

GUIDE MÉDICAL



INDEX



TRAITEMENTS

SOINS CRITIQUES ET
RÉGÉNÉRATION

MEDGEL

MEDGEL (SCU)

OUTILS BASE

STYLOS MÉDICAL 1

STYLOS MÉDICAL 2

XTRAS

BALISES DE SAUVETAGE

INFRASTRUCTURES

VÉHICULES

BLESSURE GRAVE (T1)

BLESSURE MODÉRÉE (T2)

BLESSURE MINEURE (T3)

CRÉDITS

HOME



GUIDE MÉDICAL



TRAITEMENTS



Les blessures légères et les saignements peuvent être traités avec de l'Hemozal basique



Blessures classées par ordre de priorité

T1 (grave)

T2 (modérée)

T3 (légère)



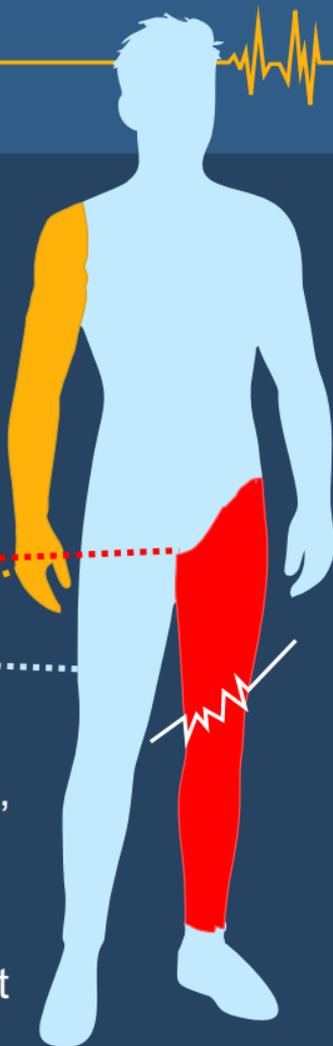
La gravité des blessures peut affecter la vue la vue, les mouvements et les manipulations



Les médicaments peuvent atténuer les blessures dans une certaine mesure, mais un lit médicalisé est nécessaire pour guérir



Le traitement augmente le volume des substances actives dans le sang (BDL), ce qui peut entraîner un surdosage



Niveau de blessure

Coût en MedGel

Grave (TIER 1)

50 cSCU

Modéré (TIER 2)

10 cSCU

Mineur (TIER 3)

5 cSCU

HOME

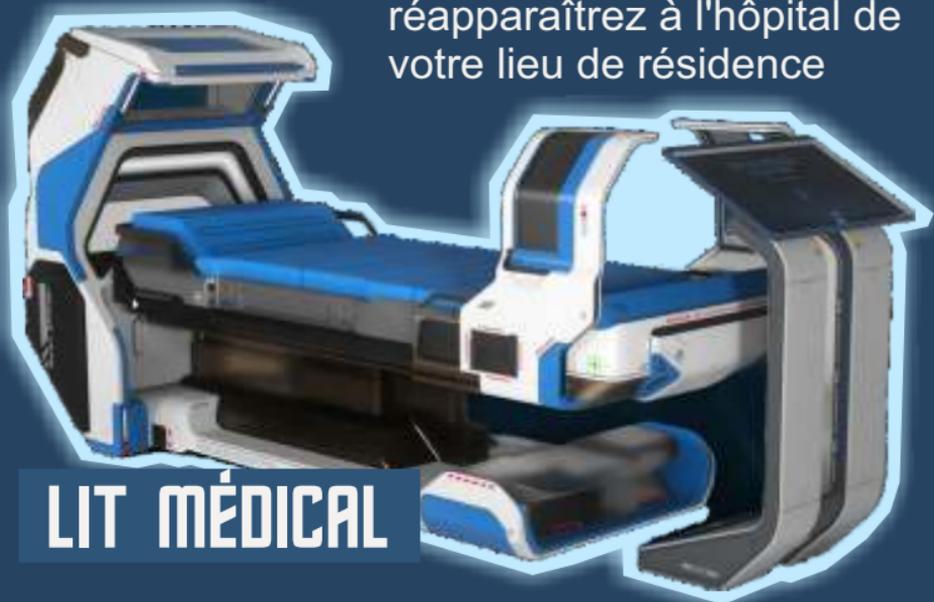


GUIDE MÉDICAL



SOINS CRITIQUES ET RÉGÉNÉRATION

- + Unité de soins intensifs autonome capable de traiter les blessures et de permettre le choix de l'emplacement de réapparition
- + Les zones d'atterrissage, les baies médicales et les unités mobiles ont différents types de lits adaptés à la gravité des blessures
- + Le **Panacea MedGel de Curelife** est nécessaire pour régénérer et effectuer des interventions chirurgicales dans les lits individuels
- + Si le MedGel vient à manquer, vous réapparaîtrez à l'hôpital de votre lieu de résidence



LIT MÉDICAL

HOME



GUIDE MÉDICAL



MEDGEL



Le **MedGel**, utilisé pour les traitements médicaux avancés, est disponible à l'achat dans les pharmacies des stations ou zones d'atterrissage pour **100 000 aUEC**.

Chaque cartouche de **MedGel** fournit 2 unités de cargaison standard (SCU) de **MedGel**, utilisable pour la régénération ou les interventions chirurgicales dans les installations médicales.

Le coût du traitement médical est calculé en fonction du niveau de blessure le plus grave subi par le joueur.



HOME



GUIDE MÉDICAL



MEDGEL (SCU)



Grave (TIER 1)

Les blessures graves nécessitent **50 centi-unités** de cargaison standard (cSCU) de MedGel pour le traitement.



Modéré (TIER 2)

Les blessures modérées nécessitent **10 centi-unités** de cargaison standard (cSCU) de MedGel pour le traitement.



Mineur (TIER 3)

Les blessures mineures nécessitent **5 centi-unités** de cargaison standard (cSCU) de MedGel pour le traitement.



TIER	BLESSURE MAXIMALE	COÛT (SCU)	CAPACITÉ MEDGEL (SCU)	PORTÉE SPATIALE
1	Grave	1	6	750 Gm
2	Modéré	2	4	8 Mm
3	Mineur	3	2	50 Km



HOME



GUIDE MÉDICAL



OUTILS BASE



Dispositif médical Curelife Paramed

Outil médical avancé capable d'évaluer les blessures et d'administrer les

médicaments nécessaires pour le traitement, que ce soit

pour vous-même

(**touche 'B'**) ou pour d'autres.

Mode avancé disponible pour un contrôle manuel des médicaments.



Module LifeGuard Greycat



Module de base pour l'outil polyvalent, permettant d'administrer du Hemozal à vous-même (**clic droit**) ou à d'autres.

Faible impact sur le niveau de médicament dans le sang (BDL)

Nécessite des recharges de cartouches **LifeGuard**.



HOME



GUIDE MÉDICAL



STYLOS MÉDICAL



MedPen - HEMOZAL

Soins légers et arrêt des saignements

Stylo médical administrant du Hemozal pour traiter les blessures mineures et stopper les saignements



OxyPen - Oxygène

D'urgence pour combinaison pressurisée
(aucun impact sur le bdl)

Stylo d'oxygène d'urgence pour restaurer l'approvisionnement en oxygène des combinaisons pressurisées, sans affecter le niveau de médicament dans le sang (BDL)



DeconPen - CANDIODIDE

Exposition aux radiations

Stylo médical administrant du Candiodide pour traiter les effets de l'exposition aux radiations.

HOME



GUIDE MÉDICAL



STYLOS MÉDICAL 2



DetoxPen - RESURGERA

Réduction du bdl x2 progressive

Stylo médical administrant du Resurgera pour réduire progressivement le niveau de médicament dans le sang (BDL) deux fois plus rapidement.



CorticoPen - STEROGEN

Blessures au torse/tête et faiblesse musculaire

Stylo médical administrant du Sterogen pour traiter les blessures au torse ou à la tête et atténuer la faiblesse musculaire.



A d r e n a P e n - D E M E X A T R I N E

Mouvement/manipulation/commotion cérébrale

Stylo médical administrant du Demexatrine pour améliorer le mouvement, la manipulation et traiter les commotions cérébrales.

[HOME](#)



GUIDE MÉDICAL

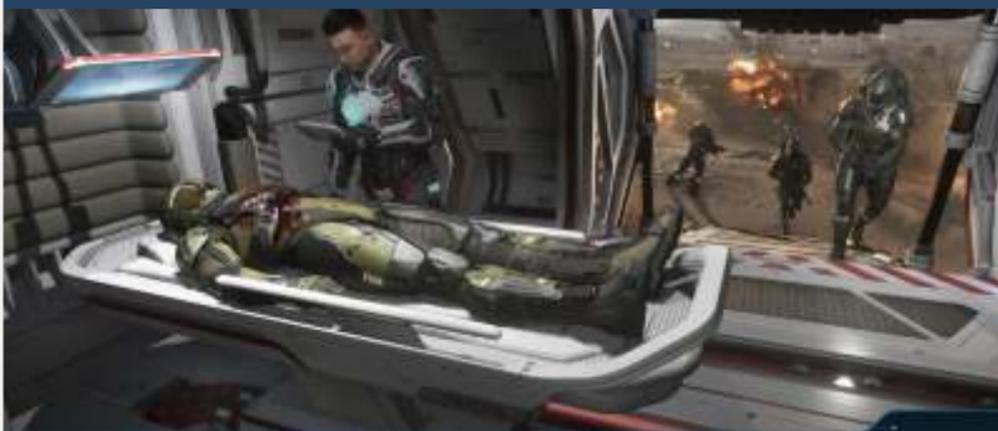
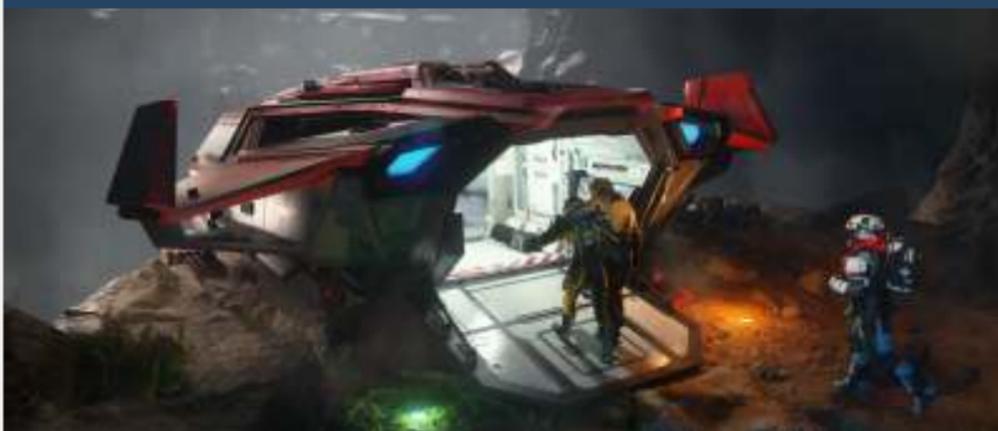


XTRAS



XTRAS

Versions "XTRA" à looter, combinant le médicament de base avec de l'hemozal
Des versions "XTRA" des stylos médicaux peuvent être trouvées en butin, combinant le médicament de base avec de l'Hemozal pour des effets combinés et instantanés.



HOME



GUIDE MÉDICAL



BALISES DE SAUVETAGE



Maintenez la touche " M " enfoncée lorsque vous perdez connaissance afin d'activer une balise de détresse

Une somme de **50 000 aUEC** sera déduite de votre compte une fois que le détenteur du contrat vous aura réanimé

INFRASTRUCTURES



Les zones d'atterrissage et les stations disposent de cliniques ou d'hôpitaux



Les joueurs blessés peuvent être déposés dans les zones de soins d'urgence qui se trouvent dans les hangars

ASD



Certains lieux offrent également des lits

Lieu

Blessure

Régénération

Farro Datacenter (Pyro IV)

OUI

NON

Lazarus Facilities (Pyro I)

OUI

OUI

Onyx Site (Stanton)

OUI

NON

HOME



GUIDE MÉDICAL



VÉHICULES



C8R Pisces

1x Tier 3



Terrapin Médical

1x Tier 2



Cutlass Red

2x Tier 3



Starlancer TAC

2x Tier 3



Apollo **2x Baies Médicales**
Modules: **1x T1, 2x T2, 3x T3**



Carrack

1x Tier 2



890 Jump

1x Tier 2



Polaris

4x Tier 2



Idris

1x Tier 2, 4x Tier 3



URSA Medivac

1x Tier 3

HOME



GUIDE MÉDICAL



BLESSURE GRAVE (T1)



Aggravation des déficiences existantes

- + **BRAS** : Mouvements difficiles entraînant une limitation physique et des gémissements
- + **JAMBES** : Immobilisation forcée en position couchée, sans pouvoir s'accroupir
- + **TORSE** : Limitation de la coordination des mouvements, accompagnée de grognements
- + **TÊTE** : symptôme musculaire impliquant une limitation des mouvements



HOME



GUIDE MÉDICAL



BLESSURE MODÉRÉE (T2)



Augmentation globale de la gravité des handicaps existants

- + **BRAS** : Limitation de votre capacité à lancer des objets
- + **JAMBES** : Locomotion douloureuse, qui implique de boiter en poussant des grognements de douleur
- + **TORSE** : crachats de sang
- + **TÊTE** : augmentation de la gravité des handicaps existants



HOME



GUIDE MÉDICAL



BLESSURE MINEURE (T3)



Réduction cumulative de votre réserve de santé avec les autres blessures.

- + **BRAS** : visée difficile avec vos armes, les dommages de vos attaques au corps à corps seront altérés.
- + **JAMBES** : vitesse de déplacement réduite.
- + **TORSE** : réduction de l'endurance et de la régénération globales, respiration difficile et audible
- + **TÊTE** : Vision floue, sons étouffés, réduction de la résistance aux effets d'impact, retard dans la récupération après un étourdissement



HOME



GUIDE MÉDICAL



Site dédié aux passionnés de jeux vidéo, avec un focus particulier sur Star Citizen, l'ambitieux projet de Cloud Imperium Games (CIG)

Nous accueillons avec enthousiasme l'aide de la communauté francophone passionnée par Star Citizen ! Que ce soit par des idées, des traductions ou du soutien, contactez-nous : contact@starcitizeninfo.fr pour rejoindre notre aventure et enrichir notre site dédié à cet univers

NOS DOMAINES D'ACTIVITÉ

- Traductions & doublages officiels
- Actus & updates du `verse
- Vidéos & contenus immersifs
- Guides & tutos
- Relais d'information
- Culture Star Citizen francophone
- Archives du `verse
- Communication & entraide
- Analyses & décryptages
- Soutien à la communauté des Citoyens



Création du Guide : SWS Looping

HOME

