

HANDEL PÅ SCHACKARA

Den pallisadomgärdade marknadsplatsen Schackara i staden Pirit ser en ständigt, om än liten, ström av högteknologi passera som är av intresse för äventyrare. Chansen att man hittar det man vill ha är liten och kräver vanligen en ansenlig tidsåtgång, men precis som i Hindenburg och den välkända Bazaren gäller regeln att trägen vinner även på Schackara. När man har funnit det man söker måste man såklart Köpslå om priset. De flesta som handlar på Schackara är vana prutare och schackrare, så oerfarna köpare löper mycket stor risk att få betala överpriser för sina inköp. Slipade krämare kan dock göra riktiga kap emellanåt. En genomsnittlig Schackara-krämare har Köpslå 51%, eller 40+2110% om SL vill slå fram dem.

För den bereste handlaren är det uppenbart att både tillgången på fynd och priserna är lägre på Schackara än på Bazaren i Hindenburg (som beskrivs i äventyret Vd regnbågens slut). Detta är egentligen inte att förundras över, eftersom Bazaren i huvudstaden går av stapeln blott under två veckor per år, och gräddan av alla handlare samlar på sig föremål under året inför Bazaren. Många av rikets erkända fornhandlare, som den närmast mytiske och mycket tillbakadragne Nicholas fon Rijn, har agenter på Schackara året runt för att göra kap som sedan kan säljas vidare med större vinst på Bazaren. Här följer regler för hur handel på Schackara går till och vilka priser RP får betala för prylar, ammunition och läkdroger.

Förklaring av termer

Antal: Anger det antal av en viss artikel (skott, ampuller) som återfinns vid ett enstaka tillfälle.

Vanlighet: Anger den procentchans man har att finna en viss artikel under en hel dag sökande. Om man ger sig attan på att hitta ett visst objekt kan en annan metod användas. Genom att dela vanligheten med 100 får du fram det antal dagar som går åt att söka genom Schackara efter en specifik vara. Då kan man såklart söka efter flera varor samtidigt, men det högsta av INT/4 eller Köpslå/20 är det maximala antalet prylar man kan hålla utkik efter samtidigt.

Värde: Styckepriiset för en viss vara. Om man hittar flera multipliceras värdet med antalet man vill köpa. Värdet avser bytespris för högteknologi, köper man för krediter multipliceras priset med 5.

Högteknologisk ammunition

Schackara ser ammunition till de flesta kalibrar passera under loppet av en månad, men åtgången är stor och köpare bör vara på alerten för att ha en chans att hitta ammunition till sitt vapen

Tabell 1: Pris på högteknologisk ammunition

Typ	Antal	Vanlighet	Värde/st.
.22	1T6	5%	3
7.65 mm	1T6	5%	2,5
.32	1T6	5%	2,5
9 mm	1T8	10%	3,5
.38Special	1T4	5%	3
10 mm	1T8	10%	4
10 mm CL	1T6	15%	2
Pistol .44M	1T6	10%	6,5
Revolver .44M	1T4	5%	3,5
.50M	1T4	5%	6,5
.75M	1T4	1%	5
5,56 mm	1T8	10%	7
5,56 mm CL	1T8	10%	4
7,62 kort	1T8	10%	7
7,62 lång	1T8	10%	7
9,6 mm	1T4	5%	9,5
12,7 mm	1T8	5%	13
Flechette 12 g	1T10	10%	4
Slug 12 g	1T6	5%	4
Bedövningspistol	1T2	1%	3
Nålpistol	1T4	1%	3
Gyrojet, 10 mm	1T4	3%	8
Gauss, 1 mm	1T6	1%	18
Granatkarbin	1T4	5%	25
Granatkastare, lätt	1	1%	20
Granattillsats	1T4	5%	22
GRC, 120 mm	1	1%	27
RPG	1	5%	20



Tabell 2: Pris på högteknologisk ammunition omladdad med svartkrut

Typ	Antal	Vanlighet	Värde
Någon av ovanstående	x 2	x 5	x 0,5

PISTOLER OCH REVOLVRAR: Hylsorna ser olika ut till pistoler och revolverar och ena sorten går inte att ladda i den andra även om de har samma diameter på kulorna.

CASELESS (CL): CL-ammunition är mindre intressant för varelser efter katastrofen eftersom de inte går att göra hemmabyggen för. Inte heller går de att ladda om eftersom de saknar hylsor.

GRANAT, GRG 120 MM: Avser granat till granatgevär (GRG) 120 mm.

GRANAT, RPG: Avser granat till pansarvapnet RPG.

Svartkrutsladdad högteknologisk ammunition

Tomhylsor till högteknologiska vapen laddas inte sällan om med svartkrut. Kulan blir klenare, men fortfarande överlägsen Skarprättarvapen. Pålitligheten sjunker, och automatvapen som laddas med svartkrutsladdad ammunition får snabbt problem. Repetergevär och revolverar har bäst förutsättningar för svartkrutsladdad ammunition.

Svartkrutsladdad högteknologisk ammunition

Svartkrutsladdning av högteknologisk ammunition kan göras av RP som har tillgång till ett omladdningskit för aktuell kaliber. Ammunition som laddas med svartkrut istället för nc-krut får följande avdrag:

SKADA: -1T6, Pistol .22 får istället skadan sänkt till 1T4.

RÄCKVIDD: -1 kategori. Dock minst Nära/5m.

PÅL: Revolverar/repeatergevär -3, pistoler/halvautomatiska gevär -4, automatvapen -6.

Tabell 3: Svartkrutsladdad högteknologisk ammunition

Typ	Antal	Vanlighet	Värde
Laddad patron	x2	x5	x0,5
Tomhylsa	x3	x5	x0,1

LADDAD PATRON: Avser en svartkrutsladdad version av någon kaliber från listan med högteknologisk ammunition.

TOMHYLSA: Avser en tomhylsa från någon kaliber, säljs och köps på Schackara för omladdning.

Läkemedel och mediciner

Tillgången på läkemedel, motgifter och mediciner från gamla tiden är rätt låg i Schackara och omsättningen stor. Det gör att priserna skjuter i höjden. Däremot har ett stort antal av olika strålningsskyddsmotmedel strömmat in från Mozonen på senare tid, så där finns goda köp att göra.

Tabell 4: Pris på läkemedel och mediciner

Typ	Antal	Vanlighet	Värde/st.
Läkemedel I	1T4	5%	12
Läkemedel II	1	1%	25
Läkemedel III	1	1%	35
Regen I	1	1%	45
Regen II	1	1%	55
Motgift, sövande	1T4	10%	5

Motgift, skadande	1T4	5%	15
Motgift, dödande	1	1%	30
Vaccin, slemhosta	1T6	25%	5
Vaccin, blodsot	1T4	15%	10
Radblock	2T8	30%	4
Radiac	1T8	10%	6
Radnegator	1T6	5%	25

MOTGIFT: MTOX 2T10, slås fram separat för varje dos. Ett lyckat slag i Naturvetenskap eller Medicin avslöjar ett motgifts MTOX. Det påverkar inte priset, eftersom få varelser efter katastrofen förstår sig på sådana finesser. En RP kan dock köpa de bästa i en viss samling eller sälja de sämsta om de lyckas med sina färdighetsslag.

VACCIN: MTOX 1T10, i övrigt se motgift.

RADIAC

Vikt: 0, används genom autoinjektor

Värde: ca. 35 kr/dos

Beskrivning: En stötdos kemikalier som motverkar de negativa effekterna av strålning. Skador från strålning halveras under en timme och risken för permanenta skador minskar med 50%. En varelse med mutationen Resistens mot strålning påverkas också och tar alltså 1/4 av skadan och riskerar inga permanenta skador under drogens verkningstid. Påverkar inte skador som redan uppstått, men för en förberedd användare är den mycket värdefull. Radiac har bara effekt en gång per dygn, fler doser därutöver ger bara huvudvärk och illamående.

RADBLOCK

Vikt: 0

Värde: ca. 15 kr/dos

Beskrivning: En Radblock är ett motmedel mot radioaktiv strålning i form av ett piller som tas minst 6 timmar före exponering. Motmedlet sänker den effektiva strålningsnivån med en nivå under ett dygn, sedan måste en ny dos tas för att räcka ett dygn till. Radblock har inga kända långtidsbiverkningar och påverkar inte effekter som redan drabbat varelsen. Radblock är inte tillräckligt potent för att skydda i områden som har nivån Dödlig Strålning.

RADNEGATOR

Vikt: 0

Värde: ca. 35 kr/dos

Beskrivning: En mer potent medicin mot strålning är Radnegator. Detta motmedel ges intravenöst som dropp vilket tar en timme och rensar då varelsen system från de flesta effekter av strålning. Intravenös administrering lyckas automatiskt om personen som ombesörjer medicineringen har färdigheten Medicin. Saknar man färdigheten Medicin krävs ett lyckat slag i Första hjälpen för att få önskad effekt. KP-skador åsamkade av strålning försvinner efter ett dygn. En Radnegator är ett kraftfullt medel mot strålningsskador men ingenting från den gamla tiden (som hittats i Pyrisamfundet) klarar av att bota permanenta strålskador.

En RP som ådragit sig permanenta skador från strålning kommer alltså att leva med dessa livet ut.

Övriga fynd

Många andra saker än ammunition och läkemedel är populära fynd och bytesföremål på Schackara. Alla sorters förbrukningsvaror som överlevt katastrofen i lager, kryofrysar eller stasis har högt värde på Schackara, och i övriga samfundet med för den delen. Alla värden avser bytespris, köps de för krediter kostar de fem gånger mer. Observera att prylarna i tabellen nedan endast är ett urval av olika varor som du kan hitta på Schackara.

Tabell 5: Övriga fynd

Typ	Antal	Vanlighet	Värde/st.
Cigaretter	2T10	20%	1
Cigarrer	1	5%	3
Snus, riktigt	1T8	5%	1
Snus, portion	1T10	10%	1
Tuggtobak	1T8	5%	1
Smakessens, var smak	1	10%	2
Sprit, renat	1	1%	5
Sprit, kryddad	1	1%	10
Finsprit	1	1%	15
Konserver	1T4	15%	3
Mat, frystorkad	1T6	15%	4
Överlevnadsmåltid	1T8	20%	5
The, lösvikt	3T10	15%	1
The, påsar	1T10	20%	2
Instathe	1T10	30%	0,5
Kaffe, cremebas	1T10	25%	1
Kaffe, frystorkat	1T6	20%	1
Instakaffe	2T6	40%	0,5
Instajos	1T10	35%	0,5
Tuggummi	3T6	25%	0,25

CIGARETTER: Säljs vanligen enstaka invirade i lufttät väv eller plastics. Enstaka gång fås ett helt paket, 10 eller 20 st.

CIGARRER: Enstaka i lufttät tub i metall eller plastics.

SNUS, RIKTIGT: Lösviktsnus i dosa. Antalet avser antalet prillor.

SNUS, PORTION: Antalet påsar i dosa av plastics

TUGGTOKAK: Antalet tuggbitar.

SMAKESSENS, VAR SMAK: Smakessensen av cognac, gin, whiskey, kaffelikör med mera i liten flaska. Blandas med ren sprit, tokjuice eller tinner för en lyxig dryckestund.

SPRIT, RENAT: Olika varianter av brännvin och gin.

SPRIT, KRYDDAT: Kryddat med söta, bittra eller andra örter som växte före katastrofen. En lång rad märken och varianter inkluderas.

FINSPRIT: Gamla tidens finaste destillat, inkluderande en del söta och inte lika starka varianter.

KONSERVER: Allt från fantastisk frukt till kött och fisk ryms i

dessa underbara burkar i metall eller plastics.

MAT, FRYSTORKAD: Torrskaffning som kokas i cirka 5 minuter och mättar en hungrig äventyrare i en dag. Kortare kottid ger upphov till underliga gastrointestinala fenomen.

ÖVERLEVNADSMÅLTID: Tiden före katastrofen producerade energirika måltider som kunde inmundigas utan kokning eller tillagning. Stora mängder vatten rekommenderas vid intag. Varje hermetiskt tillsluten bit räcker en hel dag och väger bara 0,1 kg.

THÉ, LÖSVIKT: Räcker till antalet koppar. Finns i olika smaker.

THÉ, PÅSAR: Räcker till antalet koppar.

INSTATHÉ: Piller som ger en kanna thé per styck. Finns i olika smaker.

KAFFE, CREMEBAS: Svart kräm som räcker till antalet koppar kaffe när det späds ut.

KAFFE, FRYSTORKAT: Pulverkaffe som räcker till antalet koppar när det blandas i hett vatten.

INSTAKAFFE: Kaffepiller som ger en kopp per piller. Finns i olika varianter, som latte, cappuccino (favoriten i Pirit), espresso med mera.

INSTAJUICE: Fruktjuice i pillerform. Varje piller ger en liter god och nyttig dryck.

TUGGUMMI: Ett antal bitar som med behag tuggas en tid och sedan spottas ut. Finns i en uppsjö av smaker och varianter. Populärt bland gangsters i Pirit, speciellt den variant som man kan blåsa bubblor med.

Anteckningar

