

## ET POUR QUELQUES CREDITS DE PLUS...

### Un aperçu du système monétaire

A l'époque impériale, le système monétaire a été unifié dans toute la galaxie. Les crédits républicains et la myriade de monnaies locales qui existaient dans la Bordure Moyenne et la Bordure Extérieure ont été remplacés par les crédits impériaux, qui sont actuellement acceptés quasiment partout dans la galaxie.

Les devises impériales se présentent sous la forme de plaques de différentes formes, tailles et valeurs dotées de dispositifs de sécurité qui garantissent leur valeur et compliquent grandement la contrefaçon. Dans les mondes 'civilisés' les plaques de crédit peuvent être remplacées par des circuits électroniques, des crédit-puces. Ces circuits mémoriels sécurisés tiennent le compte des transactions effectuées par le porteur et donc du crédit qui lui reste. Les crédit-puces, de la taille d'un portefeuille, sont peu à peu remplacées par des crédit-sticks de la taille d'un stylo, plus faciles à transporter. Pour ces systèmes de transfert électronique, une empreinte digitale ou rétinienne est nécessaire pour valider toute transaction.

Pour les transactions importantes on se passe en général de ce genre d'appareils, préférant la sécurité d'une transaction directe de banque à banque. Des circuits portatifs sécurisés existent néanmoins : avec de tels appareils, il faut en général valider une transaction par son empreinte génétique, même si d'autres sécurités peuvent être présentes.

Les transactions effectuées à l'aide de crédit-puces ou de crédit-sticks sont traçables informatiquement. C'est pourquoi de nombreuses organisations criminelles ou marginales (comme la Rébellion) préfèrent se passer de ces moyens de paiement électronique et utilisent les devises 'palpables' ou parfois des lingots de métaux précieux.

### Une idée de la valeur des choses

D'un bout à l'autre de la galaxie, les prix varient fortement, en fonction de l'offre et de la demande. En effet les possibilités d'approvisionnement, ou même la légalité du produit recherché varient de système en système et même parfois à l'intérieur d'un même système.

C'est pourquoi tous les prix apparaissant par la suite ne sont que des prix moyens.

Pour commencer, voici une échelle de grandeur pour les prix :

1	4 litres d'eau, un verre de bière légère
10	une lampe torche, un verre de liqueur, un kilo de nourriture
100	un outil standard, un medpac, une nuit dans un hotel
1000	un fusil blaster, un holoprojecteur, un datapad
10000	un landspeeder neuf, un droïd évolué
100000	un vaisseau cargo neuf, un chasseur militaire
1000000	un yacht luxueux, un vaisseau de guerre léger d'occasion

Enfin, voici une idée du coût de la vie dans la galaxie :

Services		Biens	
Restaurant, bas prix	5	Animal (commun / bétail / exotique)	100 / 500 / 2000
Restaurant, ordinaire	15	Artisanat / art	100 / 1000
Restaurant, luxueux	20	Bacta (1l)	100
Logement (1j), bas prix	50	Carburant (1kg)	25
Logement (1j), ordinaire	100	Epice (1kg) (ryll / glitterstim)	100 / 10000
Logement (1j), qualité	200	Gemmes (1kg) (semi précieux / précieux)	100 / 10000
Ouvrier (1j)	50	Holovid	20
Spécialiste (1j)	250	Minerai (1t) (standard / rare)	1500 / 25000
Traitement au bacta (12h)	3000	Textile (1m)	10

**Marchandises : poids, offre, demande et prix à la tonne**

*Entre parenthèses : poids en tonnes par mètre cube*

*TB / B / M / H / TH : très bas, bas, moyen, haut, très haut*

*Colonnes : niveau technologique de la planète ; Lignes : catégorie de marchandise*

	Pierre	Féodal	Industriel	Atomique	Information	Espace
<b>Low Tech</b> (2)						
<i>Offre</i>	M / 3300	H / 3135	H / 3135	M / 3300	B / 3465	B / 3465
<i>Demande</i>	H / 3465	TH / 3630	M / 3300	M / 3300	B / 3135	B / 3135
<b>Mid Tech</b> (1)						
<i>Offre</i>	- / -	- / -	M / 5400	H / 5130	H / 5130	M / 5400
<i>Demande</i>	TB / 4860	B / 5130	H / 5670	M / 5400	M / 5400	B / 5130
<b>High Tech</b> (0.5)						
<i>Offre</i>	- / -	- / -	- / -	- / -	M / 6000	H / 5700
<i>Demande</i>	TB / 5400	TB / 5400	M / 6000	H / 6300	M / 6000	B / 5700
<b>Métaux</b> (10)						
<i>Offre</i>	- / -	- / -	B / 2520	M / 2400	H / 2280	TH / 2160
<i>Demande</i>	B / 2280	M / 2400	TH / 2640	H / 2520	H / 2520	M / 2400
<b>Minéraux</b> (5)						
<i>Offre</i>	TB / 1650	B / 1575	B / 1575	M / 1500	M / 1500	M / 1500
<i>Demande</i>	TB / 1350	B / 1425	TH / 1650	H / 1575	M / 1500	B / 1425
<b>Luxe</b> var						
<i>Offre</i>	TB / 110 %	B / 105%	B / 105%	M / 100 %	H / 95%	TH / 90%
<i>Demande</i>	M / 100 %	M / 100 %	M / 100 %	M / 100 %	M / 100 %	M / 100 %
<b>Nourriture</b> (0.5)						
<i>Offre</i>	B / 1890	M / 1800	H / 1710	M / 1800	B / 1890	M / 1800
<i>Demande</i>	H / 1890	M / 1800	M / 1800	M / 1800	M / 1800	B / 1710
<b>Médical</b> (0.5)						
<i>Offre</i>	TB / 4620	TB / 4620	B / 4410	M / 4200	H / 3990	H / 3990
<i>Demande</i>	M / 4200	H / 4410	H / 4410	M / 4200	M / 4200	B / 3990

**Autres Tables**

Seller Beats Buyer By	Price Multiplier
2-4	+2%
5-8	+4%
9-12	+6%
13-16	+8%
20+	+10%

If the seller and buyers' rolls are within two of each other, the price is unaffected.

Buyers Beats Seller By	Price Multiplier
2-4	-2%
5-8	-4%
9-12	-6%
13-16	-8%
20+	-10%

BASE SELL/BUY PRICE FOR BLACK MARKET GOODS		
Item's Status	Marketeer's Selling Price*	Marketeer's Purchaser's Price*
Legal	x2	x.5
Fee	x3	x1.5
Restricted	x4	x2
Illegal	x5	x2.5

LUXURY GOODS CHART		
Good	Cubic Meters/ Metrication	Base Credits/ Metric Tons
Gold	.05	140,000
Silver	.1	20,000
Spice	2	2,700
Ryll	1	35,000

BLACK MARKET CONTACT TABLE	
Population of World	Base Difficulty
Large	Very Easy
Considerable	Easy
Average	Difficult
Small	Very Difficult
Tiny	Heroic
Conditions	Difficulty Modifier
Light/no Imperial presence	-2
Standard Imperial presence	0
Heavy Imperial presence	+2
Loose/ Corrupt Planetary Gov't.	2
Standard Gov't.	0
Repressive Gov't.	+2