años después. El síntoma principal es un decrecimiento en la habilidad de cambiar de forma, acompañado por dolor y descamación de la piel. El proceso es acelerado por el cambio de forma y, en la última fase de la enfermedad, el Fundador no puede volver a su forma líquida y muere en forma sólida. La cura contiene una secuencia de nucleótidos consistente en adanina, asporadina, litastolanina y radanina.

Virus TE: Un virus altamente contagioso y mutable.

Virus Temeklian: Enfermedad sospechosa de haber aparecido en Bayor.

Equipamiento.

Inductor de Ondas Alfa: Un dispositivo que se coloca en la frente que permite o hace más profundo el sueño.

Microsuturas Celulares: Utilizado para suturar órganos internos

Activador de Coagulación: Un instrumento médico utilizado para que parar hemorragias.

Estimulador Cortical: Instrumento médico utilizado para tratar de revivir a personas con traumas neurales.

Criostasis: Estado de parada biológica en el que se puede sumir a una persona que está a punto de morir mientras se espera una solución a su dolencia.

Regenerador Dermal: Instrumento médico utilizado para cerrar heridas menores.

Difusor Electroforético: Utilizado para eliminar la eventual infección de isótopos de tetrón de los Fundadores.

Implante: Un dispositivo biomecánico instalado en la parte posterior central del cerebro. Su propósito es estimular las endorfina de tal modo que se pueden resistir situaciones como las de torturas. El uso continuado puede hacer peligrar la vida del que lo utiliza.

Campo Inhibidor: Un campo que ralentiza el progreso de una enfermedad.

Isoboramina: En Trills unidos, un neurotransmisor que interviene en las funciones sinápticas entre el anfitrión y el simbiote. Si los niveles bajan del 40% de lo normal, el simbiote debe ser transferido a otro anfitrión.

Transmisores Neo-analíticos: Dispositivos utilizados para aplicar una adaptación neuromuscular.

Modulador Neural: Instrumento utilizado para tratar calambres en el cuello.

Estimulador Neural: Dispositivo utilizado para reanimar a personas.

Sonda Neurocortical: Aparato utilizado para estimular el crecimiento de las sinapsis neuronales.

Transmisor Nuero-sináptico: Chip que se implanta para grabar las respuestas neuro-eléctricas.

Estimulador Osteogénico: Un instrumento médico utilizado para tratar trumas craneales.

Analizador Forético: Dispositivo médico en la enfermería.

Implante Positrónico: Implante que se utiliza para reemplazar partes dañadas del cerebro.

Presor: Instrumento médico utilizado para parar el flujo de sangre.

Campo 3J de Cuarentena: Utilizado para preservar de agentes peligrosos al exterior del campo.

Inductor de Ondas Alfa: El inductor de ondas alfa es un dispositivo que induce el sueño en la mayoría de los humanoides. No puede reemplazar el sueño natural, y no puede utilizarse frecuentemente. Debe considerarse como una versión electrónica de un anestésico. El sujeto entra en un sopor sin sueños muy profundo durante el cual se pueden llevar a cabo procedimientos quirúrgicos sin causar dolor al sujeto.

Protoplaser Anabólico: Dispositivos que se utilizan para curar daños corporales tanto internos como externos sin la necesidad de abrir la cavidad corporal del paciente. Utilizan pequeños campos de fuerza, lasers modulados en fase, y aceleradores anabólicos para curar rápidamente heridas sin crear cicatrices. Hay diferentes tamaños para tratar diferentes heridas. Las unidades más pequeñas son útiles para trabajo refinado que involucra oídos u ojos, mientras que las unidades más grandes pueden curar cortes e incluso huesos rotos. Confieren temporalmente la ventaja de regeneración instantánea al área tratada, pero no puede reemplazar a la cirugía en los casos de heridas graves. Por ejemplo, si se utiliza en una herida de cuchillo muy profunda, podría sellar los tejidos dañados y prevenir la pérdida posterior de sangre, pero permanecería un 'agujero' subcutáneo a no ser que se cerrase con cirugía. Este dispositivo no reparará daños accidentales resultantes de la herida original.

Autosutura: Se utiliza para cerrar heridas en pacientes. Es similar a los protoplaser anabólicos.

Amplificadores Axonales: Dispositivo bioelectrónico de origen Borg, que se cree que es un tipo de neuroprocesador.

Vendas: El departamento médico de la Flota Estelar tiene una amplia variedad de opciones de vendas. Las vendas simples hechas de materiales estériles e inertes que no se pegan a las heridas con sangre coagulada son muy comunes. Los parches dermales están disponibles

mediante un espray aplicador, y en piezas más grandes preformadas. Los parches dermales tienen las mismas capacidades que la sensapiel.

Biocama: Es una cama de hospital ortopédicamente diseñada que tiene una matriz de sensores de funciones biológicas que monitorizan todos los sistemas corporales. La cama se eleva para permitir al doctor el examen cómodo del paciente. Tiene, asimismo, una pantalla con una visualización gráfica en la cabecera que muestra el estado actual del paciente. En algunos modelos, también se provee de un campo de inmovilización.

Campo Bioregenerativo: Un campo bioregenerativo es un campo de energía utilizado para acelerar el crecimiento celular. Se puede considerar que provee la capacidad de regeneración al paciente. Una unidad estéril es normalmente utilizada durante el procedimiento para impedir que la infección se multiplique por el campo bioregenerativo.

Cámara Biotemporal: Dispositivo médico creado por el Holograma médico de emergencia a bordo del Voyager en el 2379. La cámara fue utilizada para eliminar el morilogium de un paciente y extender su vida por más de un año. La cámara utiliza un campo bioregenerativo para hacer pasar las células a una fase más temprana en el flujo de entropía.

Infusor de Gas en Sangre: Instrumento médico utilizado para estabilizar los niveles de oxígeno de un paciente con problemas respiratorios.

Cardioestimuladores: Es un defibrilador que puede hacer que un corazón parado reanude su movimiento. Es útil para revivir a los pacientes que han sufrido alguna forma de disfunción coronaria. Este dispositivo no daña los tejidos de la superficie.

Analéptico Cortical: Utilizado para estabilizar al paciente.

Estimulador Cortical: El estimulador cortical proporciona al doctor un método de resurrección de pacientes. Es particularmente efectivo para heridas en la cabeza y en pacientes comatosos. Se puede considerar como una versión electrónica de la tricordrazina. Se utiliza para revivir a personas con traumas neurales generalizados.

Estimulador Citoplásmico: Instrumento médico que se utiliza para estabilizar los niveles de toxicidad celulares.

Cámara de Decompresión: Instalación de tratamiento médico a bordo de las naves de la Federación para pacientes que requieren la exposición a presiones distintas que las Clase M normales.

Escáner Detronal: Instrumento médico utilizado para leer y codificar los patrones de ADN de tejido vivo.

Rayos Drehtal: Dispositivo quirúrgico utilizado para seccionar conexiones neurales.

Dynoescáner: Dispositivo sensor utilizado para detectar actividad molecular de bajo nivel.

Exoescalpelo: Un instrumento descendiente de los escalpelos del siglo XX. Se puede considerar un cuchillo electrónico.

Replicador Genetrónico: Dispositivo médico experimental utilizado para estimular el código genético hacia el crecimiento de cualquier tipo de células que el paciente necesite. Desarrollado por el Dr. Toby Russel, diseñado para traducir el código genético en un conjunto específico de instrucciones de replicación, permitiendo a un instrumento crear un órgano.

Hipoespray: Dispositivo de mano utilizado para la administración subcutánea e intravenosa de dosis cuidadosamente controladas de medicación en un paciente. El hipoespray inyecta al sujeto mediante un flujo aerosuspendido, microscópico, de bajo volumen y de alta presión. Permite que la medicación pase a través de la piel o la ropa sin necesidad de una penetración mecánica. Los cargadores de aire son suficientes para 100 inyecciones.

Campo inhibidor: Un campo que ralentiza el progreso de una enfermedad.

Unidad interna de fase: Utilizada para cirujías que involucran órganos internos, también utilizadas para transportar materiales biológicos dentro y fuera de órganos, arterias o venas, o el sistema nervioso.

Invidium: Una sustancia utilizada formalmente en los campos de contención médica. El invidium tiene la inusual propiedad de ser indetectable por los escáneres sensores internos normales a bordo de las naves estelares. Es también altamente reactiva, capaz de provocar nucleosíntesis espontáneas así como malfunciones en varios sistemas de alta potencia.

Indicador K-3: Medida médica de actividad neural correspondiente al nivel de dolor experimentado por un paciente.

Bisturí: Instrumento electrónico utilizado para cortar secciones muy delgadas de tejido orgánico para exámenes microscópicos. Útiles para adquirir muestras de tejido enfermo para análisis médico.

Bandas de Asistencia Motora: Unas correas electrónicas que se fijan a las extremidades de pacientes para incrementar los impulsos neurológicos proporcionados por la extremidad dañada. Útil para rehabilitación.

Nanocirujanos: Una suspensión de ensamblajes nanotecnológicos que se utilizan normalmente para examinar daños genéticos celulares y efectuar reparaciones. Son monitorizados e informan al médico. Los nanocirujanos son útiles para reparar daños adicionales a los que las drogas no pueden afectar. Su uso repara daños internos que no son afectados por medicaciones y tratamiento estándar.

Transmisores Neo-analípticos: Dispositivos utilizados para aplicar una adaptación neuromuscular.

Calibrador Neural: Instrumento médico utilizado para procedimientos quirúrgicos.

Neutralizador Neural: Dispositivo inventado por el Dr. Simon Van Gelder in el 2266 para ayudar a la rehabilitación de criminales. El neutralizador trataba de eliminar del cerebro los pensamientos relativos a actos criminales, pero se demostró posteriormente que podría tener efectos letales.

Vainas de Salida Neural: Componente del VISOR de La Forge, las vainas de salida neural transmiten los datos visuales del VISOR hacia el cerebro de La Forge.

Estimuladores Neuronales: Un instrumento utilizado para estimular el sistema nervioso central de un paciente. Son normalmente utilizados para ayudar en intentos de revivir a pacientes comatosos o inconscientes. Este dispositivo 'puentea' el sistema nervioso central de pacientes que han sufrido un fallo neuro-sináptico. Es particularmente útil para tratar pacientes que han sufrido un shock CNS a causa de altas configuraciones de Fáser. El estimulador neuronal requiere configuración y calibración antes de cada uso.

Transductor Neural: Dispositivos medicos que proporcionan la misma funcion que las bandas de asistencia motora, pero que son implantadas de forma temporal o permanente a pacientes para aumentar la transmisión de impulsos nerviosos desde el cerebro a cualquier parte del cuerpo a la que ha sido fijado el transductor. Son frecuentemente usados en pacientes con daños en la médula espinal.

Neuroenlace: Permite a un donante sano tomar control de funciones autonomas de un paciente que sufre daños en el tronco cerebral. Un enlace es fijado en la cabeza del donante y otro en la cabeza del paciente. Despues de la activación, las funciones del donante controlan el ritmo cardiaco, presion sanguinea, respiración, etc. del paciente. Es necesario que un médico calibre el aparato antes de ser usado. Un fallo al calibrar puede causar una fibrilación tanto en el paciente como en el donante.

Estimulador Osteogénico: Se usa en caso de fracturas óseas para replicar, clonar o simplemente hiperestimular a las células de los huesos para formar un hueso nuevo.