

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) ou +2 si tout le corps est optimisé = « totale »	+ 8 kg + 50 kg	2 500 000 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
Plot vertébral	5	implant ordinateur cérébral permet de gérer les autres implants jusqu'à niv. X 6 niveaux d'implants. Ex. un Plot vertébral de niv. 3 permet de gérer 18 niveaux d'autres implants.	3 g	300 000 x niv.
Prothèse auditive	5	Encyclo2 p. 44 Infrasons/Ultrasons, perception améliorée 10 m x niv.	-	750 000 x niv.
Prothèse TriD	5	Encyclo2 p. 44 Enregistrement TriD, 2 heures x niv.	-	750 000 x niv.
Prothèse visuelle	5	Encyclo2 p. 44 IR/UV, agrandissement 10 x niv.	-	750 000 x niv.
Prothèse de Force	5	Force +1 à +6 (max. 15) amplification tissulaire de la musculature corporelle	2 – 12 kg	1 500 000 x niv.
Prothèse de Coordination	5	Coordination +1 à +6 (max. 15) 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) microdiffuseurs d'impulsions taser implantés	1 – 3 kg	2 000 000 x niv.
Squelette renforcé	5	Endurance +1 à +6 (max. 15) 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) spécifique à une espèce ou une culture précise	-	5 000 000 x niv.
Implant d'identification	6	Encyclo2 p. 44 tatouage cellulaire visible à volonté, 100% fiable, 1 niv.	-	1 000 000
Implant Xenolinguistique	6	Encyclo2 p. 44 compréhension et dialogue dans 10 ^{niv.} langues	-	500 000 x niv.
Nanochirurgiens	6	2 h / niv. pts de dégât soignés (max. 3 niveaux) « robots biologiques » de soin	-	7 500 000 x niv.
Armure dermale	6	+1 à +6 à répartir dans Protection Impact ou Energétique 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) 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 Absorption : ingestion / Effets : voir règles	2 à 5	variable
Tabac	2	Type : ludique Absorption : respiratoire / Effets : voir règles	1 à 3	10 x VIR
Extashit	4	Type : ludique Absorption : respiratoire ou dermique / Effets : voir règles	10	50 x VIR
Zargub Thêta	5	Type : hypnotique Absorption : dermique / Effets : voir règles	3	150
Cristal P6	6	Type : ludique (hallucinogène) 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 Absorption : ingestion ou circulation / Effet : drogue stimulante, For x2 puis -1 / rnd / Durée : 4 minutes	4	2 000
Speed	5	Type : temporel 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 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
Poison végétal (générique)	1	Type : léthal Absorption : généralement circulatoire / Effets : voir règles / Préparation : pâte, poudre ou liquide...	2d	1 000 x VIR
Somnifère	2	Type : narcotique Absorption : ingestion ou circulation / Effets : voir règles	3 à 6	100 x VIR
Sérum de vérité	3	Type : hypnotique Absorption : ingestion ou circulation / Effets : voir règles	5	3 000
Hypnobong	4	Type : hypnotique Absorption : ingestion / Effets : voir règles, spécialité des hypno-danseurs de la planète Herber...	6	600
Cyclonoïde bleu	6	Type : incapacitant Absorption : ingestion / Effets : voir règles mais malus -2	2	2 000
Hibernar	6	Type : narcotique Absorption : circulation / Effets : voir règles / Note : liquide, supporte le gel	7	1 500
Parathal	6	Type : incapacitant Absorption : respiratoire / Effets : voir règles mais malus -4	9	9 000
Thermidal	6	Type : léthal Absorption : circulatoire / Effets : voir règles / Notes : liquide, ne supporte pas le gel, interdit à la vente !	12	150 000