

Von hier aus nach Norden gelangt man in das Industriegebiet, das um den „großen Schornstein“ angeordnet ist. Dieser dient dazu, schlechte Sicht für anfliegende Schiffe zu verhindern (offiziell) oder die Abgase nicht in die besseren Gegenden ziehen zu lassen (trifft wohl eher zu). Die hiesigen Anlagen dienen entweder der Stahlherstellung oder gehören zu dem Lebensmittelproduzenten Falvin-Foods.

Weiter nördlich stehen die Lagerhäuser des Raumhafens und eine kleinere Vergnügungsmeile für uns Raumfahrer. Hier mag es auf den Ersten Blick genau das geben, was wir uns wünschen, doch dann fehlen einem doch die wirklichen Annehmlichkeiten: Alkohol, Drogen, und Glücksspiel sind verboten. Sollte man doch eine Quelle für derartigen oder andere Vergnügen finden, so sind die Preise oft immens.

## Unterwelt

Die Unterwelt von Schika'Gow ist in Aufruhr. Lange Zeit war der Rodinianer Lorbo alleiniger Boss, doch dann entschied Som Halo, den Planeten zu übernehmen. Momentan herrscht eine unsichere Waffenruhe zwischen den beiden, man munkelt, sie würden an einer endgültigen Aufteilung der Stadt untereinander arbeiten, die ihren Griff wohl sehr festigen würde.

# Spacers Guide to Schika'Gow

„Was hat euch denn hierher verschlagen“, werdet ihr euch sicherlich als erstes Fragen. Schika'Gow ist in einer recht abgelegenen Gegend des Raums, kein Wunder, dass die umliegenden Systeme zum so genannten „Abseitshaufen“ gehören. Direkte Nachbarn hat Schika'Gow nur zwei:

- Gelgalar, ein noch hinterweltlicher Flecken, der selbst dem Imperium zu öde ist, um dort eine ständige Präsenz aufrecht zu halten.
- Tatrang, ...

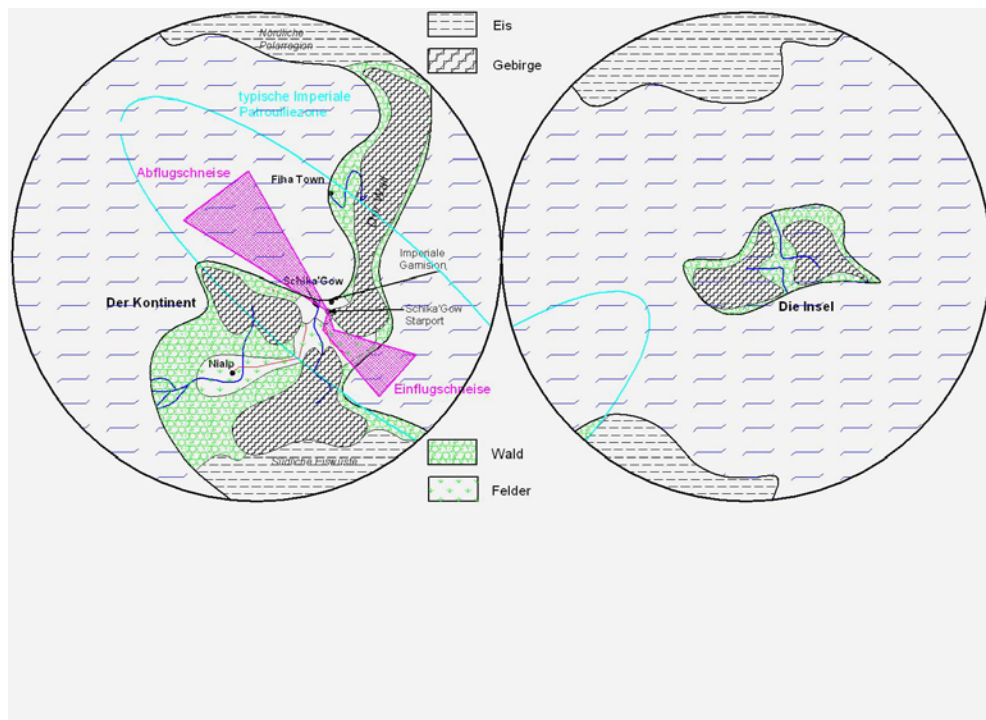
## Das System

Das System von Schika'Gow bietet nicht viel mehr als den ebenso benannten Planeten, der mit einer Umlaufzeit von 320 lokalen Tagen eine müde gelbe Sonne umläuft. Der Planet wird seiner seit von einem etwa 3.000 km durchmessenden Mond begleitet, um den seinerseits eine Vielzahl kleinerer Planetoiden kreisen.

## Der Planet

Schika'Gow bietet eine Standard-Atmosphäre und ein gemäßigtes Klima. Die Gravitation ist normal, ein Tag dauert knapp 28 Stunden. Eigentlich also ideale Bedingungen zur Besiedlung.

Dummerweise bietet der Planet darüber hinaus kaum Ressourcen abgesehen von Lebensmitteln. Ferner hat sich ein wenig Schwerindustrie hier angesiedelt. Eine winzige Tourismusindustrie versucht seit Jahrzehnten - vorwiegend vergeblich - Schika'Gow attraktiv zu machen.



Die einzige größere Siedlung heißt ebenfalls Schika'Gow (die Siedler ließen keinen großen Hang zur Kreativität erkennen, was auch für die heutigen Bewohner gilt).

Neben Schika'Gow gibt es zwei weitere Ansiedlung: die heute nur noch zeitweise von den Fischereifirmen bewohnte Siedlung Fiha Town im Norden, sowie Nialp, eine Farmergemeinde süd-westlich. Beide bieten nicht mehr, als bereits gesagt.

Die Ein- und Abflugschneisen zum Raumhafen (im Osten der Stadt gelegen) werden regelmäßig von TIE-Jägern patrouilliert, der Rest des Planeten ist weitgehend unbeobachtet. Wie sich die Situation nach der imperialen Offensive vor knapp zwei Monaten entwickelt ist noch nicht abzusehen.

Vorsicht ist beim Anflug geboten: in einer recht weiten Zone der Einflugschneise (zwischen den Gebirgsläufen) kann es vorkommen, dass man den Raumhafenradar unterfliegt. Dies kann zu einer Strafbüße wegen Verkehrsgefährdung von bis zu 200 Credits führen.

## Die Stadt

Schika'Gow bildet mit seinen wenigen 100.000 Einwohnern nicht gerade das, was man eine Megacity nennt. Dennoch einige Hinweise zur Orientierung:

Die Stadt wurde an der Mündung eines großen Flusses errichtet, der sie in zwei Teile spaltet: das westlich gelegene Schika und das östliche Gow.

## Schika

Dieser Stadtteil umfasst das, was die Reisebüros ihren Kunden von Schika'Gow erzählen:

Ganz im Süden: eine bessere Wohngegend (fast nur Menschen), hier wohnen echte Patrioten, es gibt hübsche Einkaufsstraßen, die Luft ist sauber (dank der Abgasregelung des „großen Schornsteins“) und Kinder können in den elitären Schulen behütet aufwachsen.

Richtung Westen wird die Wohngegend immer edler, es schließt sich eine in den Ausläufern des Gebirges versteckte Villengegend an.

Richtung Norden dominiert zunächst eine rechteckige Wohnlandschaft die Stadt, die bis an den Fluss heran reicht. Entlang dieses Ufers findet der größte Teil des Nachtlebens der Menschlichen Bewohner statt.

Weiter nördlich befindet sich das Geschäfts- und Bankenviertel, in dem die ortsansässigen Firmen ihre Büros unterhalten.

Schließlich gibt es noch die große Strandpromenade, eine für Touristen aufgebaute kleine Stadt in der Stadt, die größte Attraktion ist dabei wohl das halb unterseeische Riesenrad am Ende eines alten Durastahlpiers.

Von hier nach Westen gelangt man über die Insel, die das Regierungsviertel beherbergt. Vorsicht vor der umfangreichen Polizei- und Militärpräsenz.

## Gow

Dieser Stadtteil beherbergt die schmutzigeren Ecken der Stadt und wird den meisten von uns wohl besser zusagen. Im äußersten Nordosten befindet sich das gut bewachte Gelände der imperialen Garnison. Davor liegt die Hafengegend, in der etwa die Hälfte aller Gebäude leer stehen, seitdem auf Jerrilek die Fischproduktion hochgefahren wurde.

Den Fluss entlang kommt man in eine Gegend mit vielen Lagerhäusern, Werkstätten und mittelständischen Unternehmen, sofern diese noch nicht pleite gegangen sind. Ganz im Süden erreicht man die mitgenommenen Alien-Viertel. Am Fluss „Little Sullust“, weiter Richtung Osten riesige Wohnsilos für die bunt gemischten und vorwiegend diskriminierten Aliens.