

Der Deccar-Wurm

Die Herkunft der von den Onryonen »Deccar« genannten wurmartigen Kreaturen ist unbekannt. Die von den On-Piraten eingesetzten Varianten sind allerdings biotechnisch modifiziert, was gerüchteweise in Zusammenarbeit zwischen Aras und Onryonen geschah. Ob auch die Deccar-Würmer an sich künstlich erschaffen oder aber eine fremdartige Lebensform des Linearraums sind, ist zumindest außerhalb der On-Enklaven unbekannt.

Vor allem On-Piraten nutzen die Deccars, um Raumschiffe zu entern, denen sie im Linearraum aufgelauert haben. Während das Raumschiff mittels einer Fangvakuole immobilisiert wird, dringen die Deccar-Würmer unter Steuerung ihrer Reiter ein. Je nach Einsatzziel zerstören sie Verteidigungstechnologie, räumen Frachträume leer oder machen Gefangene zur Lösegelderpressung oder als Sklaven.

Der Deccar ist zwölf Meter lang bei einem maximalen Durchmesser von etwa 2,5 Metern. Er ist ein Koloniewesen, das sich aus bis zu 100.000 Einzelwesen verschiedener Spezialisierungen zusammensetzt, von denen einige biotechnisch modifiziert wurden, um die Kontrolle zu ermöglichen. Werden zentrale Komponenten beschädigt, zerfällt der Wurm in seine Einzelwesen.

Ein durch die Komponentenwesen der Außenhaut generiertes Schutzfeld erlaubt den Aufenthalt in jeglicher Umgebung, sogar dem Linearraum. Es dient zudem der Ernährung, denn die Rückstandsgase der vom Schutzfeld desintegrierten Materie werden eingesaugt und verarbeitet. Energiebeschuss wird absorbiert; ausreichend schnelle Projektile dagegen können die äußerst widerstandsfähige Haut erreichen. Sicherem Schutz vor der desintegrierenden Wirkung des Feldes bieten nur Paratronschirme.

Zur Fortbewegung an Bord von Objekten im Linearraum schwebt der Wurm, was eventuell eine Paragabe eines der Komponentenlebewesen ist, und komprimiert angesaugte Luft zur Rückstoßgenerierung.

Legende

- 1) Trichterförmige Ansaugöffnung. Der Wurm kann tentakelartige Pseudopodien ohne desintegrierende Wirkung ausbilden, um Gegenstände zu manipulieren oder Fangbeute vor die Ansaugöffnung zu ziehen
- 2) Mehrere Roboter betreuen das technisch modifizierte Innere des Wurms und können für Kampfeinsätze ausgespuckt werden
- 3) Steuerkokon mit Deccar-Reiter, der den Wurm mittels biogener Vernetzung mit dessen neuronalen Verbindungen kontrolliert
- 4) Über das Rückgrat des Wurms erfolgt die Impulssteuerung, vermutlich unterstützt durch eingebettete positronisch-neuronale Schnittstellenelemente
- 5) Zusammengefaltete Verwahrkammer für Beute
- 6) Beutegefüllte Verwahrkammer, daneben das zugehörige Lebenserhaltungssystem
- 7) Aggregat zur energetischen Aufladung der Außenhaut zur Verstärkung des natürlichen Desintegrationsfeldes
- 8) Kampfroboter vom Typ TARA-IX-INSIDE beim Versuch, den Deccar-Wurm zu bekämpfen

Zeichnung: Michel Van

Text: Michel Van & Verena Themsen