

SOLARIZE

INTO THE LIGHT INTO THE SHADOW

Ein Shadowrun 5 Abenteuerszenario

Spielsystem:

Shadowrun, 5. Edition

Ort der Handlung:

Downtown Seattle, UCAS

Zeit:

Ein kalter Frühling in den 2070ern

Autor:

Markus Sauerbrey

Drachenzwinge: Oak

Grafikquellen:

Das Bild der Nautical Empress III wurde von Luis Pedraza (<http://bit.ly/LLbP9x>) erstellt und unter Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 3.0 Unported (CC BY-NC-ND 3.0) veröffentlicht.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de>

Das Shadowrun 5 Logo entstammt dem Shadowrun 5 Media Kit.

<http://www.shadowruntabletop.com/2013/12/publicity-kit/>

Beschreibung:

Das Methusalem-Syndrom ist für viele Orks ein regelmäßiger Fluch - ein Gendefekt, der ihnen in die Wiege gelegt wurde und ihnen das Leben stark verkürzt. Als der ehrgeizige Professor McClintock dem Rätsel um diese Krankheit endlich auf die Spur kommt, entdeckt er auch sein Herz für ein junges Mädchen und stößt an seine menschlichen Grenzen. Er entscheidet sich für den Ausbruch aus dem System und steht plötzlich auf der Abschlussliste eines der größten Konzerne der Welt. Aus allen Richtungen werden Shadowrunner zusammen gerufen, um über sein Schicksal und das Schicksal des Heilmittels zu entscheiden.

Disclaimer:

Shadowrun is a registered trademark of The Topps Company, Inc.

The Topps Company, Inc. does not endorse, and is not affiliated with the author in any official capacity whatsoever.

All Rights Reserved.

www.shadowruntabletop.com

www.shadowrun5.de



Inhalt

Das Abenteuer SOLARIZE besteht aus zwei Teilabenteuern, die den Spielleiter vor die Wahl stellen, welchen Teil der Geschichte er seinen Spielern vorstellt. Stattdessen kann diese Geschichte allerdings auch von zwei Spielleitern mit zwei Spielrunden bespielt werden, bei dem sich die beiden Gruppen jeweils als Kontrahenten gegenüber stehen. Genau so kann die Geschichte um beliebig viele Parteien erweitert werden, die ähnliche und konkurrierende Aufträge rund um den Professor und SOLARIZE haben.

Into the Light **Seite 3**
Der Aufhänger für den einen Run.

Into the Shadows **Seite 4**
Der Aufhänger für den anderen Run.

Nautical Empress III **Seite 5**
Der Schauplatz der Geschichte.

Nebendarsteller **Seite 7**
Die Spielleitercharaktere um und auf dem vorgestellten Schauplatz.



Into the Light

Into the Light ist ein Run, bei dem es zum einen um das Schicksal eines jungen Mädchens und zum anderen um ein Heilmittel für eine tödlichen Krankheit geht. Dabei stehen die Runner unter Zeitdruck, weil Kräfte mit entgegengesetzten Absichten längst unterwegs sind.

Das Abenteuer ist recht überschaubar strukturiert, verlangt dafür aber etwas mehr Vorarbeit vom Spielleiter beim Aufbau der wesentlichen Szenen. Dazu empfiehlt es sich, das Abenteuer zuerst komplett durchzulesen und dann mit Hilfe von Notizen und Hinweisen zu ergänzen. Der Run **Into the Shadows** hat einen anderen Auftrag im Mittelpunkt und dient für dieses Abenteuer als Darstellung potentieller Gegenspieler.

Kurzübersicht

Prof. Dr. Dr. Robert McClintock ist Arzt und Genetiker und arbeitete für EVO. Dort betraf eines seiner letzten Projekte die Forschung an dem Methusalem-Syndrom. Vor einigen Wochen ist sein Team dabei auf die Weise Leonie Botha aufmerksam geworden, die von Geburt an mit dem Methusalem-Syndrom zu kämpfen hatte, seit dem 6 Lebensjahr allerdings einen unerklärlichen Regenerationsprozess durchgemacht hat. Mit ihren nunmehr 12 Jahren gilt sie als geheilt und eben dieses Mädchen wurde der Mittelpunkt der weiteren Forschung. Allerdings haben Forschung und das Mädchen mit vielerlei Einmischungen des EVO-Managements zu kämpfen und Professor McClintock überwand sich schließlich und floh auf eigene Faust mit Leonie und seinem vertrauenswürdigsten Assistenten. Auf der Flucht sind die drei vor einigen Tagen mit einem Kreuzfahrtriesen in Seattle eingetroffen und suchen den Kontakt zu ORC, die ihnen bei der Rettung helfen sollen - und natürlich auch dabei, die Ergebnisse der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen.

Der Auftrag

Die Runner werden schließlich von Felicity angeworben, die für das ORC arbeitet und bereits einiges zur Rettung der Forschungsdaten, die ihr unter dem Namen SOLARIZE benannt wurden in die Wege geleitet hat. Die Runner treffen sich im Point Wells Refectory, einem einfachen Restaurant, das nördlich von Aurora Village ins Innere eines alten rostigen Öltankers gebaut wurde. Sie werden bereits im Vorwege angewiesen, alles dabei zu haben, was sie benötigen, allerdings möglichst verdeckt am Körper tragen können. Felicity bietet

den Runnern 10.000 ¥ pro Person und erklärt ihnen, dass sie nur etwa 6 Stunden Zeit haben, den Professor mit seinen Daten zu beschaffen.

Felicity hat bereits einiges in die Wege geleitet. So hält sie seit kurzem ein paar frische Mitarbeiter des Kreuzfahrtschiffes in ihrem Gewahrsam, die auffällige Ähnlichkeiten mit den Runnern haben (und in etwa 6 Stunden ihre Arbeit aufnehmen müssen), damit die Runner eben diese ersetzen und so das Schiff infiltrieren sollen. Alleine der Zugang ist nicht so ohne weiteres möglich, weswegen die Runner mit kleinen Unterwasserschlitzen und Kunstkiemen zum Kreuzfahrtschiff tauchen müssen werden. Für die etwa 8 Kilometer vom Restaurant zum Kreuzfahrtriesen brauchen die Unterwasserschlitzen gut anderthalb Stunden und Felicity sorgt dafür, dass zwei Stunden nach dem Start der Runner eine Gruppe von Demonstranten in kleinen Yachten und Booten an anderer

Stelle als der heimliche Zugang der Runner für Ablenkung sorgen. Erst einmal an Bord, können sich die Runner auf der Suche nach dem Professor frei bewegen. Von Felicity erhalten sie nicht nur die Schlitzen und Kiemen, sondern auch die Kommlinks der Mitarbeiter (inklusive der Passwörter) sowie jeweils einen RFID-Chip, der eigentlich unter der Haut getragen werden muss, den Runnern allerdings mit einem Pflaster aufgeklebt wird - nur damit öffnen sich für sie die richtigen Türen.

Komplikationen

Bei dem Auftrag kann allerlei schief gehen und es obliegt dem Spielleiter die Komplikationen zu nutzen, um den Schwierigkeitsgrad an seine Gruppe anzupassen.

- Die Ablenkung fällt aus und die Runner müssen an Flug- und Unterwasserdrohnen vorbei das Schiff entern.
- Die entführten Mitarbeiter hatten Bekannte unter den Besatzungsmitgliedern, die die Runner entlarven könnten.
- Felicity hat keine Vorbereitungen getroffen und es fällt den Runnern zu, einen Weg auf das Schiff zu finden.

Dolfinblade S

Das Dolfinblade S ist ein Ein-Personen-DPV (diver propulsion vehicle), das einem Delfin ähnelt und einen Taucher mit Ausrüstung bis zu 100 Meter tief, mit einer Geschwindigkeit von bis zu 6 km/h durch das Wasser trägt. Dabei wird der Antrieb dank der flexiblen Konstruktion mit einer einem Delfin nachempfundenen Ganzkörperbewegung durch einen stark schallgedämpften Elektromotor erzeugt und so die Unterwassersignatur des Gefährtes stark minimiert.

Die Energiezellen betreibt das DPV für etwa 4 Stunden.

Die Variante SP hat zusätzlich einige elektronische Erweiterungen wie moderne Sensorik (2) und einen Autopiloten (1). Dafür kostet sie aber auch das Dreifache der S-Version.

Handling 4, Geschwindigkeit 2, Beschleunigung 1, Rumpf 4, Panzerung 4, Pilot 0, Sensor 0, Sitze 1, Preis 2.000 ¥

Into the Shadows

Into the Shadows ist ein Run, bei dem es zum einen um die Wiederbeschaffung eines Wissenschaftlers und das Entfernen loser Enden geht. Dabei stehen die Runner unter Zeitdruck, weil Kräfte mit entgegengesetzten Absichten längst unterwegs sind.

Das Abenteuer ist recht überschaubar strukturiert, verlangt dafür aber etwas mehr Vorarbeit vom Spielleiter beim Aufbau der wesentlichen Szenen. Dazu empfiehlt es sich, das Abenteuer zuerst komplett durchzulesen und dann mit Hilfe von Notizen und Hinweisen zu ergänzen. **Into the Light** hat einen anderen Auftrag im Mittelpunkt und dient für dieses Abenteuer als Darstellung potentieller Gegenspieler.

Kurzübersicht

Prof. Dr. Dr. Robert McClintock ist Arzt und Genetiker und arbeitete für **EVO**. Dort betraf eines seiner letzten Projekte die Forschung an dem Methusalem-Syndrom. Vor einigen Wochen hat man das Mädchen Leonie Botha aufgetan, die von Geburt an mit dem Methusalem-Syndrom zu kämpfen hatte, seit dem 6 Lebensjahr allerdings einen unerklärlichen Regenerationsprozess durchgemacht hat. Mit ihren nunmehr 12 Jahren gilt sie als geheilt und eben dieses Mädchen wurde der Mittelpunkt der weiteren Forschung. Allerdings hatte EVO seitdem mit einer Reihe von Anfeindungen seitens des Professors zu kämpfen und schlussendlich stahlen der Professor und ein Assistent das Mädchen und flohen. Auf der Flucht sind die drei vor einigen Tagen mit einem Kreuzfahrtriesen in Seattle eingetroffen und der entflohene Assistent Dr. Batanga sucht seitdem wieder den Kontakt zu EVO, um schlimmstes für den Konzern zu verhindern.

Der Auftrag

Die Runner werden schließlich von Nestor angeworben, einem für EVO-Manager, der die Verantwortung für die Forschung des Professors trägt und dessen Kopf deswegen in eine unschöne Schlinge geraten könnte - wenn die Flucht bekannt wird. Die Runner treffen sich im „Estrella Celeste“, einem Edelrestaurant im obersten Stockwerk des West Point Lighthouses während einer Benefiz-Veranstaltung der Alan Adam Scholarship Foundation. Sie werden bereits im Vorwege angewiesen, alles dabei zu haben, was sie benötigen und dabei möglichst verdeckt am Körper tragen können. Nestor bietet den Runnern 15.000 ¥ pro Person

und erklärt ihnen, dass sie nur etwa 6 Stunden Zeit haben, den Professor zu retten und seine Forschungsarbeit unter dem Decknamen SOLARIZE zu vernichten.

Nestor hat bereits einiges in die Wege geleitet. So hält er einige Tagespässe für die gefälschten Identitäten der Runner bereit (die in 6 Stunden ablaufen), die einen eintägigen Besuch des Schiffes als Touristen ermöglichen. Alleine der Zugang ist so ohne weiteres (vor allem mit Ausrüstung) nicht möglich, weswegen die Runner mit kompakten Motorschirmen vom Dach des Lighthouses abspringen und auf dem Schiff landen werden. Die Schirme wurden um Riggersteuerungen erweitert und können die Entfernung von etwa 6 Kilometern zum Schiff in wenigen Minuten überbrücken. Nestor hat für etwa 10 Minuten nach dem Start eine Ablenkung in Form von einigen Nachrichten-Helikoptern und Drohnen bestellt, die an der der Landestelle abgewandten Seite für Ablenkung sorgen werden. Sind die Runner erst mal an

Bord, können sie sich weitestgehend frei bewegen. Sie werden den Professor lokalisieren und dann für eine Fluchtmöglichkeit sorgen müssen.

Komplikationen

Bei dem Auftrag kann allerlei schief gehen und es obliegt dem Spielleiter die Komplikationen zu nutzen, um den Schwierigkeitsgrad an seine Gruppe anzupassen.

- Die Ablenkung fällt aus und die Runner müssen an Flugdrohnen und wandernden Passagieren vorbei das Schiff entern.
- Nestor hat keine Vorbereitungen getroffen und es fällt den Runnern zu, einen Weg auf das Schiff zu finden.
- Nestor hatte nie vor, die Runner zu entlohnen und wird sie am Ende zu entsorgen versuchen.
- Nestor hatte bei seiner Planung keine Ahnung, das an diesem Abend der Gouverneur von Seattle das Schiff besichtigt und die Sicherheitsmaßnahmen rund um das Schiff entsprechend verstärkt wurden.

Eclipse Mk.12

Der Typ 12 HALO Fall- und Gleitschirm von Eclipse kommt einer Reihe von SOTA-Funktionen für den militärischen Einsatz. Dabei steht nicht nur das geheime Eindringen sondern vor allem auch die leichte Bedienung, die im Zweifel auch ohne Vorkenntnisse oder Training ermöglicht werden soll, im Vordergrund. Die Steuerung durch die kleinen beidseitig am Hängegeschirr angebrachten Propeller sowie die Leinen wird dabei von einem Computer übernommen, der durch das Kommlink eines Piloten gesteuert wird.

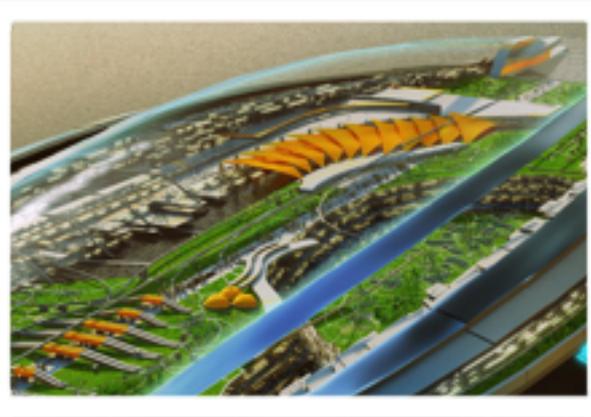
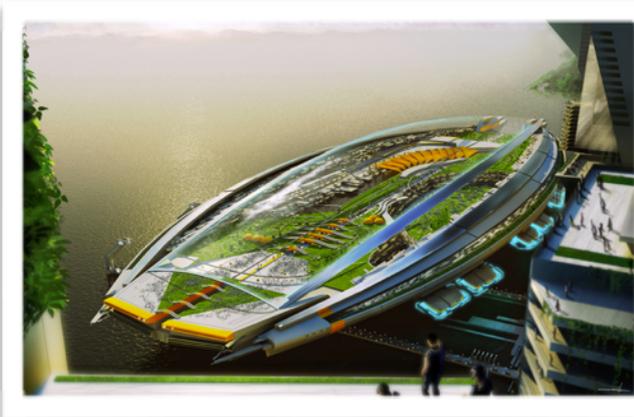
Der Gleitschirm ist für den Flug mit einer Person ausgelegt, kann im Zweifel aber auch zwei Personen tragen.

Energiezellen für die Technik halten etwa 2 Stunden Dauereinsatz aus und können den Gleitschirm mit bis zu 50 km/h durch die Luft bewegen.

Handling 4, Geschwindigkeit 1, Beschleunigung 1, Rumpf 2, Panzerung 0, Pilot 1, Sensor 1, Sitze 1 bis 2, Preis 10.000 ¥

Nautical Empress III

Die Nautical Empress III ist nicht das größte, aber eines der größten Kreuzfahrtschiffe der Welt. Sie ist mehr als 700 Meter lang, etwa 200 Meter breit und schwimmt auf 2 parallel angeordneten Rümpfen. Sie ist der Stolz einer Flotte von vier Baugleichen Schiffen der hamburger Reederei Hapag Lloyd und als jüngstes Mitglied der Flotte seit gut drei Jahren auf den Weltmeeren unterwegs. Dabei Mieten die Passagiere Bungalows verschiedener Preisklassen an Bord (Oberschicht und Mittelschicht-Niveau), während zu den Liegezeiten auch Neugierige mit Tagesspässen an Bord kommen dürfen. Seit einigen Tagen liegt der Ozeanriese nun einige Kilometer vor Seattles Richmond Highlands (nördliches Downtown) im Puget Sound.



Überblick

In den Rümpfen befinden sich die Antriebs- und Versorgungsanlagen, die Mannschaftsunterkünfte sowie die Energiegewinnung (Nuklear). Die Gästebereiche sind auf einer darüber liegenden Plattform angebracht, die wie ein Park wirkt, beidseitig flankiert von Bungalows, die mal den Blick auf den Park, mal auf das Meer und mal auf beides gewähren. Im Park selber gibt es dazu noch eine Reihe von Freizeitangeboten in Form von Sportzentren, Fuß- und Radwanderwegen, Teichen, Restaurants, Wellnessoasen, Kinderspielflächen und einem gesonderten AR-Erlebnissbereich. Dabei ist fast das gesamte Aussenareal von einer durchsichtigen Kuppel überdacht, auf die sich jede beliebige Wetterdarstellung projizieren und so das Erlebnis an Bord völlig unabhängig von den tatsächlichen Witterungsbedingungen gestalten lässt. Tatsächlich ist es möglich, unter der Kuppel klimatische Bedingungen zu erzeugen, die um bis zu 20°C von den tatsächlichen Aussentemperaturen abweichen.

Eine Ebene unterhalb der Park und Wohnanlage befinden sich weitere Einrichtungen, wie Einkaufspassagen, Restaurants, Schwimmbäder, Sport- und Spaanlagen und ein Krankenhaus.

Am Heck gibt es ein ausserhalb der Kuppel liegendes Areal, auf dem auf 8 Landefeldern Helikopter und Schwenkrotormaschinen landen, die in darunter liegenden Hangars per Lift untergebracht werden können. Das Schiff hat immer mindestens

vier eigene Schwenkrotormaschinen für Rund-, Landausflüge und ähnliches an Bord, aber auch Platz für entsprechende Fahrzeuge von Fluglinien und Gästen.

Unterhalb der Plattform gibt es zwischen den Rümpfen am Heck eine kleine Marina in einem eigenen Becken. Dort befinden sich die Ausflugsboote, die auch für das Ein- und Ausbooten in den Häfen verantwortlich sind (der Riese kann wegen seiner Dimensionen und seines Tiefganges nur an den wenigsten Kaianlagen direkt anlegen), aber auch Jet-Ski, kleine Tauch- und Motorboote oder Bade- und Liegeinseln, die den Passagieren auf den Kreuzfahrten zur Verfügung stehen.

Trotz der riesigen Ausmaße des Schiffes passen nur etwa 5.000 Passagiere an Bord, betreut von gut 2.000 Besatzungsmitgliedern. Das Schiff weist einen hohen Automatisierungsgrad auf und hat ein ausgeklügeltes Drohen- und Beförderungssystem für alle Bedürfnisse der Gäste an den jeweiligen Standorten, wie in den Restaurants oder den Bungalows.

Bungalows

Die Gäste bewohnen die als Bungalows gestalteten Quartiere - selbst Tagesgäste können eine buchen - und die Größe dieser reicht von 50 bis 300 Quadratmeter und sie sind im inneren Modular aufgebaut. Preislich unterscheiden sich die Bungalows nicht nur durch die Größe, sondern auch, ob

sie zum Park hin liegen (teuer) oder zum Meer (sehr teuer). Alle Bungalows sind mit modernen Haushaltssystem für die komplette Versorgung der Bewohner ausgestattet und mit modernen, manipulationsgeschützten Magschlössern gesichert.

Sicherheit

Beim Kauf eines Tickets sowie beim An-Bordkommen werden Passagiere wie auch Gepäck (oder Fracht) peinlich genau durchleuchtet. Die Reederei rühmt sich eines hohen Standards in dieser Hinsicht. Für die Dauer des Aufenthaltes benutzen Kunden einen bereitgestellten Codeschlüssel (wahlweise auf dem jeweils eigenen Kommlink oder einem RFID-Anhänger) sowie ihren Daumenabdruck, um Zugang zu den jeweils gebuchten Annehmlichkeiten zu haben.

Bei den Mitarbeitern geht die Sicherheit noch einen Schritt weiter. Jeder Angestellte hat einen RFID-Chip implantiert, der nur in Zusammenhang mit einem Codeschlüssel und dem Daumenabdruck funktioniert und so gewährleisten soll, dass die Mitarbeiter den für ihre Arbeit notwendigen Zugang haben (in der Regel gute bis sehr gute Magschlösser, abhängig von der Sensibilität des Bereiches). Ausserhalb der Arbeitszeiten können sich die Mitarbeiter den Passagieren und Gästen ähnlich frei auf dem Schiff bewegen, haben aber permanent Bereitschaftsdienst, müssen also auf Anweisung der Vorgesetzten kurzfristig einspringen können.

Während natürlich jeder Mitarbeiter geschult ist, Auffälligkeiten zu melden, gibt es eine eigene Sicherheitsmannschaft an Bord, die den Gästen gegenüber als Bordpolizei auftritt (inklusive schicker anachronistischer Uniformen). Das Sicherheitspersonal hat etwa 50 Vollzeitmitglieder, sowie die gleiche Anzahl an Reservemitgliedern (die eigentlich anderen Tätigkeiten an Bord nachgehen) und ihre typischen Aufgaben reichen von der Klärung von Diebstählen oder dem Einschreiten bei handgreiflichen Auseinandersetzungen bis hin zur Abwehr von Piratenübergriffen. Es sind die Hälfte der Personen jeweils im Dienst und dabei werden sie nicht nur von einem ausgeklügelten Überwachungssystem unterstützt, das die Bewegungen aller an Bord im Auge hat, sondern auch von Drohnen, die in der Parkanlage und vor allem auch um das Schiff herum einschreiten, sollte es notwendig sein. Gut 10 VTOL-Drohnen und eben so viele Boden- und Wasserdrohnen stehen dafür zur Verfügung und zu jeder Schicht gehört eine Spinne, die sie bei Bedarf kommandiert.

Etwa zwei Drittel einer Schicht ist im Streifendienst auf dem Schiff unterwegs (im Gäste- wie auch im Personalbereich), während das letzte Drittel aus je einer Matrixspinne, einer Riggerspinne, einem

Sicherheitsmagier und Kollegen mit zentraler Bereitschaft oder für Büroaufgaben besteht.

Matrixsicherheit

Die Matrixsicherheit ist an Bord nicht weniger aufwändig gestaltet, als die physische. Die Nautical Empress III hat ein eigenes lokales Gitter, in dem sich alle Gäste an Bord bewegen, während sich die Besatzung in den verschiedenen Hosts einbucht. Es gibt grundlegend zwei getrennte Hostsysteme an Bord. Das eine befasst sich mit dem Betrieb des Schiffes, das andere mit dem Betrieb des Hotels. Allerdings sind beide Systeme an mehreren Stellen miteinander verknüpft, da eine reibungsloser Datenaustausch notwendig ist.

In beiden Systemen läuft permanent ein Patrouillen-IC, das bei einem Alarm sofort von einem Marker- und einem Aufspüren-IC verstärkt wird. Im Host des Schiffsbetriebes wird dann zusätzlich ein Killer-IC gestartet und eine Spinne kann sich innerhalb weniger Augenblicke dazu schalten, um Gefahren abzuwehren.

Astrale Sicherheit

Erwachte Gäste sollen sich an Bord genau so wohl fühlen, wie alle anderen Gäste auch. Allerdings gibt es eine Reihe von Bereichen, die auch astral abgeschirmt sind. Dazu gehören Brücke, Reaktorkontrollräume, Personalquartiere hochrangiger Besatzungsmitglieder sowie die Bungalows entsprechend zahlender Gäste (bei rechtzeitiger Buchung).

Die sonstige astrale Überwachung fällt in den Zuständigkeitsbereich des schichttuenden Sicherheitsmagiers, der etwa 50% seiner Schicht im Astralraum unterwegs ist und zeitgleich bis zu 3 Geister als Patrouillen auf und um das Schiff herum fliegen lässt.

Emerald City

Während die Nautical Empress III vor Seattle ankert (alles in allem etwa 2 Wochen), werden nicht nur zu beinahe jeder Tages- und Nachtzeit Gäste ein- und ausgebootet, es werden auch eine Reihe von notwendigen Reparaturen an Bord und am Rumpf getätigt, weswegen das Schiff permanent von einer Vielzahl von Wassergefährten umgeben ist. Auch Freizeitkapitäne werden es sich in der Zeit nicht nehmen lassen, sich den Ozeanriesen aus der Nähe anzusehen, müssen dabei allerdings einen Sicherheitsabstand von mindestens einhundert Metern einhalten.

Dennoch, ein Blick auf die *Kaiserin* - selbst aus dieser Entfernung - lohnt sich.

Nebendarsteller

Die Spielleitercharaktere der SOLARIZE werden hier kurz vorgestellt. Die Spielwerte dieser SLCs sowie aller anderen Figuren der Geschichte (z.B. des Sicherheitspersonals an Bord der Nautical Empress III) sollte der Spielleiter vorher an seine Spielrunde angepasst bestimmen.

Prof. Dr. Dr. Robert McClintock

Der Professor arbeitet schon seit vielen Jahren für EVO in Südafrika und forscht dort an Progerie und dem Methusalem-Syndrom. Das er und sein Team zufällig auf Leonie gestoßen sind, hält er für ein Wunder und hat seitdem nicht nur große Fortschritte in seiner Forschung gemacht, sondern auch das Mädchen in sein Herz geschlossen. Umso mehr bedauert ihn die Art und Weise, wie EVO sie behandelt - so floh er mit ihr. Er hofft auf eine neue Chance und auf ein Zuhause für Leonie, weshalb er sich nun an ORC gewandt hat. Er weiß aber auch, das EVO ihn weiter jagen wird, da sie ihn mehr als das Mädchen für den Schlüssel des Erfolges halten. Deshalb hat er nicht vor, Leonie weiter zu begleiten, sondern wird lediglich auf ihre Rettung drängen. ORC gegenüber hat er nichts von Leonie oder ihrer Rolle erzählt, seine Forschungsdaten hat er dort lediglich als SOLARIZE bezeichnet, was auch bei EVO der Arbeitstitel der Forschung war. Im Gegensatz zu dem, was ORC glaubt, hat er keine Forschungsaufzeichnungen dabei - bei SOLARIZE handelt es sich um das Mädchen selber.

Leonie „SOLARIZE“ Botha

Leonie ist ein Ork-Mädchen, das als Waise in einem Waisenhaus in Kapstadt aufwuchs. Bis zu ihrem sechsten Lebensjahr galt sie unheilbar an einer besonders schweren Form des Methusalem-Syndrom erkrankt, danach allerdings stabilisierte sich ihr Körper und nun, mit 12 Jahren, gilt sie als geheilt. Deshalb ist sie seit einigen Monaten im Besitz von EVO, die mit ihrer Hilfe eine Heilung für den genetischen Defekt suchen, an dem viele Orks leiden. Besitz ist tatsächlich das richtige Wort, denn nicht anders wurde sie von Lionel Stokes und seinem Stab behandelt. Einzig Dr. Bob (so nennt sie den Professor) und Dr. Batanga haben sich Mühe gegeben, sie anständig zu behandeln. Leonie ist für ihr Alter ziemlich naiv, da sie fast ihr ganzes Leben eingesperrt war und wenig von der Welt gesehen hat. Sie ist gutgläubig und schicksalsergeben und hat gelernt, Erwachsenen zu gehorchen. Trotzdem hat sie in den letzten Monaten eine tiefe Zuneigung zu Dr. Bob entwickelt und wird sich nur schwer von ihm trennen lassen, auch wenn der Professor darauf drängen wird.

Dr. Joseph Batanga

Dr. Batanga arbeitet schon viele Jahre im Team von Professor McClintock und ist ihm sehr verbunden. Er ist freundlich und hilfsbereit, hat aber in den ver-

gangenen Monaten dazu einen starken Ehrgeiz entwickelt. Während der Flucht aus den Anlagen von EVO hatte er feststellen müssen, dass er dem Leben ausserhalb von EVO nicht gewachsen ist und wünscht sich nicht nur eine Rückkehr, sondern sieht auch seine Chance, die Führung des Teams zu erhalten - er hat den Professor sozusagen bereits abgeschrieben. Er hat zwar Mitleid und Gewissensbisse was das Schicksal von Leonie (und auch dem Professor) angeht, aber er weiß auch, das EVO sie für ihre Forschungen nicht mehr brauchen wird, da das komplette genetische Profil längst in deren Datenbanken liegt. So hat er insgeheim EVO kontaktiert und plant seine Rückkehr.

Lionel „Nestor“ Stokes

Stokes ist ein ehrgeiziger EVO-Manager und er ist extrem über das Verhalten des Professors verärgert. Ohne seine Vorgesetzten zu informieren, hat er so viele Ressourcen wie möglich unauffällig freigemacht, um den Professor und das Mädchen zu suchen. Er will den Professor wieder im Team haben, schließlich gehört er EVO. Und auch das Mädchen gehört EVO, aber wenn der Professor sich so von dem armen Ding hat hinreißen lassen, dann muss sie eben weg, entsorgt werden. Auch Dr. Batanga interessiert ihn nicht. Er hält ihn für labil und wankelmütig und ausserdem verkraftet er es nicht, dass er nur deswegen die Lösung seiner aktuellen Probleme vor sich hat, weil Batanga ihn kontaktiert hat. Deswegen ist er nun in Seattle um die unseelige Geschichte schnell und sauber zu beenden, bevor etwas davon nach oben dringt.

Sarah „Felicity“ Jones-Falkner

Selber ein Ork, arbeitet Sarah seit vielen Jahren schon für das ORC - das Ork Rights Committee, einer NGO, die sich für die Rechte von Orks einsetzt. Dabei gehört sie zu den Hardlinern der Organisation, die im Hintergrund immer wieder Kontakte zu militanten Gruppierungen sucht um Situationen vereinzelt zu verschärfen und den Forderungen des ORC mehr Gewicht zu verleihen. Als sie von Prof. McClintock direkt kontaktiert wurde - der sie mal bei einer Kundgebung im Trideo hat sprechen hören - witterte sie ihre Chance, ihr politisches Gewicht zu erhöhen. SOLARIZE ist für sie dabei nicht nur ein mögliches Heilmittel, das auf keinen Fall nur den Konzernen zur Verfügung stehen darf. Es ist der Hebel, um ORC bei Verhandlungen mit der Stadt und dem Land neues Gewicht zu verleihen und die Organisation vor allem wieder neu in den Medien zu platzieren.