

Handelsgüter

w66	Typ	verfügbar	t	çr	kaufen	verkaufen	Beispiele
11	Elektronik	alle	2Dx10	20k	Ind+2 HiTec+3 Reich+1	NonInd+2 LoTec+1 Arm+1	einfache Geräte inkl. Computers bis TL10
12	Industrie-Güter	alle	2Dx10	10k	NonAgr+2 Ind+5	NonInd+3 Agrar+2	einfache Maschinenteile, Ersatzteile
13	Alltags-Produkte	alle	2Dx10	20k	NonAgr+2 Ind+5	NonInd+3 HiPop+2	Hausgeräte & Kleidung
14	Rohstoffe	alle	2Dx20	5k	Agrar+3 Erd+2	Ind+2 Arm+2	Metallplastik, Chemische Stoffe
15	Konsumgüter	alle	2Dx20	500	Agrar+3 Wasser+2 Erd+1 Ast-4	Ast+1 Flü+1 Eis+1 HiPop+1	Nahrung, Getränke, Agrar-Produkte
16	Erze	alle	2Dx20	1k	Ast+4	Ind+3, NonInd+1	Eisen, Nickel, Kupfer, Zinn, Zink, ...
21	HiTec Elektronik	Ind HiTec	1Dx5	100k	Ind+2 HiTec+3	NonInd+1 Reich+2 Ast+3	Sensoren, Spezialcomputer, Elektr. TL 13-15
22	HiTec Maschinen	Ind HiTec	1Dx5	75k	Ind+2 HiTec+1	Ast+2 NonInd+1	HiTec Maschinenteile, Ersatzteile, Gravitic
23	HiTec Produkte	Ind HiTec	1Dx5	100k	Ind+1	HiPop+1 Reich+2	HiTec Hausgeräte & Kleidung
24	HiTec Waffen	Ind HiTec	1Dx5	150k	HiTec+2	Arm+1, GZ+2 RZ+4	Schusswaffen, Sprengstoff, Munition, Geschütze
25	HiTec Fahrzeuge	Ind HiTec	1Dx5	180k	HiTec+2	Ast+2 Reich+2	Geiter, Raumschiffe, Gravpanzer, TL 13-15
26	Biochemie Prod.	Agrar Wass	1Dx5	50k	Agrar+1 Wasser+2	Ind+2	Biotreibstoff, Organische Chemie, Wirkstoffe
31	Kristalle & Edelst.	Ast Wüst Eis	1Dx5	20k	Ast+2 Wüste+1 Eis+1	Ind+3 Reich+2	Diamanten, synthetische & natürliche Kristalle
32	Cyber-Ware	HiTec	1D	250k	HiTec+1	Ast+1 Eis+1 Reich+2	Cyber-Implantate, Gliedmaßen, künstliche Organe
33	Lebende Tiere	Agrar Erd	1Dx10	10k	Agrar+2	LoPop+3	Reittiere, Lasttiere, Haustiere
34	Luxuskonsumw.	Agrar Erd Wass	1Dx10	20k	Agrar+2 Wasser+1	Reich+2 HiPop+2	Seltene Speisen & Getränke
35	Luxuswaren	HiPop	1D	200k	HiPop+1	Reich+4	Seltene Produkte, Qualitäts-Produkte
36	Medizinwaren	HiTec HiPop	1Dx5	50k	HiTec+2	Ind+2 Arm+1 Reich+1	Diagnoseausrüstung, Arzneimittel, Klon-Tech
41	Kohlenwasserstoffe	Wüst Flüss Eis Wass	1Dx10	10k	Wüste+2	Ind+2 Agrar+1 LoTec+2	Öl, Treibstoffe, Dünger
42	Pharma-Produkte	Ast Wüst HiPop Wass	1D	100k	Ast+2 HiPop+1	Reich+2 LoTec+1	Arzneimittel, Anagathics, Aufputschm., Drogen
43	Polymere	Ind	1Dx10	7k	Ind+1	Reich+2 NonInd+1	Plaste & Elaste
44	Edelmetalle	Ast Wüst Eis Flüss	1D	50k	Ast+3 Wüste+1 Eis+2	Reich+3 Ind+2 HiTec+1	Gold, Silber, Platin
45	Radioaktive St.	Ast Wüst LoPop	1D	1M	Ast+2 LoPop+2	Ind+3 HiTec+1 NonInd-2 Agrar-3	Uran, Plutonium, Radon, Transurane
46	Roboter	Ind	1Dx5	400k	Ind+1	Agrar+2, HiTec+1	Industrie- und persönliche Roboter & Dronen
51	Gewürze	Erd Wüst Wass	1Dx10	6k	Wüste+2	HiPop+2 Reich+3 Arm+3	natürliche Drogen, Luxusgewürze, Konservierungsmittel
52	Textilwaren	Agrar NonInd	1Dx20	3k	Agrar+7	HiPop+3 NonAgr+2	Kleidung & Textilwaren
53	Seltene Erden	Ast Eis	1Dx20	5k	Ast+4	Ind+3 NonInd+1	Seltene Erden
54	Seltene Rohstoffe	Agrar Wüst Wass	1Dx10	20k	Agrar+2 Wasser+1	Ind+2 HiTec+1	Titan, seltene Elemente
55	Holz	Agrar Erd	1Dx20	1k	Agrar+6	Reich+2 Ind+1	Hartholz, Edelhölzer, Pflanzen, Blumen, Wirkstoffe
56	Fahrzeuge	Ind HiTec	1Dx10	15k	Ind+2 HiTec+1	NonInd+2 HiPop+1	Autos, Züge, Baufahrzeuge, Kräne, TL 6-10
61	Illegale Biochem.	Agrar Wass	1Dx5	50k	Wass+2	Ind+6	gefährliche oder Wirkstoffe geschützter Arten
62	Illegale Cyber	HiTec	1D	250k	HiTec+1	Ast+4 Eis+4 Reich+8 GZ+6 RZ+6	Kampf-Implantate, illegale Cyberware
63	Illegale Drogen	Ast Wüst HiPop Wass	1D	100k	Ast+1 Wüste+1 Erd+1 Wasser+1	Reich+6 HiPop+6	Kampfdrogen, Suchtstoffe
64	Illegale Luxuswaren	Agrar Erd Wass	1D	50k	Agrar+2 Wasser+1	Reich+6 HiPop+4	verderbte & süchtig machende Luxusgüter
65	Illegale Waffen	Ind HiTec	1Dx5	150k	HiTec+2	Arm+6 GZ+8 RZ+10	ABC-Waffen, Schiffsgeschütze
66	Exotische Waren						Alien Artefakte, Prototypen, seltene Spezies

Agrar (Ag): Landwirtschaft, Viehhaltung, Nahrungsmittel
Arm (Po): fehlende Rohstoffe, Land oder Pop
Ast (As): Bergbau, Orbitalfabriken, Kolonien
Eis (Ice-Capped Ic): weitgehend eisbedeckt
Erd (Garden Ga): erdähnlich
Flüss (Fluid Fl): Ozeane aus nicht-Wasser
HiPo (Hi): Milliarden Bewohner
HiTec (Ht): technologisch fortgeschritten
Ind (In): Industrie, Fabriken, Städte
LoPop (Lo): wenige tausend Bewohner
LoTec (Lt): vorindustriell (TL 0-3)
NonAgr (Na): zu öde oder trocken um genug Nahrung zu produzieren
NonInd (Ni): kaum industrielle Produktion
Öde (Barren Ba): unbewohnt, leer
Reich (Ri): stabile Regierung, fruchtbar oder rohstoffreich
Vak (Va): keine Atmosphäre
Wasser (Wa): fast ganz mit Wasser bedeckt
Wüste (Desert De): trocken, schwer bewohnbar
GZ: gelbe Zone
RZ: rote Zone