

Aphelion City

~~Hintergründe & Setting~~

Inhaltsverzeichnis

1. Grundlagen	Stand: 22.09.21	Seite 2
2. Die Nachbarschaft	Stand: 13.03.21	Seite 11
3. Sternsystem	Stand: 15.07.21	Seite 16
4. Speisekarten	Stand: 13.02.21	Seite 17
5. Nebenjobs	Stand: 11.03.21	Seite 18
6. Was zur Fertigstellung noch fehlt	Stand: 15.07.21	Seite 19

***[Ergänzungen im Vergleich zur vorigen Version
sind in blauer Schriftfarbe für den schnellen Überblick :)]***

1. Grundlagen

1.1 Kurzüberblick

Aphelion City ist eine futuristische Metropole, geschützt und abgeschirmt mittels einer Kuppel ("domed city"). Außerhalb der Kuppel liegt eine lebensfeindliche Wüste aus blauem Sand, die man nur mit Spezialausrüstung betreten kann.

Sie ist Teil desselben Multiversums, zu dem auch der **Jambalaya Gateway** (das andere Setting dieses Projekts) gehört.

Verschiedene Fraktionen teilen die Stadt untereinander auf: Gangs, Familienclans, Firmen. Sie stellen auch die Security, welche die Rolle der Polizei einnimmt. Besonders mächtige Fraktionen kontrollieren große und/oder mehrere Gebiete, während Gangs sich mit Straßenzügen oder einzelnen Gebäuden begnügen müssen.

Ausgangspunkt des Plots ist ein Imbiss namens "Gelfsarrems Grill".

Dort kann man nicht nur essen (offiziell), sondern auch Aufträge einreichen, die dann von Gelfsarrems Leuten erledigt werden (inoffiziell).

Im Rückgebäude hinter dem Imbiss sind diese Söldner untergebracht. Außer dieser spartanischen - aber kostenfreien - Logis bekommen sie von ihrem Boss Verpflegung (Frühstück & Abendessen) und ein wöchentliches Taschengeld (Start: 50 Mechados).

Ja, da ist auf jeden Fall noch Luft nach oben. Nach unten aber auch - immerhin besser als auf der Straße zu hausen!

Aphelion City ist im Multiversum weithin bekannt, man erreicht sie einfach und schnell per Teleport.

Beliebte Gründe für den Aufenthalt: Langeweile, Reiselust, Flucht vor Verfolgern (man kann hier sehr gut untertauchen), Neustart, Suche nach exotischen oder anderweitig raren Gegenständen, Substanzen u.ä. (Schwarzmarkt, Dealer) usw.

Die Stadt ist auf die Bedürfnisse von menschengroßen Wesen zugeschnitten. Diejenigen, die von dieser Norm abweichen, haben daher im Alltag immer wieder Probleme, so wie bei uns Kleinwüchsige oder 2-Meter-Menschen.

Währung: Mechado (Wert: ca. 1 Euro), Gateway-Gulden (dito)

Tauschhandel mit Naturalien, Gefälligkeiten usw. spielt eine wichtige Rolle.

1.2 Klima

Niederschläge wie Regen und Nebel gehen innerhalb der Kuppel häufig nieder.

Sie entstehen auf ähnliche Weise wie sog. "container rain" bzw. "cargo sweat", also durch Kondensation. Die Temperaturunterschiede zwischen außen und innen können, abhängig von der Tageszeit, ausgeprägt sein. Insbesondere abends/nachts, wenn die Wüste stark abkühlt, bildet sich innen an der Kuppel mehr Kondenswasser und "regnet" schließlich ab.

Ob das ein Konstruktionsfehler oder unvermeidbares Übel ist, steht auf einem anderen Blatt.

Das Tageslicht fällt stets etwas gefiltert/gedimmt hinein.

Leistungsstarke, automatisch gesteuerte Filteranlagen reinigen die Luft von Abgasen und sorgen für kontrollierte Sauerstoffzufuhr von außerhalb.

1.3 Stadtteile & Viertel

Aphelion City ist offiziell in mehrere Stadtteile, benannt nach deren geographischer Lage, gegliedert; diese wiederum bestehen jeweils aus inoffiziellen Vierteln.

Zentrum

=> Hauptbahnhof, Konzernsitze, Büros, Kaufhäuser und Boutiquen, Hotels, gehobene Unterhaltung (Restaurants, Clubs und Bars, Kunst, Kultur)

Hier stehen dicht gedrängt die höchsten Gebäude der Stadt. Viele sind verbunden durch gläserne Übergänge, den **Skyways**. Wer sich auskennt, kann mit ihrer Hilfe einen Rundgang des Zentrums absolvieren, ohne je den festen Boden zu berühren.

Zu den bekanntesten Silhouetten zählt der **Aurel Tower**, eine Gated Community in Turmform, eine "Stadt in der Stadt". Er bietet der Elite Platz, Sicherheit, Rundumservice und die Erfüllung dekadenter Wünsche wie bspw. ein etagengroßes Aquarium samt echter Meerestiere und künstlich aufgeschüttetem Sandstrand.

Nord

ugs. North Valley bzw. NoVa

=> Start-ups, IT-Unternehmen, Forschungszentren, Eliteschulen und Universitäten

Ein Magnet für junge Unternehmer und Wissenschaftler - man braucht die richtige Mischung aus kreativ und knallhart, um in Aphelion Citys Silicon Valley erfolgreich zu sein. "Vitamin B" und ein gutes Startkapital können ebenfalls nicht schaden.

Beliebtes Fotomotiv unter Touristen: das **Myrtilos-Forum**, eine Arkologie, in der gelebt, gearbeitet und geforscht wird.

Nordost

ugs. Filmstadt

=> Filmstudios (inkl. Quartiere der Crews), Medienkonzerne, exklusive Sport- und Freizeiteinrichtungen

Ost

ugs. Messestadt, Messegelände oder einfach nur Messe

=> Ausstellungshallen, Büros, Einkaufszentrum, Baumarkt, Fahrzeughandel, Parkhäuser, Hotels, Wohnblöcke; derzeit im Bau: eine **Sport- und Eventarena**

Ein besonderes Highlight ist der **Oscar-Cermak-Garten**, eine Halle mit wechselnden Ausstellungen und Darbietungen mittels modernster Hologrammtechnik.

Süd

ugs. Kolonie oder Alte Kolonie

=>Wohngebäude, kleinere **und mittlere** Gewerbe, **Park, Basar**

Gemäß urbaner Legende stand an dieser Stelle die Raumkolonie, die der Stadt weichen musste. Ein eher ärmliches Gebiet, für viele Neuankömmlinge die erste Station in Aphelion City. Manchen dient es als Sprungbrett in bessere Arbeit und Wohnung, andere entscheiden sich fürs Bleiben (oder stecken einfach mangels Alternativen fest).

Zu diesem Stadtteil gehört u.a. das Viertel **Polkantown** und der größte Stadtpark, **Old L Park** genannt.

Grundlage für diesen Park ist ein separater Abschnitt der Hochbahntrasse, der wegen Unrentabilität abgetrennt und stillgelegt worden war. Nach der Stilllegung entwickelten sich die ehemaligen Haltestellen zu Hotspots für Drogen-, Waffen- und ID-Handel und im Gleisbett entstanden wilde Obdachlosencamps.

Schließlich räumte man das Areal und baute es aufwendig um. Es gibt drei Stationen: ein Fitnessareal mit fest installierten Trainingsgeräten, einen Bereich mit Sitzbänken und Tischen und einen Fußballplatz. Die Streckenabschnitte dazwischen sind zu beiden Seiten des Wegs üppig bepflanzt. Möglich machte dies eine Gruppe von Sponsoren, die auch für Erhaltung und Security aufkommen.

West

ugs. Industriepark

Standort von/für: Fabriken und andere Produktionsstätten, Lagergebäude, Raffinerien, Schrottplätze, Arbeiterwohnheime, billige Pensionen, Amüsiermeile

Namhafte Konzerne wie Kagutsuchi Steel, Archidiskodon Oil & Gas und Archidiskodon Petrochemicals, Scutarx, Aphelipharma, Moschops Tarasque Motors und Alvaldi Kuppel-Agrartechnik AG sind im Industriepark ansässig.

Die sog. **Amüsiermeile** frequentieren diejenigen, die sich teurere Vergnügungen nicht leisten können oder wollen oder in Nobelschuppen wie im Stadtzentrum gar nicht erst reindürfen. Bars, Kneipen, Bordelle, Spielhallen, Wettbüros und billige Motels konkurrieren um das sauer verdiente Geld der Arbeiter.

Einer der bekanntesten Clubs ist das **Warehouse No. 8** (Glücksspiel, Sportwetten, samstags Cage-Matches).

Orsos Gang ist in dieser Gegend besonders präsent; seine Leute achten darauf, dass niemand die Zeche prellt, kassieren routinemäßig Schutzgeld und verdienen an Drogenverkauf und anderen zwielichtigen Geschäften mit. Sogar vor Hundekämpfen sollen sie nicht zurückschrecken, hieb- und stichfeste Beweise liegen aber bisher nicht vor.

Jüngst tauchten Fotos auf, die verschiedene VIPs bei der Interaktion mit Gangmitgliedern, Dealern und Prosituierten zeigen. Der Kontext ist allerdings bislang nicht klar.

[Wird erweitert!]

1.3.1 Peripherie

Aphelion City ist die einzige Stadt auf diesem Planeten; weitere externe Kuppeln dienen u.a. zur Lebensmittelproduktion.

- direkte Verbindung zur Stadt

mittels Tunnel-/Schleusensystem, über welches Güter- und Personentransport erfolgt

>>Raumhafen

>>Arris Dome

Ankunftsplattform für diejenigen, die via Teleport anreisen

>>Hub Dome

Anlieferungsstelle für Rohstoffe wie z. B. Erze und landwirtschaftliche Erzeugnisse, die auf Flamberg c abgebaut und produziert werden. Anschließend Weitertransport entweder zur Stadt (Industriepark) oder zum Raumhafen.

- keine direkte Verbindung

>>Agrar-Kuppeln

>>Minen

>>Slums

Innerhalb der Kuppel stehen Gebäude nur kurze Zeit leer und werden, falls illegal besetzt, zügig geräumt. Für wilde Siedlungen gibt es schlichtweg keinen Raum, manche suchen daher Zuflucht draußen in der blauen Wüste und übernehmen aufgegebenen Agrar-Kuppeln und Minen.

1.4 Infrastruktur

Es gibt keine öffentliche Hand im klassischen Sinne (Verwaltung, Stadtwerke): Hinter jeder Dienstleistung stehen private Unternehmen, was in einem undurchsichtigen und verfilzten System resultiert.

Fraktionen erkaufen sich Beliebtheit und Unterstützung über die Bereitstellung lebenswichtiger Services, angefangen bei der Wasser- und Energieversorgung bis hin zu Feuerwehr, Gesundheitswesen, Bestattung, Müllabfuhr uvm.

Die üblichen Aufgaben einer Polizei übernehmen Security, Nachbarschaftswachen u.ä.

Bis zu einem gewissen Grad können Bewohner sich durchaus selbst und gegenseitig helfen, aber generell ist man hier ohne Schutzpatron oder Fraktionszugehörigkeit aufgeschmissen.

- Energie

Sonnenenergie (wird von den Kuppeln absorbiert) u.a. erneuerbare Ressourcen, Verbrennung (Abfälle), Biogas

- Wasser

Grundwasser, wiederaufbereitetes Abwasser

- Bildung

Keine einheitliche Regelung. Hausunterricht (Privatlehrer bei Reichen, Eltern/Großeltern bei Ärmern), Onlineunterricht, Eliteschulen, improvisierter Zusammenschluss von Nachbarn und Freunden als Lehrer und Betreuer

- Industrie

Abbau und Verarbeitung von Erzen, Mineralien, Öl und Gas, Montage von Fahrzeugen, Geräten, Waffen, Robotern u.a.

- Gewerbe/Handel/Forschung

Entwicklung von Technologien, Software u.dgl., Start-ups, Börse, Banken, Messen, Universitäten

- Einkaufsmöglichkeiten

Kaufhäuser/Einkaufszentren/Boutiquen (schick + teuer), Basar, kleine Läden, Straßenverkauf, Onlinehandel, Drohnenlieferung

- Lebensmittelproduktion

Obst- und Gemüseanbau und Tierzucht in weiteren Kuppeln in der Wüste.

Gewächshäuser auf vielen Häuserdächern oder in Hinterhöfen, insbesondere der ärmeren Gebiete.

- Freizeit

Freizeit- und Entertainmentangebot typisch für eine moderne Stadt, wegen begrenztem Platz in Hochhäusern untergebracht, bspw. verschiedene Sportarten auf mehrere Stockwerke verteilt.

Dach- und Fassadenbegrünung: "vertical gardens".

- Recht & Gesetz

Die jeweils herrschende Fraktion sorgt für Ruhe und Ordnung bzw. was sie darunter versteht. Abhängig davon, was passiert ist, ob der Übeltäter schon vorher aufgefallen ist und wie großzügig das Oberhaupt oder dessen verlängerter Arm sich gerade fühlt, fallen die Konsequenzen aus. Sie können durchaus "permanent" sein.

1.4.1 Transport & Verkehr

- Personennahverkehr

>>Aphelion City Elevated Railroad (aka ACL oder L)

Je eine Linie der Hochbahn erschließt die Stadtteile Nord, Ost, Süd und West.

>>E-Bus

Das extensive Busnetz versorgt die Gebiete, welche nicht an der Hochbahn liegen.

[Wird erweitert!]

- Private Fahrzeuge

Autos, LKW, Motorräder/-roller, Fahrräder u.a.; Koexistenz von Elektroantrieb, Benzin/Diesel, Hybrid

- Sonstiger Transport

>>Taxis

Die meisten Taxis fahren autonom. Man muss sich auf der Website des gewünschten Anbieters

(z. B. *Zoomies*) anmelden, Ort und Zielort angeben und bekommt anschließend einen Code aufs Handy. Diesen Code scannt man beim Einsteigen ein und bei der Ankunft wird automatisch der fällige Betrag abgebucht. Codes sind übertragbar, d.h. eine Person kann für eine andere die Fahrt buchen und auf Wunsch auch bezahlen.

>>Drohnen

Lieferung von Onlinebestellungen uvm.

1.5 Gründer

Aphelion City wurde unter der Federführung von **Elmon Molybdopygus** innerhalb weniger Jahre aus dem Boden gestampft.

Elmon gilt als Genie, Visionär und Wohltäter; er fördert vielversprechende junge Talente und engagiert sich für soziale, ökologische und kulturelle Projekte. Er besitzt mehrere Unternehmen und Gateways.

Neider und Verschwörungstheoretiker bezeichnen ihn als Ausbeuter und chronischen Lügner, der sich nicht nur mit fremden Federn schmücke, sondern auch das sprichwörtliche Wasser predige, während er Wein trinke. Er kassiere Fördergelder für wirtschaftliche Totgeburten, treibe Konkurrenten in den Ruin und kaufe anschließend ihre Betriebe zum Spottpreis auf, um sie auszuschlachten oder seinem Imperium einzuverleiben.

Er sei ein großer Freund der illegalen "All you can eat-Safaris".

Gerüchte besagen außerdem, dass dort, wo die Stadt jetzt steht, zuvor eine Raumkolonie oder die Ruinen einer Alien-Hochkultur waren.

Diese Fake News werden zwar regelmäßig aus dem Netz gelöscht, sind aber nicht auszurotten ...

1.6 Konzerne

- AurigaDroids

Einer der führenden Hersteller von KI.

- Kagutsuchi Steel

Maschinen- und Fahrzeugbau. [CEO und Präsident: Tadao Morioka](#)

- ImugiTec

Elektronik

- Archidiskodon Oil & Gas und Archidiskodon Petrochemicals

Verarbeitung von Erdöl und -gas; Treib- und Rohstoffe. [Sohn des Gründers und derzeitiger CEO: Archimedes B. Archidiskodon](#)

- Scutarx

Sicherheits- und Verteidigungsindustrie, z. B. Waffen, Drohnen, KI

- Aphelipharma

Pharmahersteller. [CMO: Deniz Yavzar](#)

- Moschops Tarasque Motors (MTM)

Automobil- und Motorradhersteller

- Alvaldi Kuppel-Agrartechnik AG

Technik, Saatgut und Düngemittel speziell für den Einsatz in Agrar-Kuppeln, alles aus einer Hand. CEO: [Bering Vitus](#)

- Molybdopygus Interdimensionale Touristik (MIT)

MIT verkauft Gateway-Reisen im ganzen Multiversum. Offensive Werbung, Hochglanzimage, verschiedenste Zielgruppen. Teil der Elmsfeuer-Gruppe, einem milliardenschweren Konglomerat unter der Leitung von Elmon Molybdopygus.

- Reinsten Wassers AG

Privater Wasserversorger; brüstet sich, mit modernster Technologie Wasser aufzubereiten und für alle zugänglich zu machen. Geschäftsführer: [Clemens Kleinschmid](#)

[Wird erweitert!]

1.7 Fraktionen & VIPs

- Orsos Gang

Bikergang, die gerüchtehalber im Industriepark das Sagen hat. Der Boss, Orso, soll ein Alien vom Planeten Vanth aus dem Nachbarsystem sein.

Mitgliedsanwärter müssen bestimmte Aufgaben erfüllen, um zu beweisen, dass sie willfährig sind und von Nutzen für die Gang.

"Orsos Garage", eine Reparaturwerkstatt für Autos und Motorräder, ist vermutlich das HQ.

- Familie Porfirio

Besitzt das Gebiet rund um Porfirio Plaza, samt Geschäften und Lokalen. Die Patriarchen und Zwillingbrüder Victor Porfirio und Vincent Porfirio sr. lenken die Geschicke der Familie und all jener, die in ihrem Territorium leben und arbeiten.

- Clan-Allianz Alte Kolonie

Den südlichen Stadtteil regiert eine Allianz der örtlichen Clans, deren Einfluss sich nach Mitgliederzahl, Vermögen, rhetorischem Geschick und Skrupellosigkeit bemisst. Strategische Verheirathungen, Geschenke und subtiler Druck halten den Frieden aufrecht, wobei Waffenstillstand mitunter die passendere Bezeichnung wäre.

Die Hierarchien sind rigide und die Oberhäupter erwarten ganz selbstverständlich den Respekt und Gehorsam ihrer Untergebenen.

Trotz der alltäglichen Völkervielfalt in der Alten Kolonie sind die meisten Clans intern homogen - die Spezies bleiben unter sich.

Parallel dazu existieren diverse **Händlerzusammenschlüsse**, z.B. in Polkantown und am Kasuar-Basar, um die Interessen der Laden- und Standbesitzer zu vertreten. Diese werden nur in die wichtigsten Belange einbezogen, ansonsten schaltet und waltet die Allianz, wie sie das für richtig hält.

- Blue Desert Army (BDA)

Radikale Umweltschutzgruppe, die angeblich eine aufgegebene Mine in der blauen Wüste zu ihrem Stützpunkt gemacht haben. Sehr aktiv in den sozialen Medien.

- Karla Ariadne Mendoza

Interdimensional bekannte Schauspielerin.

- Oscar Cermak

Medien-Mogul.

[Wird erweitert!]

1.8 ID & Daten

Aphelion City verfügt über keine eigene Staatsbürgerschaft.

Wer sich dort ansiedelt, bringt die Staatsbürgerschaft seiner Herkunftswelt (die weiterhin zuständig ist für IDs) mit und vererbt sie an seine Nachkommen weiter.

Besitzt man aus verschiedenen Gründen keine ID, stehen folgende Optionen offen:

- Einige Konzerne bieten ihren Mitarbeitern die Möglichkeit, sie und deren Kinder zu registrieren. Damit verbunden sind idR auch Services im Gesundheitsbereich u.dgl. - natürlich nur so lange, wie man zum Konzern gehört. Der Anreiz, seine Stelle zu behalten, ist also sehr hoch.
- Manche Welten geben bereitwillig IDs per Onlineregistrierung aus. Hierzu muss man einen Nachweis wie z.B. eine Geburtsurkunde vorlegen und eine gewisse Summe hinblättern.
- Man kauft eine gefälschte oder (nicht mehr) gebrauchte ID unter der Hand, bekommt eine solche von seinem "Arbeitgeber" oder "findet" sie.
- Man hat Pech.

Ob bzw. wann man eine ID in Aphelion City braucht, hängt mangels einheitlicher Regelungen vor allem von den Sonderregeln einzelner Betriebe und/oder Personen ab.

Mögliche Anlässe: Kontoeröffnung, wenn man eine Location ab 18 betreten will (und nicht alt genug aussieht) oder falls man auf einen Pedanten trifft, der einen gängeln will.

Das Auslesen von IDs funktioniert via App bzw. entsprechendem Gerät mittels PIN-Eingabe.

Spezialisten können IDs entschlüsseln und manipulieren.

Wie viele bzw. welche Daten über die jeweilige Person vermerkt sind und wie leicht eine ID zu knacken ist, hängt vom ausstellenden Organ ab.

Über umfangreiche Datenbanken verfügt der eine oder andere Megakonzern (Konsumverhalten der Kunden, ermittelt über Sammelpunkte beim Kauf von Dingen/Dienstleistungen, Klicks im Netz usw.) und soziale Netzwerke, das gilt allerdings für weite Teile des Multiversums und ist nicht auf die Stadt beschränkt.

1.9 Online

- MultiVersNet

Auch Net, Netz oder MVN genannt. Das Ingame-Äquivalent zum Internet. Wie der Name impli-

ziert, ist es im ganzen Multiversum verfügbar, zumindest in technisch fortgeschrittenen Welten.

- MultiVersBay

Online-Marktplatz.

- Argos

Suchmaschine.

- Whatsyourface

Soziales Netzwerk. Funktionen: Chat, Instant Messaging/email, Blog, Videos, Fotogalerie, Dating, Nachrichten, Jobbörse.

1.10 Künstliche Intelligenz (KI)

Alltäglicher Anblick in diesem Setting.

Die Bandbreite reicht vom sprechenden, sich bewegenden Spielzeug über Roboterhaustiere und Liebesdroiden bis hin zu Arbeitern, Pflegern, Wächtern und Soldaten; massen- und serienproduzierte Ware ebenso wie Sonderanfertigungen.

Zum Verkauf oder Verleih ungeeignete Zwischenstufen/Betaversionen werden oft direkt vom Hersteller beschäftigt, z. B. als Security oder zur Produktspionage.

Es handelt sich immer um Maschinen.

Ihre Körper sind aus Metallen und Kunststoffen gefertigt. Manche Prototypen/Einzelstücke verfügen über eine organische Außenhülle (vgl. T-800 aus "Terminator"); zur Aufrechterhaltung des lebenden Gewebes ist die Aufnahme von Spezialnahrung nötig.

Angetrieben werden die KI von einer Energiezelle, die sie in gewissen Abständen aufladen müssen.

Sie sind bestens geeignet für Einsätze in giftiger, sauerstoffarmer oder anderweitig lebensfeindlicher Umgebung.

Viele KI sind lernfähig und in der Lage, aufgrund gemachter Erfahrungen ihr Verhalten anzupassen. Auch Emotionen wahrzunehmen und zu zeigen, teils kaum oder nicht unterscheidbar von lebenden Wesen, kann zum Repertoire gehören.

Jede KI ist mit einem Chip versehen, welcher die Modellnummer enthält und mit geeigneten Geräten ausgelesen sowie von Überwachungssystemen erkannt werden kann. Der Käufer/Leaser kann seiner KI zusätzlich einen Namen geben, wenn er dies wünscht.

Solange eine KI die schriftliche Erlaubnis ihres Eigentümers samt Kauf- oder Mietnachweis mit sich führt, darf sie unbegleitet z. B. Botengänge und Einkäufe erledigen.

Ohne solche Unterlagen aufgegriffene KI gelten als herren- und rechtlos. Jeder kann sie einfangen und gegen Belohnung beim Hersteller abgeben ... oder behalten und mit ihnen tun, wie ihm beliebt.

Einige KI fälschen die Papiere und leben selbstbestimmt, müssen aber fürchten, irgendwann aufzufliegen. Zudem haben sie nicht ohne weiteres Zugang zu Updates, Debugging oder Reparatur, neigen also dazu, Macken zu kultivieren.

Unter ihnen kursiert ein Gerücht, das besagt, es gebe für sie eine Enklave in einer isolierten Dimension irgendwo im Multiversum.

2. Die Nachbarschaft

2.1 Umbra-Boulevard

Gelfsarrems Grill liegt am Umbra-Boulevard, einer tagsüber sehr belebten Straße, nahe einer Hochbahn-Haltestelle mit demselben Namen.

In der Nähe des Grills gibt es weitere Geschäfte, dazu Straßenverkäufer mit fahrbaren Ständen.

Im Gegensatz zu den Hochhäusern der Innenstadt haben die Gebäude hier nur wenige Stockwerke (~ 2 - 4). Über den Läden sowie in den Rückgebäuden befinden sich üblicherweise Wohnungen, kleine Büros und Lagerräume.

Zahlreiche Seitengassen, Höfe und Einfahrten machen die Gegend sehr verwinkelt; sie erweckt einen über Jahrzehnte gewachsenen und abgewohnten Eindruck. Es ist laut, betriebsam und schmutzig. Die Bewohner haben offensichtlich nicht viel Geld, wissen sich aber zu helfen und reparieren undichte Leitungen u.dgl. mit kreativen Tricks.

Wenn man hart arbeitet, die richtigen Kontakte knüpft und einen Argumentationsverstärker unterm Kopfkissen liegen hat, kann man es hier durchaus zu etwas bringen.

Die Alteingesessenen hauen sich zwar hin und wieder mal gegenseitig übers Ohr und tratschen übereinander, aber im Fall des Falles, z. B. bei einer Bedrohung von außen, halten sie unerschütterlich zusammen.

Dieses Viertel wird auch "Polkantown" genannt.

Polkan sind kleine, pelzige Zentauroide, die in umfangreichen Familienverbänden leben. Gelfsarrem und viele andere Bewohner gehören diesem Volk an.

Ansonsten trifft man hier vor allem Menschen und verschiedene tierartige Wesen sowie die eine oder andere KI und Alienspezies an.

Nachts ist am Umbra-Boulevard nichts mehr los, da die meisten Läden bis 20 Uhr schließen und die Straßenverkäufer pünktlich zum Abendessen nach Hause fahren.

Glitzerndes Nightlife? Träum weiter!

2.2 Gelfsarrems Grill

Die Ladenfront ist zweigeteilt: links der Straßenverkauf, rechts der Eingang zum winzigen Lokal, wo man seine Bestellung sitzend verzehren kann.

Das Menü besteht hauptsächlich aus Grillspießen und Beilagen wie Salat, Fladenbrot und Reis. Die traditionell polkan'schen Speisen sind fettig, scharf und würzig (*viel* Zwiebel und Knoblauch), und werden mit stark gesüßtem Kaffee oder Tee hinuntergespült.

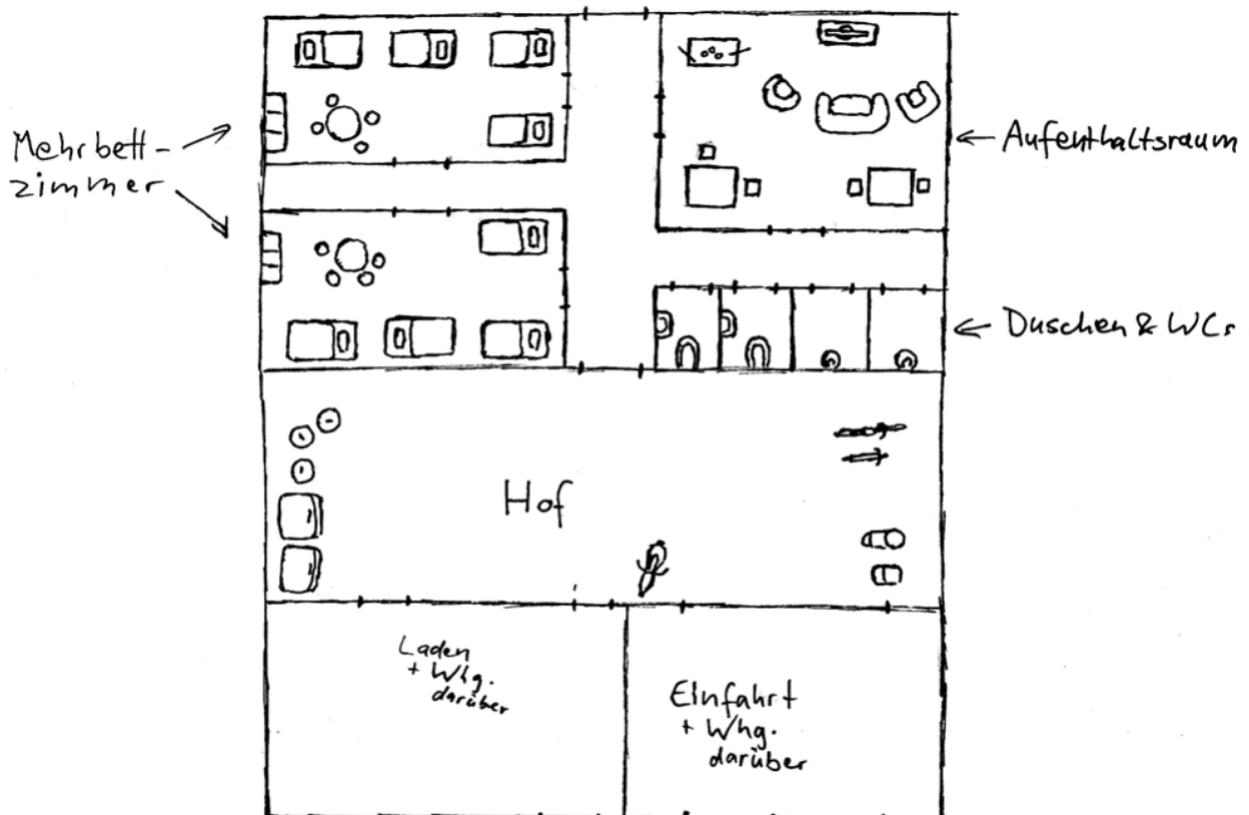
Öffnungszeiten: Mo - Sa 8:00 - 21:00, So Ruhetag



Rechts neben dem Laden ist der Durchgang zum Innenhof, über den man das Rückgebäude erreicht.

Beim Rückgebäude handelt es sich um ein umgebautes ehemaliges Lager. Hier gibt es einen Gemeinschaftsraum (Sitzecke mit TV, Billardtisch, zwei Tische mit Stühlen), zwei Mehrbettzimmer (Betten, Tisch, Stühle, Schrank) sowie je zwei Duschen und WCs.

Die Räumlichkeiten sind leidlich sauber und mit schmalen Kippfenstern und Leuchtstofflampen ausgestattet.



2.3 Geschäfte

- Kyrbas' Kräuterkammer

In dieser Apotheke, die schräg gegenüber vom Grill liegt, bekommt man vor allem traditionelle Medizin.

Inhaber: Kyrbas Makrion

- Umbra-Wäscherei

Neben dem üblichen Reinigen und Bügeln von Kleidung werden hier auch kleinere Reparatur- und Schneiderarbeiten angeboten.

Inhaber: Familie Voldwal

- Blumenladen Madhu

Verkauf von Blumensträußen, Gestecken, Topfpflanzen. Lieferservice für bestellte Ware.

Inhaber: Girilal 'Gary' Madhu

Website: ja

- Elektronik An- und Verkauf

Der kleine schmutzige Laden ist von oben bis unten vollgestopft mit Kartons und Kisten, in denen Handys, Tablets, Notebooks, Computerzubehör, Spiele, Kabel u.ä. verstaut sind. Nichts ist beschriftet oder irgendwie erkennbar sortiert, man muss den Händler ansprechen, wenn man etwas möchte.

Inhaber: Felix Olbinski

Website: ja

- Lucys Recyclinghof

Schrotthandel, An- und Verkauf von gebrauchten Haushaltsgeräten u.ä.

Inhaberin: Lucy Roland

Website: ja

- Bankhaus Crespo Chilihueque & Cie.

Hinter dem pompösen Namen verbirgt sich ein anachronistisch altmodisches Geldinstitut, das die Familie Chilihueque mittlerweile in der vierten Generation führt. Viele Läden am Umbra-Boulevard bringen ihre Einnahmen hierhin.

Inhaber: Crespo Chilihueque IV.

Website: ja

- Pfandhaus Vaskokatz

Wenn am Ende des Geldes noch zu viel Monat übrig ist oder die Schuldeneintreiber eindeutige Botschaften hinterlassen, kann man hier Sachen versetzen.

Was nach Ablauf einer bestimmten Frist nicht ausgelöst wird, kommt unter den Hammer oder geht über die Ladentheke. Dabei ist durchaus das eine oder andere Schnäppchen zu machen, von Schmuck, Geräten und Konsolen bis hin zu Waffen, gebrauchter Cyberware, raren Comicheften, Goldzähnen und dem einen oder anderen Paar guter Stiefel (meist ohne die ehemals drinsteckenden Füße).

Inhaber: Herr und Frau Vaskokatz, ein älteres Polkan-Ehepaar

Website: ja

- Geölter Blitz

An- und Verkauf von Fahrrädern, Tretrollern, Mofas, Motorrollern, Skateboards u.ä.
Reparaturservice.

Website: ja

- Vintage-Klamotten

An- und Verkauf gebrauchter Kleidung, Schuhe, Accessoires, Taschen, Rucksäcke uvm.

Inhaber: Harold Skolopendra

- Buddys Werkzeugkiste

Alles, was das DIY-Herz begehrt, findet man hier. Tipps und Tricks, wie man bspw. ein geborstenes Heizungsrohr mit etwas Kaugummi flicken kann, erhält man gratis obendrauf - sofern man Buddys Sympathie gewonnen hat.

Inhaber: Buddy Madsen

Hat keine eigene Website, aber man kann ein paar Bewertungen im Netz finden. Buddys Kunden sind geteilter Meinung: Die einen loben z. B. Preise und Auswahl, andere beschwerten sich über die unfreundliche Behandlung.

- Markthalle am Boulevard

Eigentlich mehr eine Ansammlung von Dauermarktständen (Obst & Gemüse, Metzgerei, Fischhändler) in einem geräumigen Hinterhof, aber so klingt es einfach besser.

- Das Schlangenauge

Auch in einer futuristischen Metropole gibt es einsame Leute, Tierfreunde und verrückte Katzenladies. Diese können hier neben verschiedenen Haustieren und Exoten Futter, Käfige, Halsbänder und drollige Schuhchen kaufen.

Website: ja

- Armyshop

Eröffnet demnächst.

Weitere Läden: Teppiche, Friseur, Tätowierer/Piercer, Kaffeehaus/Shishabar, Spirituosen usw.

2.4 Straßenverkauf

Lautstark bieten Händler von ihren mobilen Ständen aus Waren an: Imbiss (Klassiker wie Currywurst, Grillhähnchen und Hotdogs treffen auf Exoten wie Skorpione, Seeigel, Flugsaurier und irgendwas mit Tentakeln, natürlich "alles friiisch!"), Schuhe, Sonnenbrillen, Käppis, Uhren ("100 % original") uvm.

2.5 Porfirio Plaza

Dieser Platz bildet den westlichen Endpunkt Polkantowns. Territorium der namensgebenden Familie Porfirio.

Außer dem NeonOdeon findet man hier den Hypermarkt PlazaMart 24/7, diverse Cafés und Restaurants, ein Hotel, einen Fast Food-Schuppen und Bekleidungs- sowie Schuhgeschäfte.

Insgesamt schicker und teurer als am Umbra-Blvd.
Haltestelle der Hochbahnlinie in Richtung Industriepark vorhanden.

- NeonOdeon

Entertainment-Center mit Bowlingbahn (EG), Kino + Café (1. OG), VR-Arcade (2. OG), Tanzbar (3. OG) und Lasertag-Arena (UG).

Beliebt bei jungen Leuten. Moderate Preise, z. B. Eintritt Tanzbar: 6 M, ein Drink inbegriffen.
Wechselnde Events, vergünstigte Kinovorstellungen morgens.

- PlazaMart 24/7

Mehrstöckiges SB-Warenhaus, rund um die Uhr geöffnet. Umfangreiches Sortiment von Lebensmitteln und Non-Food-Artikeln.

2.6 Kasuar-Basar

Nahe dem Old L Park gelegen, östlicher Endpunkt Polkantowns.

Tag und Nacht geöffnet. Besteht aus einer Halle sowie umliegenden kleinen Läden und Ständen. Es gibt kaum etwas, was man dort nicht findet, inkl. Schmuggelware, Drogen, seltenen und exotischen Dingen. Auch Fleisch zweifelhafter Herkunft kann man dort kaufen.

Unter den Händlern und deren Kunden sind etliche Aliens.

2.7 Antares Ave.

Eine der Lebensadern der Stadt. Verbindet die Messestadt im Osten mit dem Industriepark im Westen. Parallelstraße zum Umbra-Blvd.

3. Sternsystem

3.1 Flamberg's Stern

Spektralklasse F8, Leuchtkraftklasse V; leuchtet weiß.

Die von ihm ausgehende UV-Strahlung ist stärker als die von Hauptreihensternen der Spektralklasse G (wie z.B. die Sonne).

Begleitende Planeten:

- Flamberg b

Kleinster Planet des Systems. Venusähnlich. Unbewohnbar.

- Flamberg c

Wüstenplanet, der seine überwiegend blaue Farbe reichen Sodalith-Vorkommen verdankt. Verfügt über eine sauerstoffhaltige Atmosphäre und ein Magnetfeld. Anziehungskraft vergleichbar mit der Erde.

Der Aufenthalt in der Wüste ohne Schutzkleidung und andere Sicherheitsmaßnahmen gilt aufgrund der von seinem Mutterstern ausgehenden Strahlung als gefährlich.

- Flamberg d

Gasriese mit einer ringförmigen Raumstation auf Äquatorhöhe.

Mehrere Monde, von denen einige ebenfalls bewohnt sind.

3.2 Charun

Nachbarstern.

Spektralklasse M2, Leuchtkraftklasse V; leuchtet rötlich.

Spendet nur wenig Licht und Wärme. Kaum Flare-Aktivität.

Begleitender Planet:

- Vanth

Befindet sich in der kleinen habitablen Zone seines Muttersterns, einem Roten Zwerg.

Gebundene Rotation aufgrund der geringen Entfernung, Vanth wendet Charun also stets dieselbe Seite zu (vgl. Erde und Mond).

Es ist ein sog. "eyeball planet", d.h. die Oberfläche der zum Stern zeigenden Seite ist mit Wasser in flüssiger Form bedeckt, während die abgewandte Seite permanent gefroren ist, wodurch der Planet optisch an einen Augapfel erinnert.

Atmosphäre vorhanden.

[Anm. Bei Interesse kann man detaillierte Infos über Spektral- und Leuchtkraftklassen der Sterne, gebundene Rotation, Sternensysteme usw. im www finden :)]

4. Speisekarten

4.1 Gelfsarrems Grill

Vorspeisen & Beilagen

Suppe	2,00 M
Krautsalat	2,00 M
Grillgemüse	2,00 M
Sauergemüse	2,00 M
Reis	2,00 M
Fladenbrot	2,00 M

Hauptspeisen

Fleischspieß	3,50 M
Meeresfrüchtespieß	4,00 M
Innereisenspieß	2,50 M
Hackfleischröllchen mit Zwiebelringen	3,50 M
Knoblauchwurst mit Kraut	3,00 M
Große Grillplatte (Fleisch, Meeresfrüchte und Gemüse)	9,00 M

Desserts

Frisches Obst	3,00 M
Frittierte Teigbällchen	3,00 M
Blätterteigtasche gefüllt mit Nuss- und Pistazienpaste	3,00 M
Reisbrei mit Gewürzen, gehackten Mandeln und Trockenfrüchten	3,00 M

Getränke

Kaffee	1,00 M
Tee	1,00 M
Milch	1,00 M
Joghurtgetränk	1,50 M
Krautsaft	1,50 M
Steckrübensaft	1,50 M

Mittagsangebot (12 - 13 Uhr)

2 Fleischspieße mit einer Beilage nach Wahl	7,00 M
---	--------

"Kurz vor knapp" (20 - 20:45 Uhr)

Resteteller (keine Wahlmöglichkeit)	5,00 M
---	--------

4.2 Billy Bones' Hähnchen:

- Halbes Hähnchen	5,00 M
- Ganzes Hähnchen	10,00 M
- 5 Flügel	2,50 M
- Pommes mit Ketchup/Mayo/BBQ-Soße	2,00 M
- Softdrink 0,33 l	1,50 M

5. Nebenjobs

Eine Auswahl derzeit verfügbarer Jobs, die die SCs neben ihren Aufträgen annehmen können, um etwas hinzuzuverdienen:

Teilzeit/Aushilfe/Schichtarbeit

~~– aushelfen in der Umbra-Wäscherei (Umbra Blvd.)~~

- Regale einräumen im PlazaMart 24/7 (Porfirio Plaza)
- Barista oder Kellner in div. Lokalen (Porfirio Plaza)
- Türsteher und Servicemitarbeiter im NeonOdeon (Porfirio Plaza)
- Fabrikarbeit, z. B. Montage (Industriepark)
- ein Spieleentwickler sucht Tester/Qualitätssicherung für Videospiele, man bekommt die Ausrüstung gestellt und arbeitet von zuhause aus

Arbeitszeiten und Lohn werden mit dem jeweiligen Boss abgesprochen.

ggf. selbst anbieten?

- Baby-/Tiersitter
- Kurierdienste
- Tatortreinigung/Entrümpelung

6. Was zur Fertigstellung noch fehlt bzw. wo die Spieler aktiv mitgestalten können

Aphelion City war ursprünglich nur als Schauplatz für ein Probespiel konzipiert und dementsprechend punktuell ausgearbeitet. Aus diesem Probespiel wurde unerwartet viel mehr und so mutierte die Stadt quasi über Nacht zum vollwertigen Setting.

Ich bin ein erfahrener Weltenbauer, aber eine ganze Stadt ist wirklich aufwendig/komplex :O
Daher würde ich mich über Ideen sehr freuen :)

Was am meisten gebraucht wird:

- weitere Stadtteile/Viertel
- Firmen/Konzerne/Megacorps
- Fraktionen

Außerdem gern gesehen:

- prominente Figuren u.a. NSCs
- Läden/Lokale
- Technisches in jeder Form
- Freizeitangebote, Sport u.ä. (siehe oben bei Infrastruktur)
- Name für die Raumstation um Flamberg d

Muss nicht ausgearbeitet sein, ein paar Stichworte als Gedankenanstoß reichen völlig!