

COMMERCE

Au cours de leurs explorations de la galaxie, les Voyageurs auront de nombreuses occasions de gagner de l'argent, que ce soit pour s'enrichir ou simplement pour maintenir leur vaisseau spatial en état de marche. Certains pourront proposer leurs services comme mercenaires, tandis que d'autres se concentreront sur le développement d'un réseau de contacts leur permettant de trouver facilement des Clients fortunés. Cependant, tout le monde peut s'adonner à un peu de commerce spéculatif ou à d'autres intérêts commerciaux.

Les Voyageurs s'engagent traditionnellement dans trois formes de commerce : transporter des passagers, convoier de la cargaison et se lancer dans le commerce spéculatif.

À PROPOS DU COMMERCE

Les règles de commerce présentées dans ce chapitre peuvent, au premier abord, sembler chronophages et impliquer de nombreux jets de dés, au détriment de l'aventure. Cependant, un Arbitre avisé peut en tirer parti tout en allégeant sa propre charge de travail.

Pour la plupart des campagnes, nous suggérons aux Arbitres de confier entièrement ce chapitre aux Voyageurs et de les laisser gérer leur commerce en autonomie. En général, ils devraient pouvoir générer un revenu régulier, suffisant pour couvrir les frais de leur vaisseau et peut-être s'offrir de nouveaux équipements. Parfois, ils réaliseront un « gros coup », tandis qu'à d'autres moments, ils subiront des pertes. Mais globalement, leur situation financière progressera de façon constante.

Permettre aux Voyageurs de prendre en main leur commerce libère l'Arbitre, qui peut ainsi se concentrer sur la préparation des prochaines étapes de l'aventure ou peaufiner une rencontre à venir, pendant que les joueurs planifient leurs échanges et leurs destinations. Cela pousse également les Voyageurs à consulter les cartes stellaires et à explorer les descriptions planétaires, enrichissant leur immersion dans l'univers.

En résumé, laisser les Voyageurs s'approprier ce chapitre ne présente aucun risque pour l'Arbitre, et tous y trouveront leur compte.

PASSAGERS

Le transport de passagers à bord de tout vaisseau spatial est standardisé en quatre catégories : passage supérieur, passage intermédiaire, passage éco et passage inférieur. Ces catégories reflètent la qualité des services attendus durant le voyage, à l'image des classes « première », « affaires » et « économique » des compagnies aériennes modernes. Le coût varie selon la distance parcourue et couvre un saut interstellaire unique.

Passage supérieur : ce mode de transport s'apparente à une croisière luxueuse ou un vol en première classe. Des quartiers confortables, une nourriture raffinée et un service attentionné sont la norme. Ce type de passage nécessite une cabine privée, une tonne d'espace de cargaison et un niveau de compétence en Intendant pour chaque groupe de 10 passagers.

Passage intermédiaire : considéré comme la « classe standard », ce mode de transport inclut une cabine individuelle pour chaque passager et un service occasionnel de la part des Intendants. Toutefois, l'expérience est davantage fonctionnelle qu'agréable. Il nécessite une cabine privée, 100 kg d'espace de cargaison et un niveau de compétence en Intendant pour chaque groupe de 100 passagers.

Passage éco : pour ceux qui ne souhaitent pas risquer le passage inférieur, le passage éco, souvent appelé « passage en soute », est une option. Les cabines sont partagées (généralement deux passagers par cabine) ou, sur certains vaisseaux peu scrupuleux, des zones de la soute ou de la salle des machines sont aménagées pour un hébergement sommaire. Les services sont limités, souvent à deux repas par jour et à des installations sanitaires rudimentaires. Ce type de passage requiert deux tonnes d'espace libre dans le vaisseau et un passager doté d'une forte tolérance à l'inconfort. Il inclut une franchise de bagages de 10 kg.

Passage inférieur : ce mode de transport implique une congélation cryogénique du passager, qui est ensuite placé dans une capsule, avec l'intention d'être réanimé à l'arrivée. Cependant, il n'est pas rare que des incidents surviennent, allant du choc physiologique lié à la congélation, à des erreurs de réanimation, voire à des dysfonctionnements des capsules. Ce type de passage nécessite une cryocapsule et inclut une franchise de bagages de 10 kg.

Les Voyageurs souhaitant transporter des passagers à bord de leur propre vaisseau devraient consulter le chapitre *Opérations des vaisseaux spatiaux* pour connaître les exigences nécessaires.

PASSAGE ET CARGAISON

PARSECS PARCOURUS	PASSAGE SUPÉRIEUR	PASSAGE INTERMÉDIAIRE	PASSAGE ÉCO	PASSAGE INFÉRIEUR	CARGAISON (PAR TONNE)
1	9 000 Cr	6 500 Cr	2 000 Cr	700 Cr	1 000 Cr
2	14 000 Cr	10 000 Cr	3 000 Cr	1 300 Cr	1 600 Cr
3	21 000 Cr	14 000 Cr	5 000 Cr	2 200 Cr	2 600 Cr
4	34 000 Cr	23 000 Cr	8 000 Cr	3 900 Cr	4 400 Cr
5	60 000 Cr	40 000 Cr	14 000 Cr	7 200 Cr	8 500 Cr
6	210 000 Cr	130 000 Cr	55 000 Cr	27 000 Cr	32 000 Cr

TROUVER DES PASSAGERS

Disposer d'un nombre suffisant de cabines (ou de cryo-capsules) à bord d'un vaisseau spatial est une chose – mais les Voyageurs cherchant à gagner de l'argent en embarquant des passagers doivent d'abord les trouver.

Le nombre de passagers potentiels cherchant à se rendre vers une destination donnée varie en fonction de plusieurs facteurs. Pour déterminer combien de passagers sont disponibles, lancez 2D sur la table de *Trafic de passagers*, quatre fois : une fois pour chaque catégorie de passagers (inférieur, éco, intermédiaire et supérieur), et appliquez les modificateurs suivants :

	MD
Test de Mondanités Moyenne (8+), Courtier Moyenne (8+) ou Sens de la rue Moyenne (8+)	Effet
Chef Intendant	+ compétence Intendant la plus élevée à bord
Passagers de classe supérieure	-4
Passagers de classe inférieure	+1

Pour les mondes de départ et de destination, appliquez également ces MD :

Population mondiale 1 ou moins	-4
Population mondiale 6-7	+1
Population mondiale 8 ou plus	+3
Astroport de classe A	+2
Astroport de classe B	+1
Astroport de classe E	-1
Astroport de classe X	-3

	MD
Zone Ambre	+1
Zone Rouge	-4

	MD
Par parsec supplémentaire de distance à destination (au-delà du premier)	-1

L'Arbitre peut ajouter ses propres modificateurs à sa discrétion, en tenant compte par exemple d'une guerre qui pourrait pousser des gens à quitter un monde, ou d'une attraction touristique ou d'une économie florissante attirant des visiteurs sur une planète.

Les passagers paient un montant pour leur passage en fonction de la distance parcourue et du degré de luxe, comme indiqué dans la table *Passage et Cargaison*.

Le nombre de passagers disponibles ne dépasse généralement pas la population résidente d'une planète, sauf dans des circonstances exceptionnelles. Par exemple, un paquebot interstellaire pourrait tomber en panne dans un système presque inhabité, ce qui entraînerait une situation où une planète avec seulement quelques dizaines d'habitants se retrouverait avec des centaines de passagers cherchant désespérément un moyen de transport pour partir.

TRAFIC DE PASSAGERS

2D	PASSAGERS
1 ou moins	0
2	1D
3	1D
4	2D
5	2D
6	2D
7	3D
8	3D
9	3D
10	3D
11	4D
12	4D
13	4D
14	5D
15	5D
16	6D
17	7D
18	8D
19	9D
20 ou plus	10D



PASSAGERS PASSIONNANTS

Les Arbitres attentifs auront sans doute déjà remarqué la possibilité d'utiliser les passagers pour pimenter la vie de leurs Voyageurs. Cela s'inscrit parfaitement dans l'esprit de *Traveller* et bénéficie de notre soutien sans réserve.

Par exemple, les passagers pourraient être des criminels recherchés, un couple en fuite cherchant à échapper à des parents cruels, un prisonnier désespéré espérant détourner un vaisseau pour s'enfuir, un psion rebelle... ou tout autre scénario que l'Arbitre peut imaginer pour rendre la vie des Voyageurs « intéressante ».

Bien que ce ne soit pas recommandé à chaque fois que les Voyageurs embarquent des passagers à bord de leur vaisseau, les Arbitres pourraient envisager d'utiliser la table aléatoire des Passagers comme point de départ pour créer des passagers mémorables. Ils peuvent également se référer aux tables « Alliés et Ennemis » page 87 ou « Particularités des personnages » page 88 pour enrichir leur description.

CARGAISON

Les Voyageurs qui ne souhaitent pas risquer le commerce spéculatif peuvent opter pour une option plus sûre : le transport de cargaison. Les expéditions de cargaison paient un tarif fixe comme indiqué dans la table *Passage et Cargaison*. Les lots de cargaison doivent être transportés dans leur intégralité et existent en trois tailles :

- **Les lots de Cargaison majeurs** sont composés de 1D x 10 tonnes de marchandises.
- **Les lots de Cargaison mineurs** sont composés de 1D x 5 tonnes de marchandises.
- **Les lots de Cargaison accessoires** sont composés de 1D tonnes de marchandises.

Pour déterminer le nombre de lots de cargaison disponibles, lancez 2D sur la table *Trafic de Cargaison* trois fois : une fois pour les lots accessoires, une fois pour les lots mineurs, et une fois pour les lots majeurs. Appliquez les modificateurs suivants :

	MD
Test de Courtier ou Sens de la rue Moyenne (8+).	Effet
Pour les lots de Cargaison Majeurs	-4
Pour les lots de Cargaison accessoires	+2

Appliquez également les MD suivants pour les mondes d'origine et de destination :

	MD
Population mondiale 1 ou moins	-4
Population mondiale 6-7	+2
Population mondiale 8 ou plus	+4
Astroport A	+2
Astroport B	+1
Astroport E	-1
Astroport X	-3
Niveau Technologique 6 ou moins	-1
Niveau Technologique 9 ou plus	+2
Zone Ambre	-2
Zone Rouge	-6
Chaque parsec de destination au-delà du premier	-1

TABLE ALÉATOIRE DES PASSAGERS

D66	Passager	D66	Passager
11	Réfugié – Politique	41	Ex-Éclaireur
12	Réfugié – Économique	42	Vagabond
13	Débute une nouvelle vie Hors-monde	43	Voleur ou autre criminel
14	Mercenaire	44	Scientifique
15	Espion	45	Journaliste ou Chercheur
16	Cadre d'entreprise	46	Artiste (Intendant et Performance 1D-1 chacun)
21	Parti pour découvrir l'univers	51	Joueur (Flambeur 1D-1)
22	Touriste (1-3 : Irritant, 4-6 : Charmant)	52	Noble riche – Se plaint beaucoup
23	Campagnard naïf	53	Noble riche – Excentrique
24	Aventurier	54	Noble riche – Orateur
25	Explorateur	55	Diplomate en mission
26	Claustrophobe	56	Agent en mission
31	Femme enceinte	61	Client
32	Veut voyager clandestinement ou rejoindre l'équipage	62	Xéno
33	Possède quelque chose de dangereux ou illégal	63	Chasseur de primes
34	Cause des problèmes (1-3 : Ivrogne, 4-5 : Violent, 6 : Fou)	64	En cavale
35	Exceptionnellement beau ou belle	65	Veut être à bord du vaisseau des Voyageurs pour une raison
36	Ingénieur (Mécanique et Ingénierie 1D-1 chacun)	66	Agent Pirate

L'Arbitre peut ajouter ses propres modificateurs selon son jugement. Par exemple, une révolution industrielle augmentera probablement la quantité de cargaisons disponibles, tandis qu'une famine la réduira.

TRAFFIC DE CARGAISON

2D	LOTS
1 ou moins	0
2	1D
3	1D
4	2D
5	2D
6	3D
7	3D
8	3D
9	4D
10	4D
11	4D
12	5D
13	5D
14	5D
15	6D
16	6D
17	7D
18	8D
19	9D
20 ou plus	10D

Un lot de cargaison ne peut pas être divisé. Le paiement de la cargaison est effectué à la livraison, à condition qu'elle soit livrée dans les délais impartis. En cas de retard, le montant payé est réduit de $1D+4 \times 10\%$.

COURRIER

Le courrier est une forme particulière de cargaison, composée de grands tambours de stockage de données contenant une immense quantité d'informations, ainsi que de colis physiques, qui doivent être transportés d'un monde à un autre, mais sans être suffisamment vitaux pour être confiés au service de Xnef ou à une messagerie privée. Pour déterminer si du courrier est disponible, lancez 2D et appliquez les modificateurs de la table suivante.

COURRIER	MD
Trafic de cargaison MD-10 ou moins	MD-2
Trafic de cargaison MD -9 à -5	MD-1
Trafic de cargaison MD -4 à +4	MD+0
Trafic de cargaison MD 5 à 9	MD+1
Trafic de cargaison MD 10 ou plus	MD+2
Le vaisseau des Voyageurs est armé	MD+2
Monde avec un NT de 5 ou moins	MD-4
+ Rang le plus élevé des Voyageurs dans la Marine ou les Éclaireurs	
+ MD SOC le plus élevé des Voyageurs	

Sur un résultat de 12 ou plus, les Voyageurs sont choisis pour transporter du courrier vers le monde de destination. Les conteneurs de courrier occupent cinq tonnes d'espace, et les Voyageurs seront payés 25 000 Cr pour transporter un conteneur. Il y aura 1D conteneurs disponibles, et les Voyageurs doivent les prendre tous ou aucun.

Les livraisons de courrier sont facturées à un tarif fixe, et le paiement ne varie pas en fonction de la distance.

COMMERCE SPÉCULATIF ET CONTREBANDE

Les plus grands profits, mais aussi les pertes les plus importantes, se trouvent dans le commerce spéculatif : acheter à bas prix et vendre plus cher à travers les étoiles. Cela semble simple, mais si d'immenses fortunes ont été amassées grâce à ce type de commerce, de nombreux vaisseaux se sont également retrouvés en faillite par ce même procédé.

Le commerce spéculatif se déroule en suivant les étapes suivantes :

Étapes pour réaliser une transaction

1. Trouver un fournisseur ou un courtier local
2. Déterminer les marchandises disponibles
3. Déterminer le prix d'achat
4. Acheter les marchandises
5. Voyager vers un autre marché
6. Trouver un acheteur ou un courtier local
7. Déterminer le prix de vente

TROUVER UN FOURNISSEUR

Sur les mondes régulièrement visités par des vaisseaux marchands, trouver un fournisseur est simple. Des commerçants et courtiers à l'astroport cherchent activement à traiter avec des Hors-monde, et l'économie planétaire tout entière peut dépendre du commerce interplanétaire. Les mondes technologiquement avancés disposent de réseaux informatiques permettant de rechercher des fournisseurs, tandis que sur les mondes de plus faible Niveau Technologique, les commerçants doivent chercher des fournisseurs dans les marchés et bazars. Les Voyageurs peuvent rechercher plusieurs fournisseurs, mais chaque tentative précédente sur la même planète au cours du même mois impose un MD-1.

Les tests de compétence suivants permettent de trouver des fournisseurs :

Trouver un fournisseur ou un courtier : Test Moyenne (8+) de Courtier (1D jours, ÉDU ou SOC).

Trouver un fournisseur ou un courtier sur le marché noir pour des biens illégaux : Test de Sens de la rue Moyenne (8+) (1D jours, ÉDU ou SOC).

Trouver un fournisseur ou un courtier en ligne (mondes NT8+) : Test d'Administration Moyenne (8+) (1D heures, ÉDU).

La taille de l'astroport procure un bonus pour trouver un fournisseur.

Classe A : MD+6

Classe B : MD+4

Classe C : MD+2

DÉTERMINER LES MARCHANDISES DISPONIBLES

Les marchandises se divisent en deux catégories : les marchandises communes et les marchandises de commerce. Les marchandises communes peuvent être achetées sur n'importe quel monde. Les marchandises de commerce, en revanche, ne se trouvent généralement que sur un monde ayant un code commercial correspondant. La quantité disponible de chaque type de marchandise est limitée – la colonne « tonnes » de la table des *Marchandises* détermine combien de tonnes d'un type de marchandise donné sont disponibles à l'achat.

La disponibilité est influencée par la taille du marché.

- Pour une Population de 3 ou moins : appliquez un MD-3 au jet pour la quantité. Cela peut entraîner un résultat de zéro ou moins, indiquant l'absence même de marchandises communes.
- À l'inverse, les mondes ayant une Population de 9 ou plus possèdent des économies vastes et bénéficient d'un MD+3 sur le jet de quantités par lot.

Un fournisseur disposera de toutes les marchandises communes, des marchandises commerciales correspondant aux codes commerciaux du monde et d'une quantité de marchandises déterminée aléatoirement égale au code de Population du monde. Lancez un dé sur la table des *Marchandises* pour déterminer aléatoirement

COURTIERS LOCAUX

Un commerçant peut engager un courtier local pour l'aider à trouver des marchandises et à négocier un accord. Les courtiers locaux possèdent une compétence de Courtier de 2D/3 et facturent généralement des frais fixes équivalant à 10 % du produit brut de la transaction. Ces courtiers bénéficient d'un MD+2 lors des négociations, grâce à leur connaissance locale qui leur permet de trouver les meilleures affaires et d'éviter les pièges liés aux interactions avec des étrangers.

Pour les marchandises illégales, un courtier ou intermédiaire local possède une compétence de Sens de la rue de 2D/3 et bénéficie également d'un MD+2 lors des négociations, mais facture 20 % du produit brut, voire davantage pour des cargaisons hautement illégales ou dangereuses. Si le jet pour déterminer la compétence de l'intermédiaire est un 2 naturel, celui-ci est un informateur, un agent gouvernemental ou un traître. L'Arbitre doit décider des événements qui en découlent, rappelant aux Voyageurs pourquoi il est important de rester prudents lorsqu'ils traitent des marchandises illégales.

GAGNER SA VIE

Le commerce spéculatif peut être rude pour les débutants, surtout s'ils manquent de compétences, et même les courtiers les plus expérimentés peuvent se retrouver piégés par une mauvaise affaire, perdant des dizaines de milliers de crédits – voire plus.

Certains Voyageurs pourraient se demander comment les grandes corporations de transport peuvent non seulement survivre, mais aussi réaliser des profits, si elles s'engagent dans le même commerce spéculatif risqué que tout le monde. La réponse est simple : elles ne le font pas.

Tout comme dans notre monde, les « grands » suivent des règles différentes de celles des « petits ». Une grande corporation interstellaire dispose non seulement de vaisseaux bien plus grands pouvant transporter beaucoup plus de cargaison, mais elle bénéficie aussi de contrats gouvernementaux, de la capacité à corrompre pour devancer les petits concurrents, de contacts parmi les fournisseurs, d'avantages fiscaux et de nombreuses autres tactiques qui lui permettent de garder une longueur d'avance.

les marchandises disponibles, en relançant les résultats entre 61 et 65 sauf si vous traitez avec un fournisseur du marché noir. Si vous obtenez plusieurs fois le même type de marchandise, le fournisseur dispose de quantités supplémentaires de ces marchandises.

Certaines marchandises sont illégales et ne peuvent être achetées que par l'intermédiaire d'un fournisseur du marché noir. Un fournisseur du marché noir propose les marchandises illégales correspondant aux codes commerciaux du monde ainsi que toute marchandise illégale tirée aléatoirement. Lancez 1D sur la table des *Marchandises* en utilisant « 6 » comme premier chiffre. Les marchandises illégales peuvent inclure des exotiques illégaux, qui ne sont pas forcément interdits mais dont la provenance est « douteuse ».

Exemple : les Voyageurs contactent un fournisseur sur un monde industriel. En consultant la table des Marchandises, le fournisseur dispose des marchandises suivantes : Électronique commune, Pièces détachées communes, Biens manufacturés communs, Matières premières communes, Véhicules communs, Minerais communs, Électronique avancée, Pièces détachées avancées, Biens manufacturés avancés, Armes avancées, Véhicules avancés, Polymères et Robots, car toutes ces marchandises sont communes ou correspondent au code « Industriel ». L'Arbitre peut ensuite générer un nombre supplémentaire de marchandises égal au code de Population du monde pour refléter les articles aléatoires que le fournisseur possède.

MARCHANDISES ILLÉGALES

Certaines marchandises sont illégales dans tout l'Imperium. Celles-ci sont marquées comme illégales dans la table des *Marchandises*. D'autres marchandises ne sont illégales que sur des mondes particuliers (voir *Niveau de loi*, page 251).

Le commerce de marchandises illégales est très rentable, mais risqué. Les marchandises universellement illégales ont des MD de vente élevés. Pour d'autres marchandises interdites, leur MD de vente correspond à la différence entre le Niveau de loi où elles sont interdites et le Niveau de loi du monde. Par exemple, les Armes militaires sont interdites à un Niveau de loi de 3. Si un commerçant introduit clandestinement ces armes sur un monde avec un Niveau de loi de 9, ces armes auront un MD de vente +6 (si un type de marchandise est à la fois universellement et localement illégal, utilisez le MD de vente le plus élevé).

L'inconvénient de la contrebande est que si le commerçant se fait attraper, il risque des amendes ou des peines d'emprisonnement. Voir *Niveau de loi*, page 251.

DÉTERMINER LE PRIX D'ACHAT

Pour déterminer le prix d'achat, lancez 3D et appliquez les modificateurs suivants :

- +La compétence de Courtier du Voyageur (ou celle du courtier local)
- +Tout MD de la colonne des MD d'achat
- Tout MD de la colonne des MD de vente
- La compétence de Courtier du fournisseur (on suppose qu'il possède Courtier 2, mais cela peut varier)

Dans les cas où plusieurs MD d'achat ou MD de vente s'appliquent, utilisez uniquement le plus élevé de chaque colonne.

Ensuite, consultez la colonne prix d'achat de la table des *Prix modifiés*. Le Voyageur n'est pas obligé d'accepter ce prix, mais s'il rejette l'offre, il ne pourra plus traiter avec ce fournisseur pendant au moins un mois.

Les prix d'achat et de vente sont calculés en pourcentage du prix de base.

PRIX MODIFIÉS

RÉSULTAT	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE
-3 ou moins	300%	10%
-2	250%	20%
-1	200%	30%
0	175%	40%
1	150%	45%
2	135%	50%
3	125%	55%
4	120%	60%
5	115%	65%
6	110%	70%
7	105%	75%
8	100%	80%
9	95%	85%
10	90%	90%
11	85%	100%
12	80%	105%
13	75%	110%
14	70%	115%
15	65%	120%
16	60%	125%
17	55%	130%
18	50%	140%
19	45%	150%
20	40%	160%
21	35%	175%
22	30%	200%
23	25%	250%
24	20%	300%
25+	15%	400%

VENDRE DES MARCHANDISES

La vente de marchandises fonctionne de la même manière que l'achat, avec les modifications suivantes. Un Voyageur doit trouver un acheteur, au lieu d'un fournisseur. Les mêmes règles s'appliquent.

Lors de la vente de marchandises, ajoutez les MD de vente correspondant aux codes commerciaux du monde et soustrayez les MD d'achat. Déduisez la compétence de Courtier de l'acheteur (on suppose qu'il possède Courtier 2, mais cela peut varier).

Si un Voyageur n'accepte pas le prix proposé pour ses marchandises, il devra trouver un autre acheteur ou attendre un mois.

MARCHANDISIES

D66	TYPE	DISPONIBILITÉ	TONNES	PRIX		MD D'ACHAT	MD DE VENTE	EXEMPLES
				DE BASE	DE VENTE			
11	Électroniques communes	Tous	2D x 10	20 000 Cr	Industriel +2, Haute tech +3, Riche +1	Non-Industriel +2, Basse tech +1, Pauvre +1	Électronique simple, y compris les ordinateurs basiques jusqu'au NT10	
12	Produits industriels communs	Tous	2D x 10	10 000 Cr	Non-Agricole +2, Industriel +5	Non-Industriel +3, Agricole +2	Composants de machines et pièces détachées pour machines courantes	
13	Biens manufacturés communs	Tous	2D x 10	20 000 Cr	Non-Agricole +2, Industriel +5	Non-Industriel +3, Pop. élevée +2	Appareils ménagers, vêtements, et autres produits manufacturés	
14	Matières premières communes	Tous	2D x 20	5 000 Cr	Agricole +3, Jardin +2	Industriel +2, Pauvre +2	Métaux, plastiques, produits chimiques et autres matériaux de base	
15	Consommables communs	Tous	2D x 20	500 Cr	Agricole +3, Monde aquatique +2, Jardin +1, Astéroïdes -4	Astéroïdes +1, Océans fluides +1, Gelé +1, Pop. élevée +1	Nourriture, boissons et autres produits agricoles	
16	Minéraux communs	Tous	2D x 20	1 000 Cr	Astéroïdes +4	Industriel +3, Non-Industriel +1	Métaux communs porteurs de minerai	
21	Électronique Avancée	Industriel, Haute tech	1D x 5	100 000 Cr	Industriel +2, Haute tech +3	Non-Industriel +1, Riche +2, Astéroïdes +3	Capteurs avancés, ordinateurs et autres produits électroniques jusqu'au NT15	
22	Pièces de Machines Avancées	Industriel, Haute tech	1D x 5	75 000 Cr	Industriel +2, Haute tech +1	Astéroïdes +2, Non-Industriel +1	Composants de machines et pièces détachées, y compris les composants gravitiques	
23	Biens Manufacturés Avancés	Industriel, Haute tech	1D x 5	100 000 Cr	Industriel +1	Pop. élevée +1, Riche +2	Appareils et vêtements intégrant des technologies avancées	
24	Armes Avancées	Industriel, Haute tech	1D x 5	150 000 Cr	Haute tech +2	Pauvre +1, Zone Ambre +2, Zone Rouge +4	Armes à feu, explosifs, munitions, artillerie et autres armements militaires de pointe	
25	Véhicules Avancés	Industriel, Haute tech	1D x 5	180 000 Cr	Haute tech +2	Astéroïdes +2, Riche +2	Véhicules spatiaux, tank grav. aéro/barges et autres véhicules jusqu'au NT15	
26	Biochimiques	Agricole, Monde aquatique	1D x 5	50 000 Cr	Agricole +1, Monde aquatique +2	Industriel +2	Cultures bio-organiques, produits chimiques bio-carburants	
31	Cristaux & Gemmes	Astéroïdes, Désert, Gelé	1D x 5	20 000 Cr	Astéroïdes +2, Désert +1, Gelé +1	Industriel +3, Riche +2	Diamants, gemmes synthétiques ou naturelles	
32	Cybernétiques	Haute tech	1D	250 000 Cr	Haute tech +1	Astéroïdes +1, Gelé +1, Riche +2	Composants cybernétiques, prothèses	
33	Animaux Vivants	Agricole, Jardin	1D x 10	10 000 Cr	Agricole +2	Pop. basse +3	Animaux de trait, de ferme, ou animaux exotiques	
34	Consommables de Luxe	Agricole, Jardin, Monde aquatique	1D x 10	20 000 Cr	Agricole +2, Monde aquatique +1	Riche +2, Pop. élevée +2	Nourriture rare, liqueurs fines	
35	Biens de luxes	Pop.élevée	1D	200 000 Cr	Pop. élevée +1	Riche +4	Biens manufacturés rares ou de très haute qualité	
36	Fournitures Médicales	Haute tech, Pop.élevée	1D x 5	50 000 Cr	Haute tech +2	Industriel +2, Pauvre +1, Riche +1	Équipements de diagnostic, médicaments de base, technologies de clonage	