

Perry Rhodan Heft Nr. 1914

## Schmelztiegel Kristan

Terraner auf der Handelswelt -  
im Spannungsfeld der Mächte



**Autor:** Arndt Ellmer  
**Titelbild:** Ralph Voltz

**Zusammenfassung:** Thomas Rabenstein

### Hauptpersonen:

**Fee Kellind** - Die TLD-Agentin knüpft erste Handelskontakte.  
**Benjameen von Jacinta** - Der junge Arkonide träumt von schwarzen Vögeln.  
**Guarant** - Der Anführer einer Verbrecherorganisation wittert fette Beute.  
**Tuck Mergenburgh** - Techniker an Bord der GOOD HOPE III.  
**Sprwll und Ilkan** - Zwei Angehörige der Guaranteka.

Während die Kontakte zwischen den Einwohnern der Nation Alashan und den Thorrimern enger geknüpft werden, ist die GOOD HOPE III unterwegs zum 11 Lichtjahre entfernten Handelsplaneten Kristan. Die Kommandantin des Schiffes ist Fee Kellind, eine erfahrene TLD-Agentin. Fee legt den Anflugkurs auf mehrere Etappen fest, so dass für die Wesen auf Kristan der Eindruck entsteht, die GOOD HOPE III käme aus der Zentrumsregion von DaGlausch. Fee's Auftrag ist fest umrissen. Die TLD-Agentin soll Handelskontakte knüpfen und den ZZ-89 Orter sowie dessen Baupläne gegen eine vollautomatische Fabrik einzutauschen, mit der man lebenswichtige Güter für Alashan produzieren will. Für diese Aufgabe hat Gia de Moleon der Kommandantin nur bewährte TLD Agenten zugeteilt, mit einer Ausnahme, Benjameen da Jacinta.

Benjameen hält sich mehr oder weniger zufällig an Bord der GOOD HOPE III auf, denn er wollte ursprünglich Alaska Saedelaere begleiten. Als dieser jedoch ablehnt an Bord zu gehen und mit einem Virtuellen Schiff Thorrim verlässt, bleibt Benjameen allein an Bord GOOD HOPE III zurück. Als die GOOD HOPE III Kristan erreicht, erhalten die Terraner einen ersten Eindruck von der Handelswelt des Kromsoe-Systems. Der Planet ist eine warme Sauerstoffwelt mit einer Tagesdurchschnittstemperatur von 19 Grad Celsius. Bei Nacht fallen die Temperaturen im Schnitt auf 12 Grad. Die Anziehung an der Oberfläche beträgt 1,12g. Die Natur des Planeten ist trotz des milden Klimas rau. Schwere Stürme rasen über die 6 Kontinente, von denen nur einer in gemäßigten Zonen liegt. Dieser Kontinent wird Babosa genannt und ist als einziger bewohnt.

Kristan ist ein sehr geschäftiger Ort. Im Orbit kreist ständig eine große Zahl von Handelsraumern, die auf eine Landeanweisung warten. Kristan wurde ursprünglich von einer Splittergruppe der Companeei besiedelt, deren Nachfahren heute die Regierung des Handelsplaneten bilden. Der Betrieb der 7 vorhandenen Raumhäfen wird ausschließlich durch Companeei kontrolliert, die sich auf diese Weise finanzieren. Auch der Handel wird nach strengen Gesetzen reglementiert. Die KrisPol, eine Polizeiorganisation der Companeei wacht autoritär über die vielen Handelsvertreter und schlägt zu, wenn die bestehenden Gesetze verletzt werden. Neben den Companeei sind noch unzählige Vertreter anderer Völker auf Kristan aktiv. Der Planet verdient zu Recht den Namen Schmelztiegel. Die Städte auf Kristan unterscheiden sich nur unwesentlich von anderen großen Handelswelten und erinnern in Struktur und Architektur ein wenig an Olymp oder Lepso. Als die GOOD HOPE III nach 3 Tagen Wartezeit auf Kristan landet, empfangen die Terraner einen Notruf eines Thorrimers.

Benjameen da Jacinta erzählt Fee von einem seltsamen Traum, in dem der junge Arkonide rabenähnliche Vögel gesehen hat. Benjameen kann aber seine Traumbilder nicht deuten und denkt nicht weiter darüber nach. Als Fee ein Kommando entsendet um dem Notruf nachzugehen, geraten die Terraner erstmals mit einer Gruppe Prolongiden zusammen, die im Auftrag von Guarant, dem Führer einer Verbrecherorganisation, die Handelsvertretung der Thorrimern überfallen hat als sie sich weigerten, ihre Waren zum Selbstkostenpreis abzugeben. Als Fee zur GOOD HOPE III zurückkehrt, ist das Schiff bereits von Handelswilligen belagert. Die Leistungsfähigkeit des ZZ-89 Orters hat sich bereits herumgesprochen. Schnell stellt sich heraus, dass die meisten Angebote entweder unseriös sind oder die Handelspartner nicht die nötigen Mittel verfügen um die vollautomatische Fabrik zu realisieren. Eine öffentliche Demonstration des ZZ-89 Orters, der potentielle Käufer anziehen soll, lockt auch kriminelle Elemente an. Die Terraner werden mit den Handlangern von Guarant konfrontiert und in die Streitigkeiten verschiedener anderer Völker verwickelt, die den wertvollen Orter für sich gewinnen wollen.

Als Guarant die Terraner persönlich aufsucht erkennt ihn Fee fast augenblicklich als den Führer der Garanteka. Guarant stellt sich als den letzten Vertreter der Ketomi vor, ein Volk das bei einem Kesselbeben bis auf ihn vollständig ausgerottet wurde. Der Ketomi ähnelt von der Körperform einem 80 Zentimeter hohen Baum. Guarant trägt einen kleinen, schwarzen Vogel mit sich, der wie ausgestopft wirkt aber dennoch lebt. Fee erinnert sich an die Traumbilder von Benjameen, der solche Vögel gesehen haben will. Nachdem Guarant den Terranern einen Handel vorschlägt und sich verabschiedet, gibt es Aufregung an Bord der GOOD HOPE III. Obwohl das Schiff bewacht

ist, schlagen die Bewegungsmelder verschiedentlich Alarm. Die automatischen Aufzeichnungen zeigen das verwaschene Bild eines kleinen Vogels. Das Tier hatte mühelos den Feldschirm durchdrungen und bewegte sich durch das Schiff. Einzig den HÜ-Schirm, unter dem die ZZ-89 Orte lagerten konnte der Vogel nicht durchdringen.

Als die Terraner mit Vertretern des Tampa-Konsortiums zusammentreffen, einer weiteren Handelsorganisation auf Kristan, erfahren sie alles über die Natur des Vogels. Die Lamuunis, wie die Vögel genannt werden sind Niveau Teleporter die sich auf verschiedenen Energieniveaus bewegen können. Besonders starke Persönlichkeiten können einen Lamuuni dazu bringen sich ihm anzuschließen. Guarant besitzt offensichtlich diese Ausstrahlung und setzt den Lamuuni für seine Zwecke ein. Die Terraner finden mit dem Tampa-Konsortium endlich einen verlässlichen Handelspartner und wickeln das Geschäft ab. Noch einmal greifen die Kämpfer der Garanteka an und versuchen mit Gewalt an die ZZ-89 Orte zu gelangen. Benjameen da Jacinta gerät bei dem Angriff zwischen die Fronten und schwebt in Lebensgefahr. Die Situation kann aber durch das entschlossene Handeln der Terraner geklärt werden und die GOOD HOPE III tritt den Rückflug nach Alashan an.