

# SPIT

## Archäopter der Trümmerscouts (Völker im Reich Tradom)

Die Archäopter der Trümmerscouts sind kleine, schnelle und wendige Einheiten. Die Medilen benutzen sie zur Erforschung und Bergung von Artefakten der so genannten Thatrix-Zivilisation. Die Besatzung besteht vornehmlich aus Wissenschaftlern. Deren Vorgehensweise beruht auf einer Hit-and-run-Taktik: Die Artefakte werden lokalisiert, kartographiert, untersucht und im Idealfall vom Archäopter an Bord genommen. Essentiell für das Überleben der Trümmerscouts ist die Geschwindigkeit jeder Aktion, da die Inquisition der Vernunft erbarmungslos Jagd auf alle Sympathisanten des Trümmerimperiums macht.

Einen interessanten Aspekt der Defensivbewaffnung stellt der Hüllenabwurf des Archäopters dar: Das eigentliche Raumschiff ist unter einer Hülle verborgen. In Mollallen kann diese abgesprengt werden und bedingt selbständig manövrieren. Während sich der Archäopter im Ortungsschutz zurückzieht, fliegt die Hülle auf dem eingeschlagenen Kurs weiter und lenkt die Gegner ab.

Neben Eltanenschiffen sind die Archäopter die einzigen Raumschiffe, welche die Letzte Stadt der Eltanen erreichen können. Der Zugang zum Reich der Eltanen führt über die Schmerzwechten in der Galaxis Tradom. Die SPIT ist das Raumschiff des Trümmerscouts Chiru Euping. Mit seiner Hilfe gelangen Perry Rhodan und Ascari da Vivo in die Letzte Stadt der Eltanen. Die dargestellte Zeichnung stellt die »reine« SRI r dar, also nachdem die Hülle im Kampf abgesprengt wurde.

### Technische Daten:

Länge: 60 Meter      Bewaffnung: offensiv Dreipolgeschütz  
Breite: 30 Meter      defensiv Paradimfelder, Prallfelder und Tarnhülle  
Höhe: 10 Meter      Besatzung: fünf Trümmerscouts  
Maximale Beschleunigung 775 km/sec<sup>2</sup>; Überlichtfaktor selten mehr als  
fünfundzwanzig Millionen. Geringste Eintritts bzw. Austrittsgeschwindigkeit: 35 %  
der Lichtgeschwindigkeit

### Legende:

1. Dreipolgeschütz
2. Schutzschirmaggregate
3. Ortungsphalanx
4. Zentrale
5. eines von sechs komplett versenkbaren Landebeinen
6. Antigravprojektoren
7. Kabine für zwei Besatzungsmitglieder
8. Energie-Speicherzellen
9. Hyperraumzapfer für Sublichttriebwerke
10. Energieverteilersysteme
11. Überlicht-Triebwerk
12. Lebenserhaltungssystem
13. Bord- und Manöverrechner
14. Einstiegs Luke
15. Standard-Sublichtantrieb und Atmosphärentriebwerke (vier Stück)

© Legende und Zeichnung: Daniel Schwarz