

STAR WARS HELVEDETS FORGÅRD

For længe siden, i en fjern, fjern galaxe...

Oprøret brænder som en rensende ild over galaxen, men stadig flere verdener undertrykkes af det vældige Imperie. Tiden er lige efter kampen på Hoth, stedet er Cumarq; en fjern afkrog af the Cron Drift. Cron tågen, der ikke indeholder meget andet end støv og småsten, er dog belejligt undtaget for Imperiets umiddelbare interesse - et oplagt skjul for rebeller...

CUMARQ

Rødgloedende lava-strømme gennemskærer Cumarqs sorte klippegrund i et fintmasket net, og i horisonten skimtes røde flammesøjler fra hyppige vulkanudbrud. Luften er tyk af svovl og er dødelig giftig for mennesker.

Cumarq er også kendt som "Helvedets Forgård". Alligevel var der for mange år siden masser af svævende minekolonier, der i lav højde fulgte lavafloedernes løb og høstede de værdifulde mineraler. For ca. 50 år siden indtraf der en ulykke. Ingen ved hvad der helt præcis skete, men det siges at der var ting på planeten *ingen* havde regnet med...

I hvert fald blev koloni-erne forladt over hals og hoved, og overladt til deres egen skæbne. Den dag i dag kan man stadig være heldig at støde på en koloni, der svæver rundt som en spørgelsesby over lavaen.

De fleste af kolonierne blev dog hurtigt hjem for alle, der gerne ville undgå lovens opmærksomhed. For et halvt år siden etablerede Imperiet en lille garri-son på Cumarq. Nogle mener de bruger planeten som øvelses-område for stormtropper, nogle siger de er kommet for endnu engang at forsøge at drive minedrift mens andre mener at de har fundet *noget* derude i ingenmandsland...

Onthe, Roth og Cirql Station er de tre største kolonier og kan nemt findes af nyligt ankomne. Deres labyrintiske gader er dækket af beskyttende halvkupler, og store atmosfære-generatorers dybe suk høres konstant, som om selve

kolonien trak vejret. Lodrette skakter forbinder de forskellige niveauer og giver rumskibe og air-speeders adgang til hangarerne, der ligger som brede bæltter rundt om skakterne. Dusørjægere og slavehandlere udgør en stor del af de besøgende, men også smuglere - særligt våbensmuglere - siges at foretrække de dybe skygger på Cumarq.

MEEG COOTCHAC

Meeg er en **sullustan** i sin bedste alder (39 år). Eftersom Sullust er en planet meget lig Cumarq, befinder han sig væsentligt bedre her, end de fleste andre.

Han holder til i en lille hangar på Cirql station, som han og hans makker **Hutch** har indrettet til deres hjem. Her bruger han det meste af sin tid på at vedlige holde deres fælles skib: "the **Corulag Star**", og nu er hele skuden tilmed hans alene!

For fem måneder siden, mens han arbejdede som dag-lejer i Mos Eisley på Tatooine, fik han tilbudet om at købe sig ind i et skib, sammen med en gammel pilot - Hutch - og han slog til. Det kostede ham alle hans sparepenge, men dette var, hvad han altid havde drømt om. Det var Hutch der stod for forretningerne mens Meeg holdt skibet ved lige. Nu er Hutch forsvundet - han har været væk i over to uger - og Meeg frygter han er død.

Cirql Station er et barskt sted, og han har på fornemmelsen at deres jobs ikke altid var lige legale. Under alle omstændigheder ser det ikke ud til at Hutch kommer tilbage, og selvom det er sørge-

En Star Wars plotlinie af Christian P. K. Sørensen

Alle illustrationer er copyright Lucasfilm Ltd.

THE CRON DRIFT

Cron-tågen kan du læse meget mere om i Kevin J. Andersons "Jedi Academy" bøger og i tegneserien "Dark Lords of the Sith" - begge dele anbefales varmt.

SULLUSTANS

Du finder mere om sullustans i the Star Wars Sourcebook fra West End Games



ligt så er Meeg en praktisk tænkende mand. Han må føre forretningen videre, og han har stadig en last at levere til nogle kunder på en anden, mindre koloni.

Meegs største kærlighed er hans skib. Han vedliggerholder det med stor ildhu, og er altid nervøs for at det kunne blive skadet. I det hele taget er han ret nervøst anlagt, og ikke særlig god til at være alene. Siden Hutch forsvandt er hans nervøsitet blevet til begyndende paranoia, og handlingens begivenheder vil ikke gøre det bedre.

Meeg er alt hvad en anti helt kan være. Han ønsker absolut ikke at blive blandet ind i noget oprør, og er fuldstændigt ligeglad med Imperiet - så længe han bare kan få lov til at være i fred. Det kan han desværre ikke...

HUTCH

Hutch udgiver sig for at være en gammel, garvet smugler, men i virkeligheden arbejder han for Alliancen som agent og som "gunrunner". Ved hjælp af forskellige kontakter på Cumarq, skaffer han Alliancen meget tiltrængte våben, og forsøger samtidig at holde øje med Imperiets aktiviteter på planeten. Han opdagede at der var noget under opsejling,

og fanget. Han lagrede en holooptagelse i the Corulag Star's computer, i tilfælde af at han ikke vendte tilbage, hvor i han fortæller tingenes rette sammenhæng, men desværre har Meeg overhovedet ikke opdaget den.

GUVENØR FOEBASTE

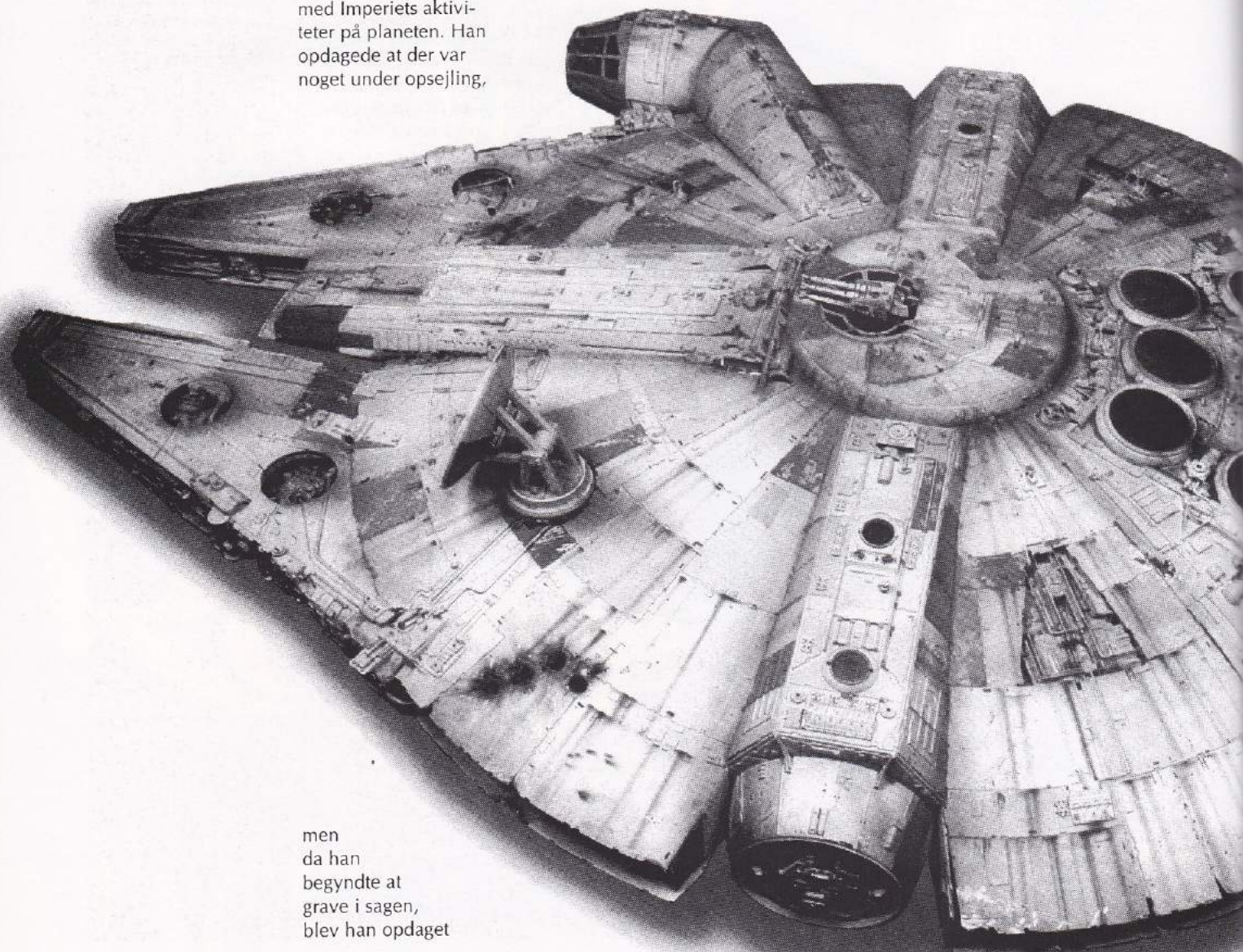
Guvonor Foebaste blev pga. et ydmygende nederlag til Rebel Alliancen i **Sumitra sektoren** overflyttet til det måske mindst præstige-fyldte sted i den kendte galaxe: Cumarq. Af denne grund har han et brændende ønske om at hæve sig på rebellerne, og drømmer om forfremmelse. Han har et hemmeligt projekt under forberedelse på **Nar Shaddaa**, som han er sikker på vil bringe ham op i hierarkiet. Fra sin lille garrison på Cirql Station, forsøger han at opretholde bare et minimum af orden på den lovløse verden, men det er næsten umuligt med så få folk.

Foebaste's næstkommanderende, **Commander Mangels**, er en sørgelig undskyldning for en Imperials officer. Han er kujon-agtig og doven og det er næppe tilfældigt han er havnet på Cumarq.

SUMITRA-SEKTOREN

Sumitra-sektoren omtales i SW-sourcebogen. Det er her Tierfon-basen ligger, og det er her piloter som Jek Porkins stammer fra...

men da han begyndte at grave i sagen, blev han opdaget



PLOTLINE

Det følgende er en grov skitse til et eventyr omkring Meeg, Cumarq, og Foebaste. Det er ikke alting der bliver forklaret, og det kræver lidt tilpasning af den enkelte spiller.

Meeg Cootchac tror han har trukket det lange strå da hans makker **Hutch** pludselig forsvinder og han står tilbage med deres fælles skib "**the Corulag Star**", men da en broget gruppe rebeller pludselig shanghajer hans skib (og ham) til en farlig mission, må han ændre sin opfattelse af tingene en hel del.

Hans makker var ikke den gamle smugler han gav sig ud for at være. I stedet viser det sig at han er undercover-agent for Rebel Alliancen, og at de hele tiden har fløjet hemmelige missioner for rebellerne uden at Meeg har vidst noget om det. Hutch er nu pga. sit farlige arbejde blevet opdaget og holdes som fange af den lokale **Guvonor Foebaste**.

Rebel Alliancen har fået nys om, at Guvonor Foebaste leder store summer fra Imperiets minedrift på Cumarq, uden om Kejserens skatte-kiste og over i et personligt projekt med skumle hensigter. Det kan umuligt være noget godt. Rebellerne er sendt ud for at kontakte den lokale agent Hutch, og sammen med ham finde ud af hvad der foregår.

Da rebellerne kontakter Meeg, er det i den tro at han ved alt om Hutch's baggrund, og det er først da de ved et tilfælde finder en Holo-besked fra Hutch, at Meeg (og rebellerne) fatter hvad der foregår, men da er det allerede forsent! Imperiets spioner har opsporet rebellerne, og pludselig trænger Stormtroopers ind i Meeg og Hutch's lille hangar. Nu har Meeg ikke noget valg (han holder ellers hårdnakket på, at han ikke vil have noget med noget oprør at gøre) og flygter sammen med rebellerne. Han en eftersøgt Sullustan og bliver nødt til at følge med rebellerne.

Det er oplagt at Imperiet også har opsporet Meegs næste handel, og nu hvor det er klart at aftagerne af varerne er oprørsagenter, er det vigtigt at de bliver advaret. Turen går derfor over stok og sten til pick-up stedet - et øde klip-pelandskab uden for byen. Imperiet er dog kommet dem i forkøbet, men sammen med de lokale rebeller jager de dem på flugt.

Ved hjælp af den tilfangetagne **Commander Mangels**, får de opsnuset at Hutch skal overføres fra den lokale garrison og til **the Devastator**, der rent ekstraordinært gør et kortvarigt ophold i systemet. Dette er den eneste chance de får, og det er op til dem at udnytte den.

Via de lokale rebeller forsøger de med støtte fra to X-Wings, at borde **Tyderium-Class** transporten med Hutch ombord. X-Wing'erne holder en sværm af TIE-Fighters beskæftiget, mens Corulag Star med et par velplacerede skud skal sætte transportens sublight-drive ud af spillet.

Rebellerne trænger ombord på transporten og efter at have nedkæmpet besætningen, må de flygte over hals og hoved, inden forstærkninger fra the Devastator når frem. Transporten er selvfølgelig *dead in space*, men kan evt. rigges til som bombe...

Under flugten bliver the Corulag Star ramt og dens Hyperdrive bliver ødelagt. De kan få den **jury-rigged** til eet sidste hop, hvorefter den brænder fuldstændigt sammen. Det nærmeste og bedste bud på et tilflugtssted er Nar Shaddaa.

På **Nar Shaddaa** har rebellerne muligvis en kontakt eller to. Ellers har Hutch sine egne forbindelser. På vej gennem de smalle gyder, støder de pludselig ind i en lille gruppe stormtroopers og står pludselig ansigt til ansigt med Guvonor Foebaste! "Dig igen!?"

Nye eventyr kan begynde her...

MEEGS ROLLE

Meegs funktion gennem hele eventyret er som anti-helt, konservativ bagstopper og overbekymret, uvillig rebel. Han vil gå alle på nerverne og være frygteligt nervøs for at der sker noget med hans skib. På visse punkter er han ikke ulig C-3PO...

FOEBASTE'S HEMMELIGHED

Foebaste har afgjort et skummelt projekt igang, men det er så hemmeligt, at ikke engang jeg kender det! Dets funktion er primært at give Hutch (og spillerne) en grund til at være nysgerrige. Hvis du har lyst til at fortsætte eventyret, er Foebaste's projekt, en glimrende ting at bygge en mindre kampagne op omkring. Om det er et nyt supervåben, en alliance med Hutt'erne eller noget andet, er op til dig!

HUTCH

Hutch er en glimrende mulighed for at trække spillerne ind i eventyret. Han kan fortælle dem de frygteligste ting om Foebaste's onde planer, som han har opsnappet. Han kan også bruges til at skaffe spillerne kontakter på Nar Shaddaa, hvis de ikke selv har nogle. Sidst, men ikke mindst, kan han være med til at lægge op til fremtidige begivenheder med ting, han har hørt under sit fangenskab.

NAR SHADDAA

Nar Shaddaa - smuglernes måne - er underkastet de mægtige Hutt-klaner og er tilholdssted for galaxens værste afskum. Dækket af lag på lag af hangarer, markedspladser og lagerrum, forbundet af smalle gader og turboliifts, er Nar Shaddaa den organiserede Intergalaktiske kriminalitets centrum. Du kan læse meget mere om Nar Shaddaa i *Fonix* nr. 3 og i "Dark Empire"-tegneserien (og source-bogen).

THE DEVASTATOR

The Devastator er blevet hidkaldt af Foebaste og tjener primært som afskrækker for spillerne. Du kan bruge den til at sørge for at redningsaktionen holder et højt tempo, og til at retfærdiggøre ligeså mange TIE-fightere som du har lyst til...

JURY-RIGGING

Når det hele er galt på en gang og intet fungerer, så kan Han Solo altid få det til at virke alligevel - næsten... Med et stykke tyggegummi, lidt kredsløb fra Novaldex Stasis Converteren og et hårdt slag det rette sted, er der lige kræfter til et sidste hyperspace jump. In short: jury-rigging!