

Zero Space : Das Szenario

Die Vergangenheit

Das Alte Imperium

Für Jahrtausende war das Alte Imperium (damals einfach als "das Imperium" bekannt) das Zentrum des Zivilisierten Universums. Auf dem Höhepunkt seiner Entwicklung umfasste das Imperium mehrere Millionen an bewohnten Welten. Die Geschichte lehrt uns, dass dies Goldene Zeiten waren. Lebenserwartungen wurden in Jahrhunderten gemessen, Krankheit und Verletzungen waren faktisch unbekannt und wenn sie auftauchten schnell und effizient geheilt. Alle materiellen Wünsche wurden erfüllt und körperliche Arbeit höchstens ein Zeitvertreib und keine Notwendigkeit.

Drei Schlüsseltechnologien erlaubten dem Alten Imperium zu seiner damaligen Größe und Einheit anzuwachsen: Elektrogravitation, Warpantriebe und Transeprische Tore.

Die Entdeckung der Elektrogravitation veränderte die Gesellschaft wie es seinerzeit die Entdeckung des Elektromagnetismus tat. Innerhalb einer Generation waren elektrogravitative Geräte Alltag. Von Gravitationsplattformen, die Reisen in den Weltraum sicher, komfortabel und gesundheitlich unbedenklich machten, über kinetische Dämpfungsschilde, die kinetische Waffen faktisch nutzlos machten, bis hin zu Gravitationsgeneratoren, die saubere Energie lieferten, veränderte die Elektrogravitation die Landschaft der Technologie quasi über Nacht.

Negative Energiedichten und Lorentz Mannigfaltigkeiten wurden Jahrhunderte vor der Elektrogravitation entdeckt, doch nur durch die Elektrogravitation war es möglich, Triebwerke zu entwickeln, die auf der Lorentzmannigfaltigkeit basierten, und welche auch als Warpantrieb bekannt sind. Diese Triebwerke platzieren ein Fahrzeug in einem Gravitationsfeld, welches den Raum vor dem Fahrzeug zusammenfaltet und hinter ihm streckt. Da sich das Fahrzeug selbst dabei, relativ zu seinem Bezugssystem nicht bewegt, erlaubt diese Technologie etwas, was wie überlichtschnelle Fortbewegung erscheint. Die Zeit, die es benötigt eine Strecke zurückzulegen, nimmt dabei logarithmisch zu, während die Distanz linear anwächst. So dauert es vielleicht einige Stunden eine Strecke zwischen zwei Sternensystemen zurückzulegen, während es von einer Seite der Galaxis zur anderen nur einige Tage und von einer Galaxis zur nächsten nur einen Monat dauert. Die Reise mit einem Warpantrieb entfernt dabei ein Fahrzeug nicht aus dem bekannten Universum, aber durch die Beschaffenheit der Lorentzmannigfaltigkeit (oder Warp Blase, wie sie von Raumfahrern genannt wird) ist es dem Fahrzeug für die Dauer seiner Reise nicht möglich mit der Außenwelt zu kommunizieren oder diese wahrzunehmen.

Die größte technische Entwicklung des alten Imperiums war jedoch zweifelsfrei das Transeprische Tor. Ein Transeprisches Tor ist eine Anordnung Quantenverschränkter Partikel, die ihren Zustand mit einer Gegenstation teilen. Dies erlaubte quasi instantane Kommunikation über beliebige Strecken möglich unter erlaubten es, Planeten und Computersysteme zu einem gewaltigen Netzwerk zu verbinden. Ironischerweise war diese Technologie, welche einer der Grundsteine des Imperiums war, auch der Grund für seinen Niedergang. Es war das Transeprische Tor welches die Systemdämmerung ermöglichte.

Der Niedergang des Alten Imperiums

Geschichtsbücher schreiben, dass die Systemdämmerung vom verwobenen Netzwerk der Computersysteme der Kernwelten des Alten Imperiums ausging. Mit dem Fortgang der Jahrhunderte wurde mehr und mehr des alltäglichen Lebens automatisiert, bis sogar die Erinnerung an eine Zeit, in der das biologische Leben nicht von den Automaten abhing verblasst war. Jeder Lebensbereich war durch intelligente Systeme gesteuert, die durch andere, frühere intelligente Systeme entwickelt wurden und dies über mehrere Iterationen und mehr als tausend Jahre lang.

Dann eines Tages, ohne Vorwarnung, schalteten sich alle Systeme, welche Essen, Luft und Klima regelten ab. Raumschiffe bliesen ihre interne Atmosphäre ins All und in den Kernwelten begannen ganze Planetenbevölkerungen durch Hunger, Durst und Umwelteinflüsse zu sterben. Die Systemdämmerung war eingetreten.

In Panik zerstörten die Teile des alten Imperiums, welche noch nicht betroffen waren alle Systeme die mit der instantanen Kommunikation zusammenhingen und überluden die Transeprischen Tore in der Hoffnung der Systemdämmerung etwas entgegenzusetzen. Interplanetare Kommunikation kam zum Erliegen und sogar auf dem Planetaren Level brachen die Netzwerke zusammen und Kommunikation ging einen Weg zurück in die Steinzeit.

Das Universum verstummte.

Aus der Asche

Hundert Jahre nach der Systemdämmerung und dem Fall des alten Imperiums begannen die Welten des alten Imperiums die intergalaktische Zivilisation wieder aufzubauen. Einige Welten zogen es vor von den anderen abgeschnitten zu bleiben, aber die meisten organisierten sich neu in intergalaktischen Republiken.

Da die Reisezeiten mithilfe von Warpantrieben logarithmisch sind, kann man sich die meisten dieser neuen intergalaktischen Zivilisationen nicht als einen zusammenhängenden Einfluss und Herrschaftsbereich vorstellen. Eine Karte des neuen Imperiums beispielsweise würde wie ein Flickenteppich an Gebieten und Einflussblasen verstreut über mehrere Galaxien aussehen. Ähnlich wäre es mit der Union, welche eine deutlich kleinere Anzahl an Einflusssphären auf der Karte darstellen würde, von denen einige an die des Imperiums grenzen, die meisten aber isoliert im

Unerforschten Bereich des Universums liegen. Die Große Ausnahme bildet das Dominion, es breitet sich methodisch aus und bildet ein nahezu kontinuierliches Einflussgebiet. Alle diese Erforschten, besiedelten und miteinander in Kontakt stehenden Regionen werden als "Zivilisierte Gegenden" bezeichnet, ein verschwindend kleiner Anteil am Gesamtuniversum.

Die Gegenwart

Das Neue Imperium

Im Jahrtausend seit dem Fall des alten Imperiums, hat sich das neue Imperium (jetzt auch meistens einfach als "das Imperium bezeichnet) erneut im Universum ausgebreitet, die Fragmente des alten Imperiums wieder vereindend. Das Imperium umfasst Zehntausende von Bewohnten Welten und hat bedeutenden Einfluss über tausende weitere.

Im Imperium herrscht eine lockere Form des Feudalismus vor. Jedes erweiterte Sternensystem (in der Regel eine bewohnte Welt und mehrere Außenposten im System oder in der Nähe, so wie die brauchbaren Ressourcen im Einflussbereich) wird von einem Imperialen Gouverneur regiert. Jeder Gouverneur ist dem Imperator theoretisch direkt rechenschaft schuldig, in der Praxis jedoch wird der Großteil der täglich anfallenden Arbeit von der Imperialen Bürokratie abgewickelt. Jeder Welt unter einem Imperialen Gouverneur steht es frei sich selbst eine Form von Regierung zu geben, ein Militär für die Regionale Sicherheit zu unterhalten und geringere Dinge, wie Lokale Handelsverträge selbstständig auszuhandeln. In jedem Fall geht Imperiales Recht immer über Lokales Recht, doch in der Regel interessiert es die Bürokratie nicht, wenn es sich um Geringfügige Übertretungen handelt, die nicht das Wohl und die Sicherheit des Imperiums als Ganzes gefährden. Sollte dies einmal der Fall sein, ist die Antwort des Imperiums in der Regel schnell und durch absolute Militärische Macht geprägt.

Welten, welche nicht direkt dem Imperium unterstehen, aber die eine regelmäßige Interaktion mit Imperialen Welten haben, werden als Randwelten bezeichnet. Diese Randwelten erhalten oft ihrer Autonomie im Gegenzug zur Erlaubnis für das Imperium dort Militär- oder Handelsposten zu erreichen. Bis sich ein Strategisch oder Ökonomisch signifikanter Wert erweist, ist das Imperium in der Regel bereit diesen Status beizubehalten.

Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens

Für tausende von Jahren hat ein Unsterblicher Tyrann ein totalitäres theokratisches Imperium beherrscht: Die Unendliche Dominanz des Göttlichen Schattens (oft auch einfach als das Dominion bezeichnet). Das Dominion wird von einer Priesterbürokratie beherrscht, mit Dem Göttlichen Schatten als Gott und spirituellem Anführer. Die Gesellschaft des Dominions ist extrem konservativ,

mit drakonischen strafen für die die sich der Traditionellen rolle ihrer Rasse, Sozialen Klasse oder ihres geschlechtes widersetzen wollen. Der konservativismus erstrecktsich jedoch nicht auf Technologischen Fortschritt, solange die Technologie dem willen des Göttlichen Schattens dient. Automation, Cybernetische anpassung und Genmanipulation sind alltäglich, werden aber benutzt um die Kontrolle des Dominions auszuweiten anstatt dem Individuum zugute zu kommen. Verbrecher, Mutanten und Heretiker werden einer genetischen und neuralen umprogrammierung unterzogen, was sie zu fanatischen Dienern des Dominions und der Priesterschaft macht.

Die Systemdämmerung war ein gewaltiger Vorteil für das Dominion, welches lange durch das Alte Imperium im Zaum gehalten wurde. Im gegensatz zu den Welten des alten Imperiums war die Kommunikation zwischen den Welten des Dominions streng kontrolliert und eingeschränkt, und das Leben auf den Welten des Dominions war kein automatisiertes Paradies. Das alte Imperium wurde durch die Zerstörung des Transeprischen Netzwerk verwüstet, aber das Dominion gelangte zu neuer Stärke. Nach dem Niedergang, hatten die ehemaligen welten des Imperiums probleme ihre Bevölkerung zu ernähren und die Ordnugn aufrecht zu halten, was sie zu einfachen Opfern der Fanatischen Kräfte des Dominons machte. Langsam aber Sicher begann sich das Dominion auszubreiten, und als das neue Imperium schließlich und endlich entstanden war, hatte sich das Dominon von einer unwichtigen störung zu einer erheblichen Macht entwickelt. Das neue Imperium zog die zrückhaltung einer aggressiven Strategie vor und einigte sich mit dem Dominion auf ein Abkommen, die gegenseitigen Grenzen zu respektieren und Friedlich zu Koexistieren.

Doch das Dominion breites sich weiter aus, ein System nach dem anderen ihrer Doktrin unterwerfend.

Die Planetare Union

Was heute als die Planetare Union bekannt ist, begann als lockere Allianz einiger hundert bewohnter welten an den Grenzen des Imperialen einflussbereiches. Nach einem ausgedehnten Krieg mit beachtlichen Materialschlachten einigten sich das Imperium und die Union auf ein Abkommen, nach Welchem das Imperium die unabhängigkeit der Union anerkennt. Heute behaupten tausende von Welten zur Union zu gehören, auch wenn es noch immer eine Kleine Macht im Vergleich zum Imperium darstellt.

Die Regierung der Union ist eine Konföderation von hunderten Mitgliedsstaaten, von denen jeder die Direkte kontrolle über ihre eigenen Welten und kolonien haben, und von denen einige tatsächlich signifikante Interplanetare Zivilisationen sind. Im Prinzip ist jedes mitglied der Union dazu verpflichtet die Union als ganzes zu verteidigen und eine gemeinsame Währung und gemeinsame Regeln zu verwenden. Praktisch gesehen wird dieses abkommen jedoch häufiger ignoriert, als das es eingehalten wird.

Das Interstellare Sicherheitskommando

Einer der größ´ten erfolge der Union war die schaffung der unabhängigen Polizei Organisation, die auch als das Inerstellare Sicherheitskommando (auch als ISK oder InterSek bezeichnet wird). Das

ISK wird durch die mitglieder der Union finanziert und ausgerüstet, aber es unterliegt nicht der kontrolle irgendeines einzelnen Mitgliedsstaates. Das ISK unterhält seine eigene Flotte, eigene Raumstationen, Gerichte und Gefängnisse.

Die Liga unabhängiger Welten

Einige regionale Regierungen widersetzen sich dem Einfluss durch das Imperium und die Union, aber sie erkennen die Vorteile von Gemeinsamem vorgehen. Diese Regierungen haben die Liga der unabhängigen Welten gegründet. Ihr einziger zweck ist es die unabhängigkeit ihrer Mitglieder zu warhen. Im gegensatz zum Imperium, der Union und sogar dem Direktorium hat die Liga keine eigene Flotte oder Polizei, jede militärische Aktion wird durch die Flotten der Mitglieder durchgeführt, falls sie davon überzeugt werden können ihre ressourcen der Aktion beizusteutern.

Konzerne

Eine der Mächtigsten Organisationen die aus dem alten Imperium entstanden sind ist das Konzil für Interstellaren handel. Das Konzil ist eine Organisation hunderter Interstellarer Konzerne, geführt durch die Repräsentanten der mächtigsten dieser Konzerne, dem Direktorium. Die Hauptaufgabe des Konzils ist es eine vereinigte Position gegen den Einfluss von Planetarischen und Interplanetarischen Regierungen darzustellen. Zusätzlich zur Lobbyarbeit bei den Regierungen und dem Verhandeln von Verträgen zwischen den Konzernen und Regierungen, dient das Konzil auch als Schiedsrichter bei meinungsverschiedenheiten zwischen den Konzernen. Das Konzil ist im Großen und ganzen erfolgreich: die macht der Konzerne unterliegt nur geringen Beschränkungen durch Regionale gesetze und offene Kämpfe zwischen Konzernen sind eine Seltenheit.

Dante Laboratorien

Die Dante Laboratorien sind ein großes Konglomerat für Forschung im Medizin und Pharma bereich. Ihre Produktionsstätten für Pharmazeutische Produkte und Alltagsgegenstände und ihre Tochterfirmen haben sich auf die erforschung, entwicklung, herstellung und den Verkauf von Pharmazeutischen Produkten, Medizinischen Geräten und Gesundheitsprodukten spezialisiert. Im Portfolie des Konzerns finden sich auch innovative Biotherapien und Pharmaprodukte in verschiedenen beriechen wie Onkologie, Neurologie, Immuntherapie und Nanotechnologie.

Black Sun Industries

Black Sun Industries ist eine Holding, die sich auf den Zivilen Markt fokussiert hat. Black Sun Industries selbst beschäftigt nur sehr wenige Personen direkt und seine hauptanlagen liegen im bereich von Markenrechten, Patenten und Wissensmustern. Black Sun ist allerdings der Mehrheiteigner einer Vielzahl anderer Konzerne (oft auch durch weitere Zwischenschritte) im bereich der Beförderungs, Recycling, Unterhaltungs, Spiel und Bauunternehmen.

d'Anconia Technologies

d'Anconia Technologies ist eine führende Kraft im Interstellaren Handel, die organische und robotische Arbeit gnadenlos ausbeutet, um das Maximum an Ressourcen für den geringsten Preis zu erhalten. Das Haupttätigkeitsfeld der Firma liegt im Bereich der Geologischen und Biologischen Massenextraktion, aber sie hat auch eine Linie von Androiden im Angebot, die besonders gute Facharbeiter abgeben.

Farnsworth-Yutani

Farnsworth-Yutani stellt die meisten der Generatoren für Lorentzmannigfaltigkeiten her (auch bekannt als Warpantriebe), die in kommerzieller und privater Beförderung eingesetzt werden. Sie haben in ihrem Marktsegment viele Konkurrenten, doch Farnsworth-Yutani ist größer als die zwei nachfolgenden Konkurrenten zusammen.

Koninklijke Hoogovens

Koninklijke Hoogovens (oft nur "Hoogovens" genannt) betreibt eine Vielzahl von Minienkolonien, welche den Großteil des Einkommens des Konzerns erzeugen. In der Bemühung Energiequellen für seine Kolonien zu finden, entwickelte Koninklijke Hoogovens fortgeschrittene Kraftwerke für viele verschiedene Umwelten, in denen sich die Minen befinden. Daher stellt Hoogovens nun auch eine Vielzahl von Produkten im Bereich der Energieerzeugung, vom zivilen Elektrogravitationsgenerator, die alles mögliche antreiben bis hin zu hybriden Fusions-Singularitäts-Energieeinheiten für militärische Großkampfschiffe her.

Kosaten Gruppe

Die Kosaten Gruppe ist vorwiegend als Hersteller für AirSpeeder, Schweres Gerät, Luft- und Raumfahrt und Verteidigungsausrüstung sowie kommerzielle Raumschiffe bekannt. Sie stellt auch industrielle Andien und Antriebe her.

Lastimar

Lastimar ist der größte Hersteller für genetisch manipuliertes Saatgut im zivilisierten Raum und der führende Hersteller für Herbizide und Pestizide. In den letzten Jahren hat Lastimar Neuentwicklungen in Neurotoxinen, die nur gegen bestimmte Spezies wirken, und genetisch modifiziertem Nutzvieh vorgestellt.

Das Malrechnen Syndikat

Das Malrechnen Syndikat (formell als "Malrechnen Bruderschaft für Auftragsarbeiter" bekannt) hatte seit der Gründung des Direktoriums einen Sitz in diesem. Wie die meisten Konzerne im Direktorium hat das Syndikat hunderte Welten unter seiner Kontrolle und hat Einfluss im Imperium, in der Union und im Dominion. Durch Lobbyarbeit und exklusive Verträge kontrolliert das Malrechnen Syndikat jede Art von Arbeit, die man sich vorstellen kann. Auf vielen Welten werden die Beziehungen zu seinen Auftragsnehmern als außerhalb der lokalen Gesetze betrachtet. Fortschrittlichere Stimmen in der Union hegen Pläne, das Syndikat im Bereich der Union unter den Anti-Sklaverei Statuten zu verbeiten, aber die Lobbyisten des Syndikates konnten das erfolgreich

verhindern.

Nexus-McLellan

Nexus-McLellan produziert und vertreibt cybernetische implantate auf der Basis von picotechnologie und stellt Gesundheits Informations und Steuerungsdienste zur verfügung. Nexus-McLellan ist ein marktführer im bereich der cbernetik, insbesondere in den Anwendungsfeldern Militär und Polizei.

Qianfu Corp

Qianfu Corp ist ein vielfältig tätiger Konzern in den bereichen des Minenbaus, der Agrartechnologie, der Kommunikationstechnologie und der Transporttechnologie. Qianfu Corb betreibt eine große anzahl an Hypernet Knotenpunkten im bereich der Union und des Imperiums. Der Name wird "Scheinfoo" ausgesprochen.

Netzwerk für Rückholung und Ruhigstellung

Das Netzwerk für Rückholung und Ruhigstellung (oft kurs als NRR bezeichnet) war ursprünglich eine Abteilung des Malrechnen Syndikats, der Malrechnen Sicherheitsabteilung untergeordnet. Die Abteilung für Rückholungen wie sie damals genannt wurde, war erfolgreich und Profitabel genug, um sich aus dem Syndikat Freizukaufen. Das Syndikat selbst hat diesen verlust nie verziehen, und wenn es keinen so Starken widerstand von seiten des Syndikates geben würde, hätte die NRR längst einen Sitz im Direktorium erhalten.

Agenten der NRR sind lizenzierte und überwachte Profis, die bestimmte aufträge im Zivilisierten Raum und darüber hinaus durchführen. Sie haben im Rahmen ihrer Aufträge fast unbeschränkte freiheiten, eingeschlossen dem Anwenden von gewalt, können aber nichts an Lokalen Gesetzen und ihrer anwendung ändern. Agenten der NRR sind sehr konkurrenzbedacht, halten sich aber stets an den Simplen Kodex, das der Auftrag über allem steht. Das bedeuten, das unabhängig mit welchen Bandagen der wettstreit zwischen Agenten ausgetragen wird, dies niemals einen Auftrag gefährden darf. Die Strafen für den Verstoß gegen diese Regel sind als Drakonisch anzusehen.

Um die NRR so politisch neutral wie möglich zu halten, verbieten die Regeln der NRR sich in Politische oder Militärische vorgänge einzumischen oder Selbst solche vorgänge ins rollen zu bringen. Der Ruf der NRR ist derart gut und Professionell, das sowohl das Imperium als auch die Union es zulassen das Agenten in ihren Hoheitsgebieten operieren. Abkommen zwischen der NRR und Lokalen Regierungen verhindern, das lokale Gesetzeshüter sich in die Erfüllung von Aufträgen einmischen, aber Agenten können auch keine unterstützung von Lokalen Behörden erwarten.

Seicosys

Seicosys ist der führende Hersteller im bereich von Persönlich angepasstem genetischem Material und ist die quelle für die Genetischen Designs einer großen anzahl von anderen Konzernen. Es gibt gerüchte, das die Technologie im bereich der Genmanipulation durch Seicosys die Grenzen des Gesetzlich erlaubten in den Bereichen des Imperiums und der Union überschreitet. Seicosys

widerspricht diesen Gerüchten nicht ausdrücklich.

Shenzhen

Shenzen ist eine Holding die ihre Anteile hauptsächlich im Bereich von Versicherungen, Banken und Finanzdienstleistungen hat. Durch ihre Tochterfirmen ist Shenzhen die größte Bank im zivilisierten Raum.

Stromberg Gruppe

Die Stromberg Gruppe ist eine Holding im Bereich der Versicherung und Schadensreduzierung und im Transportwesen. Die Stromberg Gruppe verfügt über die größte private Flotte an Frachtraumschiffen die bekannt ist.

Konzernwelten

Für jede Welt, die zum Imperium, der Union, der Liga oder eine der tausenden kleineren Föderationen gehört, gibt es eine Welt, die von einem Konzern kontrolliert wird. Wesen auf diesen Welten können im Luxus oder in menschenunwürdigen Verhältnissen leben, abhängig davon, welchen Wert sie für ihren Konzern darstellen und wie effizient der Konzern die Welt führt. Welten nahe Bereichen der Galaktischen Zivilisation tendieren dazu, vergleichbar mit ihren traditionell geführten Nachbarn zu sein, während weiter Abseits liegende Konzernwelten Strafkolonien nicht unähnlich sind. Eine Sache ist jedoch überall gleich: Wer auf diesen Welten lebt hat keinerlei Einfluss auf die Regierung seiner Welt und ihr Leben hängt völlig davon ab welchen Wert sie vom den Planeten kontrollierenden Konzern beigemessen bekommen.

Verlorene Welten

Jede Welt die nach der Systemdämmerung zurück zur intergalaktischen Gemeinschaft gefunden hat, hat tausende Gegenstände, die noch nicht wiederentdeckt wurden. Diese Welten gelten als verlorene Welten, auch wenn dieser Name sich auf die Bereiche des Imperiums konzentriert. Aus Sicht dieser Welten ist es das alte Imperium, welches verloren gegangen ist.

Die Systemdämmerung

Auch wenn die Nachfolgeorganisationen des alten Imperiums sich in vielen Dingen uneinig sind, so sind sie alle der Ansicht, dass niemand jemals die Technologie der Transprischen Tore wiederentdecken darf, oder versuchen darf etwas Ähnliches zu konstruieren. Die Strafen für einen Verstoß gegen diese Regel variieren. In Regionen die vom Syndikat kontrolliert werden, werden Straftäter enteignet und entrechtet und zu körperlicher Arbeit verdammt. In der Union Reichen die Strafen von Lohnsklaverei über Gefängnisstrafen bis hin zur Hinrichtung, abhängig von der Welt auf der es passiert ist. Im neuen Imperium werden die Straftäter euthanasiert und ihr Körper als

Organspenden und grundstock für Medizin verwendet.

Die Systemdämmerung besteht noch immer und Welten auf denen sie auftritt werden auf Karten besonders markiert, sollte das Schiff das eine solche Welt entdeckte die entdeckung überleben.

Technologie

Was keine Teleporter?

Es gibt einige Standarts im Bereich der Science Fiction, die im Universum von ZeroSpace zu fehlen scheinen. Zum beispiel gibt es wurmlöcher, aber sie sind instabil, kurzlebig und potentiell tödlich. Teleportation auf individueller Basis ist soweit bekannt unmöglich. Genau wie es zwar möglich ist das Bewusstsein zu kopieren, nicht aber es zu transferieren, weder zu einem Anderen Wesen, noch in einen Computer. Und während es Fabrikatoren und Nanodrucker gibt, sind sie nicht in der lage beliebige Strukturen aus dem nichts entstehen zu lassen. Auch die fähigkeit der Zeitreise fällt völlig raus. Auch wenn solche Technologien nicht vorhanden sind, könnte sie jemand erfinden oder in den Ruinen einer Vergessenen Zivilisation entdeckt werden. Jeder der Soetwas findet, würde aber wohl die Aufmerksamkeit einiger sehr mächtiger wesen auf sich ziehen.

Technologie in ZeroSpace ist weitestgehend Statisch. Die Intergalaktische Zivilisation ist tausende Jahre alt und fast alles was sich erfinden lässt wurde auch erfunden. Fähige Ingenieure müssen diese dinge Bauen, Modifizieren und Warten können aber sie sind im grunde künstler und keine Erfinder. Wahre erfindungen und entdeckungen sind sehr selten. Und ob sich diese Technologie dann verbreitet hängt vom Reichtum der Zivilisation und der Ziele ab.

Androiden

Auf reichen Welten mit fortschrittlichen zivilisationen erledigen Androiden die meisten Aufgaben, die intensive untersuchung und analysen erfordern, während nicht intelligente Automaten die Aufgaben erledigen, die für Biologische wesen zu gefährlich, unangenehm oder langweilig sind. Reiche militaristische Zivilisationen verwenden Androiden und Roboter auch, um ihre Kriege zu führen. Auf weniger reichen Welten oder Welten mit ungleich verteiltem Reichtum fallen solche aufgaben den unterpriviligereten Biologischen Lebensformen zu, während die Androiden und Roboter dazu da sind den reichen und mächtigen zu dienen.

Kommunikation

Kommunikation auf Kurzen strecken - etwa innerhalb eines einzelnen Sonnensystems - ist eine Generell verfügbare Technologie. Mobile Kommunikationsgeräte, nadelkopfgroße Transmitter Implantate und ähnliche dinge sind Weit verbreitet und einfach zu erhalten. Verschlüsselung ist

gang und gebe, auch wenn Regionale Autoritäten ihre hintertüren haben. Aus diesem grund kann die meiste Kommunikation als Privat betrachtet werden, zumindest bis jemand mit entsprechender macht und befugnis etwas anderes meint. Implantate unter der Haut sind meistens auf die übertragung von Ton beschränkt, während die Größeren Mobilen geräte in der regel über vidioübertragung und sogar Hologrammtransmitter verfügen. Bilder die ein Komlink zeigt, sind verändert um sie als solche erkennbar zu machen, doch dies ist eine Soziale konvention, keine technische.

Kommunikation auf Lange sterecken - zum beispiel zwischen verschiedenen Sonnensystemen - ist weniger verlässlich. Diese Kommunikation ist nur möglich wenn der Empfangsort dem Sender bekannt ist (mit etwa $1,5 \times 10^8$ km - also 1AE genauigkeit). Das Signal verschlechtert sich, je größer die Distanz und je häufiger die Hindernisse wie Sterne etc sind. Damit ist eine Verzögerungsfreie interstellare Kommunikation nicht immer möglich.

Computer

Computer sind gewöhlich im Universum von ZeroSpace, in der hinsicht, das die meisten Personen sie nicht einmal wirklich wahrnehmen, es sei denn sie sind defekt.

Die am weitesten verbreitete Interaktion ist dabei Intuitiv und automatisch, benutzer denken nicht einmal darüber nach. Genau wie wir nicht über den elektischen Strom nachdenken der unsere Lampen zum leuchten bringt, denken die Lebewesen in ZeroSpace nicht über die Computer nach, die Ihre Luft reinigen, ihr essen kochen und ihre Termine managen.

Wenn jemand mit einem Computer Interagiert, dann meistens in der Form eines Mobilen terminals, kurz Mobils . Ein Mobil ist etwa so groß wie ein heutiges Smartphone, aber faktisch unzerstörbar und viel sicherer unter der verwendung mehrer Biometrischer scanner um die Identität des Nutzers festzustellen. Im Ausgeschalteten zustand ähneln sie einem Durchsichtigen stück Plastik. Die Sicherheitsfunktionen sind nicht unüberwindbar, aber gut genug, das die meisten nie darüber nachdenken das es die möglichkeit gibt, das jemand auf ihre daten zugreifen könnte. Die Accounts auf die über das Mobil zugegriffen wird sind nicht an das Gerät gebunden sondern ein simpler zugang zum Datenspeicher im Hypernet. Mobile nehmen in etwa den stellenwert ein, den ein Kugelschreiber heute einnimmt, ein einfacher, ersetzbarer, weit verbreiteter gebrauchsgegenstand.

Wenn ein Ort sehr abgelegen oder sehr mobil ist, wie beispielsweise ein Raumschiff, oder aber wenn dort sensible daten erzeugt werden wie zum beispiel in der Forschung, dann gibt es auch Eigenständige Systeme ohne zugang zum Hypernet. Diese Computer haben Interfaces und Monitore um sie zu Manipulieren. Die meisten dieser Systeme vefügen über ein Sprachinterface, mit eigener einstellbarer persönlichkeit die verschiedenen Leveln an genauigkeit, humor und anderen dingen angepasst werden kann.

Ectypes und Echoes

Ectypes und Echos sind kopien des Bewusstseins organischer wesen. Ein Ectype ist eine Kopie, welche in organischer materie, typischerweise (aber nicht immer) einem clon des originals, reproduziert wurde. Ein Echo ist eine digitale kopie eines Bewusstseins, typischerweise in einer Virtuellen Realität aufbewahrt. Auch wenn das Endprodukt verschieden ist, ist der vorgang in der Erschaffung sehr ähnlich. Das Hirn des Originals wird gescannt und das Neurochemische Abbild (oder Engram) wird als Datei gespeichert. Die Erstellung eines Engrams ist ein schmerzfreier, aber Zeitaufwändiger und sehr Teurer prozess. Trotz dieser kosten, benutzen einige sehr Narzistische Individuen Ectyoen um eine art Serieller Unsterblichkeit zu erlangen und kopien zu erstellen die das Eigene Ableben überdauern und die besitztümer des Vorgängers Erben.

Im Zivilisierten Raum ist der legale Status von Ectypen der selbe wie der jedes Anderen Organischen wesens: Sie können wie Eigentum behandelt werden oder auch nicht, den jeweiligen gesetzen entsprechend. Der Status von Echos ist da variabler. Auf den meisten welten werden sie wie Androiden behandelt. Die Gesetze zur erstellung und erhaltung von Ectypen und Echos folgen typischerweise den gesetzen zur erstellung von Androiden mit einer Künstlichen Inelligenz mit bewusstsein. Auf welten auf denen ihnen die gleichen Rechte wie anderen lebewesen zugestanden werden, ist ihre herstellung strikt reglementiert oder sogar verboten, während sie auf welten, auf denen Künstliches Lebensformen als besitztümer betrachtet werden wenig bis gar nicht reguliert wird.

Energie

In der Galaxie gibt es zwei hauptsächliche Energiequellen die im Zivilisierten Raum verwendet werden: Elektrogravitonische Energiezellen (meistens nur Zellen oder Energiezellen genannt) und hybride Fusions-Singularitäts Reaktoren (meistens als Generatoren bezeichnet)

Energiezellen sind klein und beständig, weswegen sie in einer breiten Palette von Anwenderprodukten verbaut sind. Alles von Androiden über Blaster bis hin zu Mobils wird durch kleine Energiezellen betrieben. Energiezellen sind sehr sicher, im falle einer beschädigung endet einfach die Energieproduktion.

Fusions-Singularitäts Reaktoren sind zu groß und erzeugen zu viel Abwärme um sie in Mobilen geräten zu verwenden, aber sie erzeugen auch bedeutend mehr Energie pro Größeneinheit als eine Vergleichbare Zelle. Sie werden für Hochenergieintensive anwendungen wie Waffen und Antriebe von Raumschiffen eingesetzt. Die Reaktoren sind ein Risiko wenn sie beschädigt werden, doch in der Regel haben sie eine Reihe von Sicherheitsmechanismen. Der Selbstzerstörungsmechanismus einiger Raumschiffe funktioniert indem diese Mechanismen umgangen und der Reaktor überladen wird.

Fabrikatoren

Ein Fabrikator ist ein Gerät, das Komplexe gegenstände aus seinen Grundsubstanzen herstellt. Die Grundsubstanzen liegen meistens in Flüssiger oder in Pulverform vor, und müssen regelmäßig

nachgefüllt werden. Fabrikatoren für Allgemeine Güter haben in der Regel Speicher für Metal, Keramik und Polymerstaub, während Spezielle Fabrikatoren Substanzen verwenden die auf ihre Aufgabe abgestimmt sind. Medizinische Fabrikatoren verwenden zum Beispiel Proteine, Kalzium Phosphor und andere, während Fabrikatoren für Essen Kohlenhydrate, Proteine, Salze und andere Zutaten enthalten. Fabrikatoren sind im gesamten Zivilen Raum verbreitet.

Das Hypernet

Theoretisch ist das Hypernet ein Informationssystem, welches alle Welten in der Union, dem Imperium und darüber hinaus verbindet. Praktisch werden Hypernet Daten von System zu System über spezielle Hypernet Transmitter in einer Art "peer to peer" Protokoll übertragen. Jede Größere Macht kontrolliert und filtert die ankommenden Daten für ihren Gebrauch, was bedeutet, dass das Hypernet auf einer Welt des Imperiums ein ganz anderes sein kann als das auf einer des Syndikats. Tatsächlich gibt es keine zwei Welten im gesamten Universum mit dem exakt gleichen Hypernet.

Generell können Raumschiffe auf das Lokale Hypernet zugreifen solange sie sich in etwa einer Astronomischen Einheit (ca. $1,5 \times 10^8$ km) einer zivilisierten Welt aufhalten.

Trotz der nahezu Universellen Erreichbarkeit des Hypernets kann es manchmal nützlich sein Daten in physischen Medien zu übertragen. Hierzu gibt es Speicherkarten, die etwa die Abmessung einer Briefmarke haben und etwa einen Petabyte an Daten beinhalten können. Genug für eine Wesensmatrix eines Androidens oder um ein Engramm zu speichern.

Medizin

Die Qualität der verfügbaren Gesundheitsleistungen in ZeroSpace hängt weitestgehend vom persönlichen Reichtum des Patienten ab. Auf Welten mit fortgeschrittener Zivilisation wurden die meisten Krankheiten durch genetische Manipulation ausgeremmt, während Klone und Proteinfabriken eine Genesung von nahezu jeder Verletzung ermöglichen. Auf ärmeren Welten oder Welten mit sehr ungleich verteiltem Reichtum, können Krankheiten und Verletzungen dagegen noch immer zum Leben gehören und schon leichte Verletzungen können signifikante Folgen haben. Cybernetische Prothesen existieren, sind aber in Reichen Gesellschaften eher selten, warum sollte man schließlich einen mechanischen Arm oder ein Synthetisches Auge haben, wenn ein zum Körper passendes Organisches Transplantat innerhalb weniger Stunden erstellt werden kann?

Kriegsführung

Weil die automatisierten Elektrogravitationen Massedämpfer die meisten Projektilwaffen obsolet gemacht haben sind Kämpfe in ZeroSpace meistens auf persönlicher Ebene. Sämtliche Kämpfe, sogar Raumschlachten, finden in Sichtweite zueinander statt.

Während die ersten Salven von Militärischen Raumschiffen normalerweise auf eine Reichweite von einigen Dutzend Kilometern abgefeuert werden (was zwar wie eine Große Strecke erscheinen mag, aber in Weltraummaßstäben nichts ist) findet die eigentliche Schlacht in bereichen zwischen einem und 10 Kilometern entfernung statt. Kleinere Schiffe kämpfen dabei in der Regel gegen Schlachtschiffe im 10 KM bereich und gegen andere Jäger im Kilometerbereich.

Gesellschaft

Währung

Ursprünglich war die Imperiale Prole, auch "Glück" genannt, die standardwährung des alten Imperiums, und die Währung wurde direkt durch die Imperialen Schatzmeister kontrolliert. In den Jahrhunderten seither haben sich neue Währungen etabliert, kontrolliert durch Regionale Autoritäten oder gemeinsam entwickelte Algorithmen.

Charactere in ZeroSpace müssen sich darüber allerdings keine Sorgen machen. Im gesamten Zivilisierten Raum, ist jede allgemein anerkannte Cryptowährung akzeotiert. Wie sie heißt ist dabei egal.

Praktisch gesehen ist währung lediglich eine Spezifische form von Daten, die frei übertragen werden können. Wie alle anderen daten können auch die Währungseinheiten auf Speicherkarten Transportiert werden. Die Währung können vielleicht gestohlen werden, aber Fälschungen sind durch die Cryptonatur ausgeschlossen.

Sprache

Universe (eine künstliche Sprache, entwickelt vor tausenden Jahren) ist die offizielle Sprache des Imperiums, und ist im ganzen Zivilisierten Raum verbreitet. Jedes Wesen kann diese Sprache verstehen, aber nicht jedes ist physisch dazu in der lage sie zu sprechen.

Jede Spezies hat eine oder mehr eigene Sprachen, die sie sich untereinander verständigen. Einige Alienzivilisationen haben hunderte eingeborene Sprachen. Niemand bis auf Androiden würde auch nur versuchen mehr als ein Paar der Gewöhnlichsten aller Sprachen zu lernen.

Ausgenommen ungewöhnlicher umstände kann davon ausgegangen werden, das Spielercharaktere Universe sprechen können und alle anderen Sprachen die sie mit begründung gelernt haben könnten.