

Piraterna från Pluto

Swashbuckling i Sjörövarrymden!

Aaar!

Piraterna från Pluto är ett fartfylt actionspel som utspelas i rymden – en annan rymd än vad vi är vana vid. Från den platta jorden i universums mitt seglar jordiska skepp ut för att upptäcka och erövra universum, ända sedan den dagen Columbus seglade över jordens kant och sveptes med av etervindarna till Mars. Trots rymdteknologin är samhället märkligt likt sexton- och sjuttonhundratalets. Kolonialmakterna har koloniserat de inre planeterna, men utanför Mars' bana finns bara en lag – piraternas! Följ med ut i etern! Hissa solseglen och ladda koboltkanonerna! Bli en av **Piraterna från Pluto!**

En Rundtur i Rymden

Den Kända Rymden består av de Inre Planeterna, de Yttre Kolonierna, och mellan den Asteroidbältet. Var och en av himlakropparna Solen, Månen, Merkurius, Venus, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, Neptunus och Pluto omges av virvlar av *eter*, det femte elementet. Etern är oftast uppblandad med andra element, såsom med eld – eter plus eld blir ljus.

Om eter leds från en athanor, ett alkemiskt batteri som kan alstra elementessenser, och in i det specialpreparerade tyget i ett solsegel, så kan inte etern i ljuset passera genom tyget, utan seglet fångar etern och driver fram ett skepp. Inom atmosfären på någon av planeterna går det lite långsammare, men ute i rymden går det mycket fort.

Om solens etervindar är som vinden på havet, är de olika planeternas svagare vindar, uppblandade med andra element, såsom strömmarna i havet. Columbus hade enbart tur som sveptes med av en ström mot Mars – vanligtvis krävs en skicklig astrogatör för att kunna undvika farorna. I den nästan tomma rymden finns inget liv att tala om, men i rymden närmast planeterna finns varelser som liknar bevingade fiskar, *sylfer*. De följer rymdens moln av eteralger, och betar från dem eller jagar andra sylfer. Man kan fånga dem i eternät. Rovsylvfer, rymdens hajar, kan vara farliga även för människor. De största sylferna, *eterleviatanerna*, jagas av människor med harpuner och nät.

De olika planeterna associeras med olika element, och på varje planet kan man utvinna de essenser som associeras med det elementet, dess *primära salter*, genom gruvsdrift. På dessa baseras teknologin. Enbart Jorden beboddes ursprungligen av människor, även om dessa nu har flyttat ut i hela rymden, främst till de Inre Planeterna. Däremot finns det olika ointelligenta djur på de olika planeterna.

Jorden är i motsats till alla andra himlakroppar en platt skiva. Denna Jord har ingen 'ny värld', och Asien och Afrika är mycket mindre än i verkligheten. Européerna har inte lyckats erövra alla delar av Jorden. Katai, Nippon, Ottomanska Imperiet och Ynd har motstått dem, men de har inte lika bra skepp och athanorer.

Den sublunära rymden är rymden innanför **Månens** bana. Man måste färdas mycket långsamt genom den jämfört med rymdfärder. Det tar minst en dag att landa från månens bana till jordytan. Alla kolonier anlade ursprungligen handelsstäder här, men den dominanta makten är staden Nya Amsterdam, grundad av holländarna. Det är rymdens center för handel och bankverksamhet, och här finns folk av alla raser, nationer och religioner. Inga piratskepp har lyckats plundra Månens rika städer, men kapare – framförallt holländska – kan sälja sin last här.

Solen går inte att landa på – den är en sfär av eld och eter som cirklar runt Jorden. Få har kommit så nära solen – man måste kryssa mot oerhört starka etervindar. Den som gör en sväng runt solen kan utnyttja dessa vindar för att få extra fart.

Merkurius producerar kvicksilver och luftsalter från topparna av sina höga berg, och här odlas kryddor, te och kaffe. Planeten är fylld med växtlighet och insekter, men de enda högre djuren liknar fåglar. Här har portugisiska kapare sina baser, understödda av Portugals drottning. Kryddodlingarna är populära mål för pirater.

Portugisiska alkemister uppfann *automaterna*, magiska robotar som ser ut som människor, för att jobba i de giftiga kvicksilvergruvorna. Automatkonsten spred sig, och automaternas användes som slavar, men för hundra år sedan inträffade ett uppror och tusentals automater flydde ut i solsystemet, där de slog sig ned som s.k. *marooner* i små byar. En ande är fångad i automater så de kan röra sig och tänka som människor, men de kan inte tala utan använder teckenspråk. Det går bara att bygga automater som ser ut som människor, på grund av den drivande andens natur. Automater har en luftathanor i magen som förbränner luftsalter, men behöver inte vila, äta eller dricka.

Venus är den bördigaste planeten. Ur dess berg kan man inte bara utvinna rikliga mängder av koppar och jordsalter, utan planeten är också mycket bördig. Här finns få farliga djur, utan jättelika, sävliga ödlor och ormar bebor planeten. Planeten är täckt av plantager som odlas av fattiga jordiska *peoner* eller automatslavar. Venus har koloniserats av Spanien, och detta har gjort den spanske kungen till världens rikaste man. Planetens plantager ägs av rika spanska adelsmän som lever i lugn och ro på sina haciendor medan underhuggare sliter ihop till deras välstånd. Pirater gör ofta planethugg är för att skaffa proviant, antingen genom röveri eller genom att sälja sitt byte till skrupelfria *dons* i utbyte mot mat, vin och tobak.

Asteroidbältet är en ring av svävande sten. Alla nationer har små kolonier i Asteroidbältet, men här finns också små grupper av självständiga pionjärer och av maroon-automater som flytt slaveriet. De odlar upp de större asteroiderna och utvinna etersalter och olika ädelstenar på de mindre. Här finns också buckanjärerna eller Asteroidbröderna, en sammanslutning av jordiska pirater. Asteroidbröderna livnär sig i första hand på att jaga eterleviataner, men ägnar sig åt piratlivet som en binäring. Kungen av Spanien har länge eftertraktat såväl etergruvorna som leviatanjakten, och den spanska flottan är Asteroidbrödernas särskilda fiende.

Mars är en planet dominerad av Elden, täckt av vulkaner och öknar. Dess rika fyndigheter av järn och eldsalter har lockat hit många erövrare. Här finns ingen växtlighet, utan alla djur lever på att jaga varandra! Frankrike och England har bägge upprättat kolonier på Mars. De befinner sig i ständigt krig med varandra om Mars' dyrbarheter. Planeten är bas för Englands rymdflotta, som framförallt består av kaparskepp.

Jupiter självt är så fyllt av luftessenser att det inte går att landa där – stormarna är så kraftiga att man skulle slitas i stycken! Den omges dock av fyra månar, Amsterdam, Isabella, Gloriana och Susano-O som koloniserats av Holland, Spanien, England och Nippon. Luftsalterna som utvinns här köps av sjöfarande från hela rymden. Det behövs en luftförbrännande athanor för att rena luften under längre färder.

Saturnus är liksom Jupiter oberoelig tack vare sina stora mängder jordsalter. Den som försöker landstiga skulle aldrig kunna lyfta igen. Istället bebos dess tre månar, Calyfern, Antilla och Dunya av jordiska kolonister från Spanien och Ottomanska Imperiet, som ständigt ligger i krig. I ringarna, fyllda med små asteroiderna, har Korsarerna sitt tillhåll. De är turkiska pirater som Paschan av Dunya låter hållas, eftersom de säljer sina varor till honom. Här finns rymdens största skeppsbyggarindustri, för av jordsalter kan man skapa kölarna till etersegelare. Endast med en *gnomköl* kan man skapa artificiell gravitation på ett skepp. På månarna finns skrupelfria handelsmän som gärna låter pirater fixa sina skepp, eller till och med köpa nya – om priset är det rätta!

Uranus är en lika livlös planet som Jupiter, och liksom den härjad av väldiga stormar. På dess två månar, Ariel och Kaliban, har engelska och portugisiska kolonister slagit sig ned.

Neptunus består av ett enda väldigt hav, fullt med fiskliknande väsenden. Pirater landar ibland här för att proviantera. Hårt befäst är Triton, Neptunus enda måne, det franska imperiets yttersta utpost, känd som Djävulsasteroiden. Hit förvisas

Piraterna från Pluto

Swashbuckling i Sjörovarrymden!

politiska fångar och vanliga kriminella för att tillsammans med automater bryta vattensalter och värdefullt silver.

Plutos enda resurs är svavel. Planeten är dock mycket liten och därför mycket lättförsvarad. I dess svarta svavelfyllda svampdjungler bor därför flyktingar och utstötta från hela rymden. Plutos enda stad, Libertatia, är en fristad för all rymdens avskum, med en viktig skillnad: Man får inte handla med tänkande varelser här, vare sig de är människor eller automater. Annars kan man köpa vad som helst i Libertatia. Staden styrs genom direktdemokrati; man ser helst att man gör upp i godo genom förlikning eller en duell, men behövs det dömer en folkdomstol bråkmakare på det sätt de finner lämpligt.

Reglerna i spelet

Piraterna från Pluto spelas med en kortlek. När man försöker göra något drar spelaren ett kort från talongen och lägger till en av spelets fyra Egenskaper: List, Mod, Stil och Visdom. Vilken Egenskap man får lägga bestäms av Överpiraten.

List används för att se hur klurig och listig ens Spelarpirat är. Det kan användas för sådant som att smyga, ljuga, förklara sig, hitta folks svaga sidor, hugga folk i ryggen och rymma ur finkan. Spader är trumf för List.

Mod används för att se hur distig och dådkraftig ens Spelarpirat är. Det kan användas för sådant som att äntra fiendeskepp, rida, bryta upp skattkistor, ducka för muskotkulor, skratta fienden i ansiktet och slåss frejdigt. Ruter är trumf för Mod.

Stil används för att se hur fräck och cool ens Spelarpirat är. Det kan användas för att klä sig rätt, imponera på såväl slödder som adelsmän, förföra, hålla tal och fåktas. Klöver är trumf för Stil.

Visdom används för att se hur kunnig och förnuftig ens Spelarpirat är. Det kan användas för att förstå kartor, astrogera genom solsystemet, reparera saker, tala främmande språk eller bota venusmalaria. Hjärter är trumf för Visdom.

Om kortet man drar är ett klätt kort lägger man det åt sidan och spar det. Är det ett äss kan man välja att lägga det åt sidan eller räkna det som en tia. När Överpiraten får ett klätt kort, ger han det till den av spelarna som har minst klädda kort redan. Äss lägger han till Egenskapen för den relevanta ickespelarpersonen.

Egenskap plus kortets värde mäts sedan med en *Svårighet*. Är värdet över Svårigheten lyckas man, är värdet över Svårigheten och trumf lyckas man *Perfekt*. Om kortet man drar är en joker misslyckas man katastrofalt. Svårigheten avgörs av Överpiraten. Här är några exempel: 5 – Lätt, 7 – Ganska lätt, 9 – Ganska svårt, 11 – Svårt, 13 – Mycket svårt, 15 – Extremt svårt.

Ibland kan man använda Egenskaper mot varandra. Man kan t.ex. använda List mot List för att smyga sig på någon. Den som får högst värde på sin Egenskap plus kort vinner.

De klädda kort en spelare får kan han inte spela förrän talongen är slut och alla andra kort är spelade *om inte* han måste spela för att undvika att slå ut. Klädda kort räknas som 10. När talongen är slut får man spela dem. När en spelare får slut på klädda kort, blandar man alla kastade kort och folk drar från talongen igen. Extrema framgångar kommer i stötter, när det varit som mest intensivt ett tag. Ett bra sätt att spela igenom leken är att rollspela kroggröj. Det är så pirater laddar upp inför ett specialuppdrag!

Att skapa en Spelarpirat

Alla spelare får åtta kort. De slänger fyra och fördelar de övriga fyra över sina fyra egenskaper. Spelaren får välja fyra Gimmickar; de måste stämma med färgen på de fyra kort hon slängde. Några exempel på Gimmickar:

List/Spader:

Omärklig: När du försöker dölja dig är klöver också trumf.

Försätlig: När du anfäller en oförberedd är klöver också trumf.

Silvertunga: När du smickrar eller ljuger är klöver också trumf.

Skumraskaffärer: Du känner en skum figur i varje rymdhamn!

Mod/Ruter:

Stympad: En av dina kroppsdelar är utbytt mot en ruskig protes.

Nävkämpe: När du slåss obehäpnat är hjärter också trumf.

Stark: När du använder din råstyrka är hjärter också trumf.

Skarpskytt: När du skjuter med eldvapen är hjärter också trumf.

Stil/Klöver:

Hjärtevän: Du har en partner i varje rymdhamn!

Blått blod: Du är en aristokrat.

Papegoja: Du har en mycket klipsk papegoja som kan prata.

Fäktmästare: När du fåktas är spader också trumf.

Visdom/Hjärter:

Fältskär: När du hjälper en skadad är ruter också trumf.

Berest: Du har varit på alla planeter, och talar därför alla rymdens språk hjälpligt.

Alkemist: När du arbetar med en athanor är ruter också trumf.

Stjärnsinne: Vid navigation är ruter också trumf.

Strid

I strid kan man utföra en handling varje runda – avancera upp i riggen, anfalla, ladda om ett vapen etc. Alla som vill göra en handling drar kort för relevant Egenskap. Sedan inträffar handlingarna efter hur bra ens värde blev. Många handlingar där det är svårt att misslyckas, som att ladda om en pistol, har en Svårighet på 5 eller så och det viktiga är att få högt så man är först. Andra har en mer normal Svårighet.

Regelrätta anfall (oftast Mod, men använd List för bakhåll och Stil för fäktkonst och duellpistoler) har Svårighet 9 för närstrid och kast/skjutvapen på nära håll, 11 för skjutvapen på långt håll, 13 för kastvapen på långt håll och skjutvapen inom synhåll. Man kan försvara sig om man redan handlat, dvs. ens handling fick ett högre värde, eller om man ger upp sin handling den här rundan. Gör ett Mod-test mot anfallarens resultat. Lyckas man missar anfallet. Lyckas man Perfekt får man slå tillbaka.

Om ett anfall lyckas, är försvararen inte nödvändigtvis sårad, utan kan ha blivit knockad, skrämde etc. Han får 2 i avdrag *tills striden är över*. Om anfallet lyckas Perfekt, är försvararen svårt träffad. Han får ett avdrag på alla handlingar lika med ett spelat korts värde. Om han inte kan lägga ett kort som ett högre än det spelade kortet är han ute ur striden. Avdraget representerar ett genuint sår om man slåss med dödliga vapen. Om man slås med nävar och tillhyggen är det bara bedövning. Dödliga skador läker med 1 poäng per vecka utan läkarvård, 1 poäng per dag med läkarvård. Bedövning läker en poäng per timmas vila. Om det sammanlagda avdraget på grund av strid någon gång blir lika med ens Mod, svimmar man eller dylikt och är ute ur striden.

Skepp och skeppsstrid

Skeppsstrid går till ungefär som vanlig strid. Skepp har fyra värden: Rigg (Klöver) visar hur snabb skutan är, Skrov (Ruter) hur mycket den tål, Kanoner (Spader) hur stor eldkraft den har och Besättning (Hjärter) hur duglig besättningen är. Skapa skepp som rollpersoner. Spelarna antas vara skeppets förnämsta pirater.

Skepp ökar eller minskar avståndet (kan borda, nära håll, långt, synhåll, kan fly) genom att använda sin Rigg. De anfäller med Kanoner och försvarar sig med Besättning (undanmanöver). Bordning är Besättning mot Besättning. Skador minskar ett av värdena Rigg (0=kan inte röra sig), Besättning (0=ger upp), eller Skrov (0=sjunker). Reparera Rigg eller Skrov tar en dag per poäng, en vecka utan docka (använd Visdom). Besättningen kan ersättas genom en dags värvande per poäng (använd Stil).

Att färdas från en planet till den närmsta planeten tar (värdet av draget kort)/2. Gå upp/ned ur omloppsbana tar en dag. Man kan minska tiden till hälften med skeppets Rigg eller skepparens Visdom.

Allmänt om teknologi

Förutom athanorerna är den mesta teknologin som den historiska på 1600-1700-talet. Det finns ingen industrialisering utan man använder automater eller mankraft. Vapen använder en liten eldathanor och skjuter energistrålar, men hanteras i mycket som flintläsvapen. Det finns effektiva "cybernetiska" proteser.