

## Der Tor-Mythos

Es ist das Große Rätsel welches alle bekannten Spezies beschäftigt, die jemals eines der Sternentore gesehen oder benutzt haben. Die Tore selbst sind offenbar den Anstrengungen von mindestens fünf ehemals bedeutenden Spezies bzw. Nationen entwachsen und die meisten sind weitaus älter als jede heute bekannte Spezies.

Über den Zweck dieses Tor-Netzwerkes kann nur spekuliert werden. Religiöse Gemeinschaften proklamieren einen Weg der geradewegs in die Hölle oder den Himmel führt, andere glauben die Tore führen jene die reif dafür sind in ein Utopia oder an den Ort der unendlichen Erkenntnis. Die meisten Wissenschaftler vermuten etwas weniger mythisches. Ein ganz normales Transportnetzwerk stellen danach diese Tore dar.

Alle sind sich jedoch einig, das eine vollständige Karte, ein Tor-Atlas, den Zweck dieses gigantischen Netzwerkes offenbaren werde.

Seit Jahrhunderten, wenn nicht schon seit Jahrtausenden, treibt der Wunsch das Puzzle der Torverbindungen weiter zu vervollständigen fast alle sternfahrenden Spezies immer wieder in kriegerische Auseinandersetzungen und immer weiter hinaus in die Galaxis um mehr über das große Rätsel zu erfahren.

Eines scheint jedoch Gewiss. Das Tor-Netzwerk soll allen Rassen offen stehen, die in der Lage sind ein Tor zu erreichen. Dafür sprechen insbesondere die planetaren Tore.

Der Mythos entstand möglicherweise dadurch das einige Reisende angeblich an mehreren Orten gleichzeitig gesehen worden sein sollen und sich hartnäckig das Gerücht hält das es Tore in die Vergangenheit oder Zukunft gäbe.

### Bidirektional oder Unidirektional

Antwort: Beides. Es hängt vom Verkehr ab. Unidirektionale Tore erlauben einen stetigen parallelen Strom von Schiffen die das Tor durchqueren. Zwei Tore sind nötig um eine Bidirektionale Verbindung zu ermöglichen. Nebenrouten kommen mit Bidirektionalen Toren aus. Diese können nur verwendet werden wenn kein Schiff im Transit ist.

Die Frage ist: Wie konnten die Builder vor einer halben Million Jahren bereits wissen, welche Routen einmal viel Verkehr bewältigen müssen? Eine Frage die zum Mysterium der Tore gehört.

### Resourcen

*Raumtore (TI 16+)*

Raumtore sind etwas einfacher zu konstruieren, da sie in der Regel außerhalb des Gravitationseinfluss eines Sterns oder Planeten konstruiert werden. Sie sind max. nur etwa halb so alt wie die entsprechenden Bodentore.

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Interessant ist das es sich selten um geschlossene Ringstrukturen handelt sondern meist um offene Objektgruppen die das eigentliche Tor zwischen sich aufspannen. Vorteilhaft ist das sie auseinander floaten, wenn größere Schiffe passieren wollen. Alter: weniger als 1 Mio. Jahre.

Die folgenden Informationen beziehen sich auf Daten die die Menschen im Orionarm gesammelt haben.

- Hyperraumrouten im Tornetzwerk sind im Schnitt 25pc lang. Die Transferzeit etwa 1 Sek je Parsek.
- Zwischen den Toren liegen im Schnitt ca. 10 AE (1,5 mrd Km) innerhalb eines Systems.
- Da das Tornetzwerk nicht vollständig erforscht ist, gibt es zahlreiche lücken, die es erfordern ein anderes System anzufliegen um die Reise entlang einer Tor-Route fortzusetzen. Der durchschnittliche Abstand zwischen zwei Torsystemen beträgt etwa 1-2 Parsek.
- Die meiste Zeit verlieren die Schiffe zwischen den Toren.
- Routen die mehrere Segmente ununterbrochen verknüpfen tragen besondere Namen. Einige wurden seit Jahrtausenden erforscht, die InterSpiral-Routen (auch TransSpiral-Routen oder SuperVortex-Routen) und die IntraSpiral-Routen (auch PanSpiral-Routen).
- Im USC-nahen Raum sind auch Feeder-Routen namentlich bezeichnet: Tordaneum Belt, Spanish Main, Coreward Trail, Rimward Corridor, Diamond Route, etc. Meist haben die Routen einen hochtrabenden Klang der wenig über den Verkehr dort aussagt (auf der Diamond Route wurden nie mehr Diamanten befördert als auf anderen Routen, und doch heißt sie so.

### *Planetentore (TI 17+)*

O bwohl technisch weitaus anspruchsvoller, sind dies die älteren Tore (ca. 2 mio. Jahre).

Interessant ist das diese Tore sich fast ausschließlich auf den Trabanten oder Nachbarplaneten einer nativ bewohnten Welt befinden und nicht auf der bewohnten Welt selbst. Es scheint als haben die Erbauer entschieden das eine Rasse zumindest die Technologie besitzen muß dieses Torer überhaupt zu erreichen, bevor sie quasi einen Freifahrtschein zum Bereisen der Galaxis erhalten.

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



Zwischen den Toren befindet sich eine selbsterhaltende Strasse, die offenbar aus dem gerade vor Ort befindlichen Material auf atomarer Ebene gebunden wurde.

Auffällig ist, dass diese sich farblich nicht von der Textur des umgebenden Terrains unterscheidet.

Bei genauen Höhenmessungen jedoch fallen die beiden perfekt parallel verlaufenden Trassen dadurch auf, dass diese einen Höhenschnitt bilden, mit gut 325m Gesamtbreite und jeder Fahrspur mit nicht ganz 100m Breite. Aus einem flacheren Winkel in Fahrtrichtung betrachtet ist die Straße hervorragend kontrastreich als erheblich dunkler gefärbtes Band von der Umgebung zu unterscheiden.

Entgegen der Fahrtrichtung und von einem sehr steilen Betrachtungswinkel aus unterscheidet sich die Straße kaum von der Umgebung. Ebenfalls in Fahrtrichtung betrachtet sind farbige Markierungen sichtbar, sie trennen vier etwa 25m breite Spuren voneinander.

Außen einen gelb schraffierten Standstreifen, innen eine rot schraffierte Gefahrenspur die offenbar von den Keepern bevorzugt verwendet wird. Die Nutzung dieser Spur ist sehr unangenehm aufgrund psychoakustischer Schwingungen (einigen Psionikern zufolge sind diese Schwingungen auch psi-aktiv).

Der Standstreifen scheint ebenfalls psychoakustisch und psi-aktiv das Bedürfnis zu suggerieren auf den mittleren beiden Spuren zu fahren. Unterhalb der Tor-Transfargeschwindigkeit jedoch kehrt sich der Effekt um, man verspürt den Wunsch die Fahrspuren zu verlassen. Bei nahenden Stillstand sogar die Straße komplett zu verlassen.

Die beiden Hauptfahrspuren selbst sind mittig durch einen etwas heller wirkenden Bereich optisch getrennt.

Stehende Fahrzeuge werden von den Keepern untersucht. Eine Panne wird toleriert, wobei sogar der nächstliegende Bergungsdienst verständigt wird.

Eine absichtliche Blockade wird nicht toleriert, es gibt genau eine Aufforderung mit 3min Ultimatum den Weg zu räumen. Vorgeschützte technische Defekte werden gescannt und bei Nichtvorhandensein erfolgt eine entsprechende Mitteilung, die Aufforderung wird nicht wiederholt. Danach wird das blockierende Fahrzeug desintegriert.

Natürliche Erosionsläufe sind dabei ohne Umweltbeeinträchtigung überbrückt, wie es auch weite Täler sind.

Weiterhin auffällig ist, dass selbst bei Brücken in schwindelerregender Höhe keinerlei Geländer oder Leitmauern einen Absturz zu verhindern versuchen.

Entlang der Straße gibt es keinerlei Abfahrten.

Ausnahmslos jede Abfahrt auf den Welten, die das Straßensystem nutzen sind lokal



erschaffen worden. Einzig Gabelungen und Kreuzungen sind Teil dieses Starway und oft nur als Gabelungen erkennbar, da sich die Abzweigungen in der Nähe der Tore befinden (weniger als 100km).

Feeder-Routen der planetaren Torverbindungen sind etwa halb so breit, aber konstruktiv ähnlich aufgebaut.

Ergänzung (aus AeroTrucks)

### Road Gates

Diese antiken Sternentore befinden sich an den Enden der Starwayrouten auf diversen Planeten in der USC und auf zahlreichen Planeten im Orion Arm und der Galaxis. Der Starway besteht aus zwei parallel verlaufenden Einbahnstraßen mit je ca. 100m Breite. Ein Road Gate hat einen Durchfahrtsdurchmesser von ebenfalls 100m. Die Länge von Fahrzeugen ist auf etwa 1520m begrenzt. Spurgebundene Fahrzeuge (Radfahrzeuge) scheinen sicherer zu sein als Aeros, zumindest haben diese nur halb so viel prozentualen Anteil bei statistisch erfassten Unfällen während des Transfers.

Roadgates setzen einen sehr eng gefassten Eintrittsvektor ( $0,17^\circ$  Abweichung von der Leitachse) und eine bestimmte min. Geschwindigkeit (93,738+ km/h) voraus. Eine geschlossene Kabine ist Pflicht, Lebenserhaltungssysteme jedoch nicht. Es wäre lediglich gut, sicher zu stellen, dass auf der anderen Seite eine atembare und unschädliche Atmosphäre vorherrscht.

Roadgates gibt es in der USC nur wenige, die jedoch mit einem weiten Netzwerk in der Antares Federation verbunden sind. Hier eine Liste der Tore/Routen vom/bis zum ersten Exo-USC Planeten. Doppelnennung kann durch Gabelungen entstehen:

...Dawn-Norway-Altara-Dantorin-Antari Prime...

Altara - Arcturus - ? (oneway / Sackgasse)

Dantorin - Jel`akaar... (vaeron-yar space)

Deva - Vega4 - Tingerhove - ? (oneway / Sackgasse)

Einzelne Roadgates (Sackgassen / OneWays)

Mars (one way): Das Tor ist noch aktiv, es öffnet bei Annäherung ein Portal. Es liegt auf dem Grund eines tiefen, engen Canyon, der sich nach ca. 600m zu einer Tiefebene aufweitet. Die Straße führt von dort noch ca. 200m weiter und ist nach ca. 800m Gesamtlänge durch einen Kraterwall verschüttet.

Trotz zahlreicher archäologischer Expeditionen hat man an keiner Stelle rund um den etwa 100km durchmessenden Einschlagkrater weiterführende Überreste der Straße gefunden. Hier

Copyright 1991-2022: **Mirco Adam (ChromeBlack Publishing)**: info@chromeblack.com  
All rights reserved. Contact us for reproduction in any media.



ist allerdings durch geborstene Aquifer unglaublicher Erosionseinfluß zu finden.

Expeditionen durch das Tor hindurch gab es 23. Keine kehrte je zurück.

Eridan (oneway)

Das Tor befindet sich in einem Sperrgebiet. Durch das generelle Flugverbot über den meisten Regionen des Planeten existieren keine Daten mit genügender Auflösung um qualitativden Zustand beurteilen zu können.

Altara (sackgasse)

Das Tor befindet sich nahe Gibson auf dem Centrailia Mainland, es bildet eine Sackgasse, da das weiterführende Tor auf dem Grund der Arnhemsee liegt und aktuell inaktiv ist. Bestrebungen die Arnhemsee trocken zu legen scheitern selbstredend am Widerstand aller Umweltschützer.