

## Santé et médecine

|                     | NT | Notes                                                        | Masse | Prix (C)        |
|---------------------|----|--------------------------------------------------------------|-------|-----------------|
| Besace de rebouteux | 2  | Quelques baumes, fil, aiguille, scie et une fiole de gnole ! | 1 kg  | 500             |
| Trousse de médecin  | 3  | Premiers secours « low tech » mais « high pain » !           | 3 kg  | 5 000           |
| Médibloc            | 4  | trousse de secours complète (+1 au jet de Médecine)          | 2 kg  | 50 000          |
| Injecteur dermal    | 4  | injecteur de drogue implanté à la carotide (10 doses)        | 1 g   | 200 000 + doses |
| Hybernateur         | 5  | pour navigation longue distance                              | 1 t   | 100 000         |
| Autodoc             | 6  | « cercueil » de régénération, 10 min. / pt de dégât          | 1 t   | 2 500 000       |

## Prothèses et implants

|                          | NT       | Notes                                                                                                                                                                                           | Masse             | Prix (C)                         |
|--------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|----------------------------------|
| Charcuterie              | 2        | Plaques de métal implantées, lobotomisation, etc...                                                                                                                                             | -                 | var.                             |
| Chirurgie esthétique     | 4        | Envie de ressembler à Marion Forrest ?                                                                                                                                                          | -                 | var.                             |
| Optimisation musculaire  | 4        | Force +1 dans certains cas (usage de la force pure)<br>ou +2 si tout le corps est optimisé = « totale »                                                                                         | + 8 kg<br>+ 50 kg | 2 500 000<br>10 000 000 (totale) |
| Tissage cellulaire       | 4        | Armure dermale de protection vs Impact 1                                                                                                                                                        | + 1 kg            | 2 000 000                        |
| Injecteur dermal         | 4        | injecteur de drogue implanté (10 doses)                                                                                                                                                         | 1 g               | 200 000 + doses                  |
| <b>Plot vertébral</b>    | <b>5</b> | <b>implant ordinateur cérébral</b><br>permet de gérer les autres implants jusqu'à niv. X 6 niveaux d'implants.<br>Ex. un Plot vertébral de niv. 3 permet de gérer 18 niveaux d'autres implants. | <b>3 g</b>        | <b>300 000 x niv.</b>            |
| Prothèse auditive        | 5        | Encyclo2 p. 44<br>Infrasons/Ultrasons, perception améliorée 10 m x niv.                                                                                                                         | -                 | 750 000 x niv.                   |
| Prothèse TriD            | 5        | Encyclo2 p. 44<br>Enregistrement TriD, 2 heures x niv.                                                                                                                                          | -                 | 750 000 x niv.                   |
| Prothèse visuelle        | 5        | Encyclo2 p. 44<br>IR/UV, agrandissement 10 x niv.                                                                                                                                               | -                 | 750 000 x niv.                   |
| Prothèse de Force        | 5        | Force +1 à +6 (max. 15)<br>amplification tissulaire de la musculature corporelle                                                                                                                | 2 – 12 kg         | 1 500 000 x niv.                 |
| Prothèse de Coordination | 5        | Coordination +1 à +6 (max. 15)<br>neurocablage hypraconducteur                                                                                                                                  | 1 – 6 kg          | 1 500 000 x niv.                 |
| Prothèse Arme            | 5        | Dégâts à mains nues augmentés de 1 pt par niv. (max. 3)<br>microdiffuseurs d'impulsions taser implantés                                                                                         | 1 – 3 kg          | 2 000 000 x niv.                 |
| Squelette renforcé       | 5        | Endurance +1 à +6 (max. 15)<br>renforcement osseux en alliage diamant/titane                                                                                                                    | 1 – 6 kg          | 1 500 000 x niv.                 |
| Pompe osmotique          | 5        | injecteur de drogue implanté (10 doses x niv.), contient au maximum « niv. » drogues différentes                                                                                                | 5 g               | 250 000 x niv.                   |
| Implant phéromone        | 6        | Aura +1 à +3 (max. 12)<br>spécifique à une espèce ou une culture précise                                                                                                                        | -                 | 5 000 000 x niv.                 |
| Implant d'identification | 6        | Encyclo2 p. 44<br>tatouage cellulaire visible à volonté, 100% fiable, 1 niv.                                                                                                                    | -                 | 1 000 000                        |
| Implant Xenolinguistique | 6        | Encyclo2 p. 44<br>compréhension et dialogue dans 10 <sup>niv.</sup> langues                                                                                                                     | -                 | 500 000 x niv.                   |
| Nanochirurgiens          | 6        | 2 h / niv. pts de dégât soignés (max. 3 niveaux)<br>« robots biologiques » de soin                                                                                                              | -                 | 7 500 000 x niv.                 |
| Armure dermale           | 6        | +1 à +6 à répartir dans Protection Impact ou Energétique<br>tressage de la peau en biopolymers nanoabsorbants                                                                                   | 1 – 6 kg          | 2 500 000 x niv.                 |
| Karatamembre             | 6        | Dégâts à mains nues augmentés de 1d (max. 1 niveau)<br>nanodiffuseurs d'impulsions soniques implantés                                                                                           | 1 kg              | 5 000 000                        |
| Modeleur morphologique   | 6        | permet de changer d'apparence à volonté (la transformation prend 10 min.)                                                                                                                       | -                 | n.a.                             |

## Pérédène

|                | NT | Notes                                        | VIR | Prix (C)  |
|----------------|----|----------------------------------------------|-----|-----------|
| Pérédène « A » | 6  | Age biologique de (CORPS + ESPRIT + AME) x 5 | -   | 1 000 000 |
| Pérédène « B » | 6  | Age biologique de (CORPS + ESPRIT + AME) x 6 | -   | 2 500 000 |
| Pérédène « C » | 6  | Age biologique de (CORPS + ESPRIT + AME) x 7 | -   | 5 000 000 |

Sans Pérédène, l'âge biologique maximum est de (CORPS + ESPRIT + AME) x 4.

Avec l'accession aux grades 4 et plus, la guilde du personnage (pour autant qu'il ne soit pas aventurier) lui propose un traitement au Pérédène moyennant un prix substantiel...

Il est possible d'avoir accès à des stocks de **Pérédène de contrebande**. Dans ce cas le prix est au minimum doublé et le personnage doit effectuer un jet de **Chance**.

- En cas d'échec, il s'agit d'un stock non certifié qui n'est pas/plus actif.
- En cas de maladresse, le PJ est empoisonné et doit subir un traitement médical d'urgence ou mourir dans les 2d6 jours.

## Drogues récréatives

|              | NT | Notes                                                                                                                                                                                                                                              | VIR   | Prix par dose (C) |
|--------------|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|-------------------|
| Alcool       | 1  | Type : alcool<br>Absorption : ingestion / Effets : voir règles                                                                                                                                                                                     | 2 à 5 | variable          |
| Tabac        | 2  | Type : ludique<br>Absorption : respiratoire / Effets : voir règles                                                                                                                                                                                 | 1 à 3 | 10 x VIR          |
| Extashit     | 4  | Type : ludique<br>Absorption : respiratoire ou dermique / Effets : voir règles                                                                                                                                                                     | 10    | 50 x VIR          |
| Zargub Thêta | 5  | Type : hypnotique<br>Absorption : dermique / Effets : voir règles                                                                                                                                                                                  | 3     | 150               |
| Cristal P6   | 6  | Type : ludique (hallucinogène)<br>Absorption : respiratoire / Effets : voir règles / Note : drogue courante sur les mondes NT 5 et 6 de l'Empire                                                                                                   | 8     | 200               |
| Stimmos      | 6  | modificateurs d'humeurs (orange = gaîté, rouge = amour, vert = concentration, jaune = courage, violet = esprit et aisance, bleu foncé = pleureurs, bleu clair = réflexes, blancs = stop-larmes, etc...) possibilité de combiner jusqu'à 3 pilules. | 0     | 10                |

## Drogues de combat

|        | NT | Notes                                                                                                                                                                | VIR | Prix par dose (C) |
|--------|----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-------------------|
| Combat | 4  | Type : temporel<br>Absorption : ingestion ou circulation / Effet : drogue stimulante, For x2 puis -1 / rnd / Durée : 4 minutes                                       | 4   | 2 000             |
| Speed  | 5  | Type : temporel<br>Absorption : ingestion ou circulation / Effet : double la vitesse globale du perso (= 2 actions/tour) mais use le métabolisme / Durée : 3 minutes | 3   | 3 000             |
| Slow   | 6  | Type : temporel<br>Absorption : ingestion ou circulation / Effet : permet la catalepsie hybernatoire (le temps passe 60x plus lentement) / Durée : 12 heures         | 1   | 1 000             |

## Somnifères, incapacitants et poisons

|                                   | NT       | Notes                                                                                                                                     | VIR       | Prix par dose (C)  |
|-----------------------------------|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------------|
| Contrepoison spécifique           | -        | Annule l'effet d'un poison précis, temps de réaction = celui du poison                                                                    | -         | idem poison        |
| Contrepoison générique            | -        | atténue l'effet des poisons, VIR poison divisée par NT du contrepoison                                                                    | -         | Prix poison x NT   |
| <b>Poison végétal (générique)</b> | <b>1</b> | <b>Type : léthal</b><br>Absorption : généralement circulatoire / Effets : voir règles / Préparation : pâte, poudre ou liquide...          | <b>2d</b> | <b>1 000 x VIR</b> |
| Somnifère                         | 2        | Type : narcotique<br>Absorption : ingestion ou circulation / Effets : voir règles                                                         | 3 à 6     | 100 x VIR          |
| Sérum de vérité                   | 3        | Type : hypnotique<br>Absorption : ingestion ou circulation / Effets : voir règles                                                         | 5         | 3 000              |
| Hypnobong                         | 4        | Type : hypnotique<br>Absorption : ingestion / Effets : voir règles, spécialité des hypno-danseurs de la planète Herber...                 | 6         | 600                |
| Cyclonoïde bleu                   | 6        | Type : incapacitant<br>Absorption : ingestion / Effets : voir règles mais malus -2                                                        | 2         | 2 000              |
| Hibernar                          | 6        | Type : narcotique<br>Absorption : circulation / Effets : voir règles / Note : liquide, supporte le gel                                    | 7         | 1 500              |
| Parathal                          | 6        | Type : incapacitant<br>Absorption : respiratoire / Effets : voir règles mais malus -4                                                     | 9         | 9 000              |
| Thermidal                         | 6        | Type : léthal<br>Absorption : circulatoire / Effets : voir règles / Notes : liquide, ne supporte pas le gel, <b>interdit à la vente !</b> | 12        | 150 000            |