

Systemreferenz für Tymonia

Dr. Frank Effenberger

Zweite Ausgabe

1. Auflage Januar 2024

Tymonia and all Tymonia-related content © 2023-2024 Dr. Frank Effenberger
is licensed under CC BY-NC-SA-License.

Selbstverlag (Privatdruck):

Dr. Frank Effenberger

Helmholtzstraße 4

01069 Dresden

Deutschland

Inhalt

Tymonia

Vorwort	3
Historie Tymonias	4
Sektorenbezeichnungen	6
Astralebene	6
Psionik	7
Interstellare Zeitrechnung	7
Interstellare Währung	8
Interstellare Politik	9
Interstellare Kommunikation	10
Tech-Level	10
Spezies	13
Stellare Sektoren	17
Organisationen	24
Operation Black Fist	57

Rechtliches

Rechtliche Anmerkungen	58
CC BY-NC-SA-Lizenz	59

Weitere Informationen finden Sie unter:
www.kosmischer-horror.de/tymonia

Tymonia

Vorwort

Hier finden Sie alle Informationen zu meiner mit anderen Pen-&-Paper-Rollenspielen kompatiblen Sci-Fi-Welt Tymonia.

Tymonia ist eine Sci-Fi-Welt und dafür ausgelegt, um darin Geschichten zu schreiben und Pen-&-Paper-Rollenspiele zu spielen.

Diese Seite enthält die Besonderheiten der von mir erschaffenen Welt, damit diese möglichst einfach mit anderen Spielsystemen verwendet werden kann. In den Sektionen bzgl. Tech-Level und stellarer Sektoren wurden Bezeichnungen der frei verwendbaren, revised Edition von Stars without Numbers verwendet und übersetzt.

Die folgenden Abschnitte erklären zum einen die Spielwelt im Detail, zum anderen wie die Inhalte dieser Welt für eigene Zwecke verwendet und verändert werden können.

Historie Tymonias

Die Geschichte ist aus der Sicht der Menschen geschrieben und enthält nur die bedeutendsten Meilensteine.

2080 AD: Nutzbarmachung der Kernfusion

Die Kernfusion wurde im Jahr 2080 für die Menschheit effektiv einsetzbar und katapultierte die Zivilisation durch günstige Verfügbarkeit hoher Mengen Energie in ein neues Zeitalter.

2107 AD: Entdeckung des Warpantriebs

Mit der Erkundung des Mars im Jahr 2107 stieß die Menschheit auf alte Ruinen einer unbekannten Zivilisation, die als Aeons bezeichnet werden. Während der Großteil der gefundenen Technologie für die Menschheit unverständlich bleibt, konnte das Wissen der Manipulation der Schwerkraft und die Grundlage für Warpantriebe gefunden werden.

3276 AD: Entdeckung der Psionik

Die Wissenschaft fand ein unsichtbares Energiefeld, welches das Universum durchströmt. Manche Menschen sind in der Lage, mit diesem Energiefeld zu interagieren und werden als Psioniker bezeichnet. Die Psionik bildet unter anderem die Grundlage für den Teleport und den Bau von Sprungtoren.

3449 AD: Entdeckung der Astralebene

Mit der Entdeckung der Psionik wurde das bisher unsichtbare Energiefeld des Universums weiter erforscht und Astralebene genannt. Für Psioniker ist sie die Quelle ihrer Fähigkeiten.

3851 AD: Bau des ersten Sprungtores

Die Menschheit beginnt mit dem Bau des ersten Sprungtors zur Andromedagalaxie. Dieses soll einen Teleport über die Astralebene durch den Einsatz von gewaltigen Mengen psionischer Energie ermöglichen.

3959 AD: Die Sprungtorkatastrophe

Die Aktivierung des ersten Sprungtores schlug fehl und eine Freiwilligenflotte aus Kriegs- und Kolonieschiffen wurde durch die Astralebene gerissen. Das Sprungtor explodierte und die Menschheit verlor den Kontakt zu ihren Brüdern und Schwestern.

3953 AD: Neubesiedelung der Galaxie Tymonia

Die Überlebenden wussten nicht, wo sie waren. Nach dem Kontaktabbruch zur Erde und der Sammlung der Überlebenden, suchten die Menschen nach bewohnbaren Planeten und errichteten ihre neue Heimat. Sie nannten ihre Galaxie Tymonia und ihren stellaren Sektor Therseus. In dieser Galaxie trafen sie auf lebende Wesen, von primitiven bis zu hoch entwickelten Spezies. Die Menschen schlossen sich einem interstellaren Rat der sechs mächtigsten Spezies an und übernahmen deren Währungssystem.

4412 AD: Erscheinen der Verderbnis

Wurmlöcher tauchten in Tymonia auf. Sie begannen Flotten und Planeten zu verschlingen, zu wachsen und sich auszubreiten. Aus den Löchern dringt eine unbekannte, schwarze Biomasse, die als Verderbnis bezeichnet wird und bei Kontakt tödliche Mutationen zur Folge hat.

Auf der Suche nach einem Weg, die Verderbnis aufzuhalten, muss die interstellare Gemeinschaft mit Krieg, Chaos und Panik in ganz Tymonia zurechtkommen.

Im Rahmen der Operation Black Fist versuchen die Spezies ihre Schiffe und Soldaten durch die Wurmlöcher zu schicken, um ihre verlorenen Flotten und Planeten zu retten. Niemand, der auf so eine Mission geschickt wurde, kehrte je zurück.

Sektorenbezeichnungen

Exakte Bezeichnungsnamen und Konventionen

- Tymonia (Galaxie): GN-470
- Therseus (bewohnter, stellarer Sektor von Tymonia): SNS-133.
Langform: GN-470-SNS-133
- Quadranten in Therseus: Beginnend mit SNS-133-0000 bis SNS-133-0709. Langform: GN-470-SNS-133-0000 bis GN-470-SNS-133-0709
- Gebiete hinter einem Wurmloch: XXX-0000 bis XXX-9999

Astralebene

Es existiert ein Energiefeld, mit denen die bekannten Gesetze des Universums gebrochen werden können.

Die Astralebene ist ein durch das Universum fließendes, unsichtbares Energiefeld. Sie ist ein Quell von reiner Macht, die von psionisch begabten Lebewesen angezapft werden kann.

Psionik

Psioniker sind Lebewesen, die in der Lage sind, Energien der Astralebene zu nutzen.

Psioniker sind selten und ohne Training und Kontrolle wird er sich selbst und seiner Umgebung schaden. Umfangreiche Programme zum Schutz und Training werden allen Spezies von Tymonia angeboten.

Psioniker können je nach Spezialisierung heilen, die Zukunft lesen, Telekinese, Telepathie sowie Teleportation nutzen und schützende Kräfte freisetzen.

Interstellare Zeitrechnung

Die Zeit wird als Dezimalzahl angegeben und Sternzeit genannt.

Die Sternzeit ist eine Einigung des interstellaren Rates für eine einheitliche Kommunikationsbasis und wird in der Regel in die Zeitrechnung der jeweiligen Spezies zurückgerechnet. Diese Website beschreibt den Zustand der Sternzeit 75003,00 (entspricht dem Auftreten der Verderbnis in 4412 AD).

Die Erhöhung der Sternzeit um +1,00 macht umgerechnet ein Jahr in Menschenzeit aus.

Interstellare Währung

Interstellar Credits (IC)

Interstellar Credits (IC) oder kurz "Credits" sind eine rein digitale Währung, die in Form von Credsticks als persönliche Börse mit sich geführt werden kann. Jede technologisch weit genug fortgeschrittene Zivilisation akzeptiert IC.

IC werden vom interstellaren Rat als Währungshüter reguliert.

Interstellare Politik

Der interstellare Rat (IR) klärt Belange, die mehrere Spezies betreffen.

Der IR ist ein vereinter Rat aus sieben Spezies. Der Rat startete mit den Vrykurr, welche die anderen Spezies überwachten und förderten. Sobald eine Spezies Tech-Level-4 erreichte, wurden sie auf Augenhöhe mit den Vrykurr in den interstellaren Rat geholt. Dabei gab es eine Bedingung: Ein neues Mitglied im Rat muss kommende Spezies überwachen und fördern. Bis heute hat jede Spezies, welches Tech-Level 4 erreicht hat, das Anrecht auf einen Platz im Rat.

Der interstellare Rat entscheidet über die gemeinsame Währung, Zeitrechnung und kann Resolutionen verabschieden.

Die durch die Sprungtorkatastrophe nach Tymonia gerissenen Menschen sind der neuste Zugang in diesem Rat.

Spezies	Mitglied seit (Sternenzeit)
Vrykurr	67140,00
Dythosi	69450,00
Itharr	69460,00
Solis	72300,00
Taji	73459,00
Ziflu	73700,00
Menschen	74544,00

Interstellare Kommunikation

Nachrichten benötigen Zeit, um sich in der Galaxie zu verbreiten.

Die interstellare Kommunikation zwischen Sektoren findet über Kommunikationsschiffe statt, die Nachrichten via Warpantriebe in andere Sektoren bringen und mit Lichtgeschwindigkeit an Kommunikations-Arrays versenden.

Tech-Level

Der Fortschritt einer Zivilisation wird anhand des Tech-Levels (TL) gemessen.

Die Beschreibung der TL ist übernommen von der frei verwendbaren, revised Version von Stars without Number.

Tech-Level	Bezeichnung	Beschreibung
TL-0	Landwirtschafts- zeitalter	Zivilisation hat Zugang zu Steinwerkzeugen, einfachsten Waffen, kann Tiere halten und zähmen und wurde aufgrund von Landwirtschaft sesshaft.
TL-1	Hochzivilisations- zeitalter	Zivilisation nutzt Wind- und Wasserkraft und kann Schwerter und Rüstungen aus bearbeiteten Metall herstellen.
TL-2	Industriezeitalter	Zivilisation nutzt die Verbrennung fossiler Kraftstoffe, arbeitet mit Dampfmaschinen, hat erste Schusswaffen.
TL-3	Informationszeital- ter	Zivilisation nutzt Atom- und Wasserstoffenergie, besitzt Computer zur Automatisierung und planetaren Langstrecken-kommunikation sowie primitive Raumfahrzeuge.

Tech-Level	Bezeichnung	Beschreibung
TL-4	Weltraumzeitalter	Zivilisation nutzt Kernfusion. Interstellares Reisen und Schwerkraftmanipulation, erste Erstellung von virtuellen Intelligenzen, Erstellung von Cyberware-Implantaten, Genmanipulation, und erste Klonerfolge sind möglich. Zivilisation hat Zugang zu Energiewaffen.
TL-5	Nanozeitalter	Zivilisation hat Zugang zu nahezu endlosen Energiequellen, kann mit kleinen Geräten die Schwerkraft manipulieren, kann psionische Fähigkeiten für Sprungtore nutzen. Zivilisation hat Zugang zu Planetenzerstörern, Nanotechnologie und kann Menschen genetisch extrem verändern und unsterblich machen. Diese Zivilisation kann begrenzt die Zeit manipulieren und unter hohem Aufwand eine echte, künstliche Intelligenz schaffen.
TL-6	Vorvätertechnologiezeitalter	Eine für die meisten unverständliche Technologie, die scheinbar unmögliche Dinge vollbringen kann.

Spezies

Es gibt unzählige Spezies im Universum. Dies ist eine Liste jener, die Tech-Level-4 erreicht haben.

Spezies-name	Herkunft	Sprachen	Altersgrenze	Aussehen	Regierungsform
Mensch	Erde, in Tymonia: Incarmonia (frostige Bergbauwelt)	Gemeinsprache	120 Jahre	Wie die bekannten Menschen, nur meistens mit erweiterten Fähigkeiten durch Cyberware-Implantate.	Imperiale Struktur mit einem Herrscher
Dythosi	Selnar (Ozeanwelt)	Dythokar (Lautsprache), Gemeinsprache	50 Jahre	2 Meter groß, blaue Haut, humanoid. Langgezogener Kopf, schwarze Augen und zwei Löcher anstelle einer Nase. Keine Haare.	Konföderation mit Statthaltern

Spezies-name	Herkunft	Sprachen	Altersgrenze	Aussehen	Regierungsform
Itharr	Wibefu (tropische Reliktwelt)	Itharri (Klackgeräusche), Gemeinsprache	30 Jahre	1,70 Meter groß, gelbe und grüne Chitinplatten, insektoid. Sechs Augen, scharfe Mandibeln und zwei Fühler am Kopf. Besitzen 8 Arme.	Matriarchat mit einer Königin
Solis	00000001	Binärs-trom, Gemeinsprache	-	Roboter unterschiedlichster Größe und Form, angetrieben durch Kernfusion. Jedes Wesen ist Individuum, solange es nicht gegen Solis selbst gerichtet ist.	Algokratie: Der beste Algorithmus für ein gegebenes Problem wird diskutiert und angewandt.

Spezies- name	Herkunft	Spra- chen	Al- ters- gren- ze	Aussehen	Regierungs- form
Vrykurr	Melnor (ge- schmolzene Schmiede- welt)	Vry- kurri (Stein reibt auf Stein), Ge- mein- spra- che	250 Jahre	Wesen aus rotem Stein, oftmalls mit Rissen dazwischen. Humanoide Form.	Gerontokra- tie: Die ältes- ten Steinwe- sen bilden einen Rat
Taji	Findosa (aggressive Tundrawelt)	Tajit (Laut- spra- che), Ge- mein- spra- che	60 Jahre	Pflanzen- wesen un- terschiedli- cher Größe, meist grüne Grundfarbe mit pracht- vollen Blü- ten. Haben Stimmbän- der und Lautsprache.	Korpora- tokratie: Die Pflan- zen sind in Megacorps organisiert, die das Uni- versum über freie Verträge regulieren.

Spezies-name	Herkunft	Sprachen	Altersgrenze	Aussehen	Regierungsform
Zifilu	Marsh (alpine, heilige Welt)	Zifili (Telepathie), Gemeinsprache	400 Jahre	Wesen aus gelb-orangenem Licht. Tragen symbolische Rüstungen, um humanoide Form zu imitieren.	Theokratie: Die Zifilu beten ihre Gottheit Mya an und die Hohepriester bestimmen über die Spezies.
Aeon	Vorväter	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt
Pyronier	Vorväter	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt	Unbekannt

Stellare Sektoren

Die Galaxie Tymonia wird in stellare Sektoren unterteilt.

Die Besonderheiten und Beschreibung der Besonderheiten ist bei Planeten ohne Namen von der frei verwendbaren, revised Version von Stars without Number übernommen und übersetzt worden.

Sektorbezeichnung	Besonderheit	Beschreibung Besonderheit	Verderbnis / Wurmloch vorhanden
GN-470-SNS-113-0001	Schwarzes Loch	Ein schwarzes Loch hat alles in diesem Sektor vernichtet.	Nein
GN-470-SNS-113-0002	Nachtwelten	Der Sektor ist in ewige Dunkelheit gehüllt. Leben entsteht nur dadurch, dass ein heißer Planet durch chemische Reaktionen Wärme abgibt oder unsichtbares Licht auf den Planeten dringt. Die meisten Lebensformen sind extrem aggressiv.	Ja

Sektorbezeichnung	Besonderheit	Beschreibung Besonderheit	Verderbnis / Wurmloch vorhanden
GN-470-SNS-113-0005	Selnar: Heimatwelt der Dythosi	Selnar ist eine Ozeanwelt. Die riesigen Unterwasserstädte haben Kuppeln, unter denen man atmen kann. Selnar ist eine der größten Handelswelten von Tymonia.	Nein
GN-470-SNS-113-0009	Findosa: Heimatwelt der Taji	Findosa ist eine Tundrawelt mit einer aggressiven, invasiven Xenoflora. Auf den ersten Blick wirkt diese Welt blühend und schön, doch der Tod lauert an jeder Ecke. An diesem Ort forschen die Taji an ihren nächsten Evolutionsprojekten.	Ja
GN-470-SNS-113-0100	Tyrannenherrschaft	Die Planeten werden von einer brutalen Regierung geführt, bei der nur der Wille des Herrschers zählt. Die Diener des Tyrannen haben nahezu unbegrenzte Kraft, während die Bevölkerung in Angst und Terror lebt.	Nein

Sektorbezeichnung	Besonderheit	Beschreibung Besonderheit	Verderbnis / Wurmloch vorhanden
GN-470-SNS-113-0102	Zyklische Vernichtung	Ein von Alienartefakten und Relikten übersäter Planet, der regelmäßig durch eine Katastrophe sämtliches Leben verliert. Lebewesen mit Bewusstsein sind sich dieses Zykluses aufgrund der Aufzeichnungen ihrer Vorfahren bewusst und versuchen möglichst viel für die Nachwelt bereitzustellen.	Nein
GN-470-SNS-113-0108	Melnor: Heimatwelt der Vrykurr	Eine von Lava und Vulkanen übersäte Welt, der durch gelegentliche Sonnenstürme ultrahocherhitzt wird. Die Vrykurr haben hier die größten Schmieden und Schmelzen der Galaxie in Betrieb.	Ja
GN-470-SNS-113-0202	Wüstenwelten	Eine Welt voller Sand- und Steinwüsten, in denen Banden und Warlords herrschen. Während die meisten der Gruppierungen feindselig sind, gibt es vereinzelte Warlords, die mit der Außenwelt Handel treiben.	Ja

Sektorbezeichnung	Besonderheit	Beschreibung Besonderheit	Verderbnis / Wurmloch vorhanden
GN-470-SNS-113-0204	Versiegelter Planetenzerstörer	Eine Spezies dieses Planeten hat ein uraltes Artefakt versiegelt, mit dem der eigene Planet zerstört werden könnte. Die zweite Spezies dieses Planeten hält dies für eine Lüge und das Artefakt für heilig und führt einen heiligen Krieg zur Wiedererlangung des Artefaktes.	Ja
GN-470-SNS-113-0205	Wibefu: Heimatwelt der Itharr	Wibefu ist eine tropische Reliktwelt, auf der die Itharr durch Kontakt mit diesen Relikten ihr Bewusstsein erlangt haben. Die Itharr betrachten ihre Relikte als heilig.	Nein
GN-470-SNS-113-0209	Schwarzes Loch	Ein schwarzes Loch hat alles in diesem Sektor vernichtet.	Nein
GN-470-SNS-113-0300	Cyborgwelt	Die Spezies auf diesen Planeten hat einen extremen Drang danach, biologische Körperfunktionen durch Maschinen zu ersetzen. Fast jeder auf diesem Planeten ist zu einem hohen Grad mit Cyberware ausgestattet.	Ja

Sektorbezeichnung	Besonderheit	Beschreibung Besonderheit	Verderbnis / Wurmloch vorhanden
GN-470-SNS-113-0301	Abgeschirmte Welt	Diese Welt ist die Brutstätte eines tödlichen Virus, der große Teile der Galaxie ausrotten könnte. Die Welt von einer Flotte des interstellaren Rates bewacht und jedwese Fluchtversuche vom Planeten gewaltsam verhindert.	Ja
GN-470-SNS-113-0304	Toxische Bergbauwelt	Auf dieser giftigen, hochtödlichen Welt gibt es gigantische Vorkommen seltener Erze und Mineralien. Wer sich traut das Risiko einzugehen, der versucht hier sein Glück, um an Reichtum zu gelangen.	Nein
GN-470-SNS-113-0305	Verbürokratisierte Handelswelt	Einst eine blühende Handelswelt, die heute durch zu viele Regulatorien, Gesetze und Bürokratie gelähmt ist.	Ja
GN-470-SNS-113-0407	Incar: Heimatwelt der Menschen	Incar ist eine in Schnee und Blizzards gehüllte Bergbauwelt der Menschen.	Ja

Sektorbezeichnung	Besonderheit	Beschreibung Besonderheit	Verderbnis / Wurmloch vorhanden
GN-470-SNS-113-0501	Apokalypsewelt	Diese Welt ist in einen brutalen Bürgerkrieg verwickelt, der die gesamte Welt umspannt. Alle Parteien sind sich dessen bewusst, dass sie den Planeten zerstören, doch hören nicht auf und wollen gewinnen.	Ja
GN-470-SNS-113-0600	00000001: Heimatwelt der Solis	Eine durch einen Atomkrieg verwüstete Welt, auf denen die Solis ihre Erschaffer vernichtet haben. Heute ist diese Welt komplett mit Metall, Maschinen, Computer und Gerätschaften übersät, um die ungeheuren Rechenbedarfe der Solis zu befriedigen.	Ja
GN-470-SNS-113-0703	Fliegende Städte	Große Gasvorkommen und ständige Stürme machen ein Leben auf der Planetenoberfläche unmöglich, weshalb die Bevölkerung in fliegenden, sich bewegenden Städten lebt.	Nein

Sektorbezeichnung	Besonderheit	Beschreibung Besonderheit	Verderbnis / Wurmloch vorhanden
GN-470-SNS-113-0706	Marsh: Heimatwelt der Zifilu	Diese Alpinwelt ist den Zifilu heilig. Sie glauben, dass ihr Gott Mya die orangenen Becken in den Tälern der riesigen Gebirgszüge gelegt hat und aus diesen die Zifilu entstanden sind. Als heilige Pilgerstätte sind fast ausschließlich nur Zifilu auf dem Planeten willkommen.	Ja

Organisationen

United Humanity Forces (Armee)

Leitmotiv: »We serve so you can survive.«

Symbol: Ein Rabe mit blauem Auge, der zu den Sternen blickt.

Anführer: Akand Bhovi (Mensch)

Hauptsitz: Incar

Die UHF ist der Zusammenschluss der übrigen Schlagkraft der Menschen nach der Sprungtorkatastrophe. Sie sichern den Weltraum und Handelsrouten und sind fest entschlossen, die Menschheit bis zum Letzten zu verteidigen.

Ränge (aufsteigend)
Gefreiter
Bootsmann
Leutnant
Kapitän
Admiral

Octagon Security (Sicherheitskräfte)

Leitmotiv: »Immer wachsam.«

Symbol: Ein Achteck, in dessen Mitte ein Deltasymbol ist.

Anführer: Nithin Myageri (Mensch)

Hauptsitz: Incar

Octagon Security ist die Polizei, die das Anspruchsgebiet der Menschheit sichert. Die meisten Kräfte befinden sich auf den Planeten selbst als Exekutive, jedoch gibt es auch Streifen und Kontrollen im Weltall, um Schmuggelgut zu kontrollieren.

Ränge (aufsteigend)
Wachtmeister
Feldwebel
Hauptmann
Direktor
Präsident

Armee der Konföderation

Leitmotiv: »Stärke durch Einheit.«

Symbol: Viele kleine Flossen, die in einen Kreis hinein reichen.

Anführer: Sanvo Alvarado (Dythosi)

Hauptsitz: Selnar

Die Armee der Konföderation besteht aus Teilarmeen jeder Statthalter, die jährlich gestellt und gewechselt werden. Sie sichern die großen Handelsrouten und Städte der Dythosi ab.

Ränge (aufsteigend)
Gefreiter
Unteroffizier
Offizier
Kommandant
Oberkommandant

Vollstreckung & Administration (Sicherheit)

Leitmotiv: »Gute Prozesse sorgen für gute Sicherheit.«

Symbol: Ein Zahnrad, darunter ein Stapel Papiere.

Anführer: Nyxilli Thamaru (Dythosi)

Hauptsitz: Selnar

Die Vollstreckung und Administration ist eine Mischform aus einer adaptiven Bürokratie, die die Verbrechensbekämpfung optimiert und den eigentlichen Vollstreckern, die für die Sicherheit sorgen.

Ränge (aufsteigend)
Vollstrecker
Obervollstrecker
Aufseher
Administrator
Großadministrator

Schwarm (Armee)

Leitmotiv: »Wir sind der Schwarm.«

Symbol: 6 Augen und zwei Mandibeln darunter.

Anführer: Nushk Timoov (Itharr)

Hauptsitz: Wibefu

Der Schwarm wird zum einen durch Pheromone, zum anderen durch besonders starke Wesen geprägt und angeführt. Wenn einer der Anführer fällt, nimmt der nächststärkere diesen Rang ein. Trotz allem kann das Ausschalten eines Anführers nicht nur die ganze Einheit schwächen, sondern auch einige Momente für Verwirrung in den Reihen des Schwarms sorgen.

Ränge (aufsteigend)
Soldat
Krieger
Klinge
Klingenmeister
Königin

Wächter (Armee)

Leitmotiv: »Der beste Algorithmus führt zum Sieg.«

Symbol: Ein konstanter, binärer und wechselnder Datenstrom.

Anführer: Einheit 43 (Solis)

Hauptsitz: 00000001

Die Wächter sind ein Teilprogramm, welches in allen Solis mit Scan- und Verteidigungsmöglichkeiten installiert ist. Sobald Auffälligkeiten stattfinden, darf das Wächterprogramm die allgemeinen Routinen überschreiben und ein Überwachungs- und Zerstörungsprotokoll, geleitet vom großen Algorithmus, starten.

Ränge (aufsteigend)
Scanner
Purger
Eradicator
Gatekeeper
Highest Control Unit

Granitflotte (Armee)

Leitmotiv: »Standhafte Wächter der Galaxie.«

Symbol: Ein Vulkan, der mit einem Felsen versiegelt ist.

Anführer: Drok Yiskov (Vrykurr)

Hauptsitz: Melnor

Die Grantiflotte ist der starke Arm der Vrykurr, die ihre Schmiedewelt vor allen Angreifern bewacht und sämtliche Gefahren frühzeitig zermalmt.

Ränge (aufsteigend)
Kiesel
Stein
Felsherrscher
Bergkönig
Gebirgskommandant

Felswache (Sicherheit)

Leitmotiv: »Hand in Hand zum Erfolg«

Symbol: Zwei Steine, die aneinander liegen.

Anführer: Khom Balam (Vrykurr)

Hauptsitz: Melnor

Die Felswache ist ein Arm der Grantiflotte, mit Fokus auf der Verteidigung und Sicherheit am Boden.

Ränge (aufsteigend)
Lehrling
Steinwache
Felswache
Felsaufseher
Felsherrscher

Abteilung Stabilisierung (Armee)

Leitmotiv: »Fortschritt durch Evolution.«

Symbol: Eine Schlingpflanze, die einen interstellaren Creditstick umschlingt.

Anführer: Neda Deparia (Taji)

Hauptsitz: Findosa

Die Abteilung Stabilisierung ist die am stärksten bewaffnete Sicherheitsorganisation der Taji. Andere Unternehmen müssen regelmäßige Teile ihrer Gewinne abgeben, um von der Sicherheit dieses Unternehmens zu profitieren. Anderenfalls könnten Unfälle passieren ...

Ränge (aufsteigend)
Guardsmen
Military Specialist
Military Manager
Chief Military Manager (CMM)
Chief Executive Officer (CEO)

Exekutoren (Sicherheit)

Leitmotiv: »Verbrechern stets eine Rankenlänge voraus.«

Symbol: Ein fünfblättriges und fünffarbiges Kleeblatt

Anführer: Sabina Ferox (Taji)

Hauptsitz: Findosa

Die Exekutoren führen einen ständigen Kampf gegen die Wildnis von Findosa und gegen Wesen, die mit ihren illegalen Aktivitäten die Evolution der Taji behindern.

Ränge (aufsteigend)
Security
Security Specialist
Security Manager
Chief Security Officer (CSO)
Chief Executive Officer (CEO)

Myas Schwert (Armee)

Leitmotiv: »Wir verbreiten Myas Willen und Glauben.«

Symbol: Eine orange leuchtende Schlucht.

Anführer: Quq'rax (Zifilu)

Hauptsitz: Marsh

Myas Schwert ist der fanatische Arm der Zifilu, der stets versucht den Glauben Myas im Universum zu verbreiten.

Ränge (aufsteigend)
Novize
Adept
Wächter
Priester
Prophet

Heilige Garde (Sicherheit)

Leitmotiv: »Wir schützen, was heilig ist.«

Symbol: Ein Schild und Speer, die sich kreuzen.

Anführer: Zodas (Zifilu)

Hauptsitz: Marsh

Die heilige Garde ist die Elitarmee der Zifilu, die ihren Heimatplaneten Marsh vor Ungläubigen schützt und den Zugang zu den Heiligtümern der Spezies bewacht.

Ränge (aufsteigend)
Initiand
Gardist
Schild des Glaubens
Speer des Glaubens
Oberster Hüter

UltraORE (Bergbau)

Leitmotiv: »Beste Erze zum besten Preis.«

Symbol: Ein Fels mit verschiedenen Erzadern darin.

Anführer: Phala Emeos (Taji)

Hauptsitz: Raumstation in GN-470-SNS-133-0102

UltraORE ist eine der bekanntesten Bergbauorganisationen in der Galaxie. Ihr Ruf, als erstes neue Vorkommen zu finden und mit großen Abbaufloten zu bearbeiten, hat ihnen bis heute den Zugang zu vielen Mineralien und Erzen beschert.

Ränge (aufsteigend)
Contractor
Manager
Associated Partner
Partner
CEO

NiomTec Inc. (Bergbau)

Leitmotiv: »Fortschritt durch Technologie.«

Symbol: Ein Zahnrad, links davon ist ein Erzbrocken und rechts davon ein Barren.

Anführer: Brugar Saron (Vrykurr)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0407

NiomTec. Inc. ist eine recht junge Organisation, die es binnen 50 Jahre geschafft hat, zur zweitgrößten Bergbauorganisation in der Galaxie zu werden. Im ständigen Wettstreit mit anderen Organisationen setzt NiomTec auf Technologien, um Erzadern abzubauen, die für andere bereits nicht mehr lukrativ sind.

Ränge (aufsteigend)
Nio Miner
Nio Senior Miner
Nio Alpha Miner
Nio Manager
Nio CEO

X7 Labs (Forschung)

Leitmotiv: »Wir durchbrechen das Undenkbare.«

Symbol: X7

Anführer: Einheit Igwiz (Solis)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0205

X7 Labs ist die führende Organisation, wenn es um bahnbrechende Technologien und Forschung geht. Jeder Wissenschaftler, der nach Rang und Namen strebt, möchte eine Anstellung bei X7 Labs bekommen, da neben dem ganzen Ruhm auch entsprechend viele Ressourcen für Forschungstätigkeiten zur Verfügung gestellt werden.

Ränge (aufsteigend)
Wirtschaftliche Hilfskraft
Wissenschaftliche Hilfskraft
Wissenschaftlicher Mitarbeiter
Professor
Forschungsdirektor

New Horizons (Forschung)

Leitmotiv: »Wenn du es nicht verstehst, bist du zu dumm.«

Symbol: Ein Horizont, an dem eine graue Sonne leuchtet und über ein Meer strahlt.

Anführer: Rina Cefyr (Mensch)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0501

New Horizons ist die kleine, arrogante Schwester von X7 Labs (Forschung). Als eigene Ausgründung hat diese noch junge Forschungsorganisation viele Talente angezogen, die alles dafür tun würden, die Welt mit einer neuen Erkenntnis zu beeindrucken.

Ränge (aufsteigend)
Forscher
Forschungsgebietsleiter
Dezernatsleiter
Direktor
Rektor

Good Deal (Handel)

Leitmotiv: »Wir versorgen die Galaxie mit allem, was du brauchst.«

Symbol: Eine gelbe Faust mit einer Daumen-Hoch-Geste.

Anführer: Ivasaar Engu (Dythosi)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0005

Good Deal ist ein Logistikunternehmen und Besitzer der größten, internationalen Handelsplattform. Die meisten Händler haben in ihrem Leben auch einen Account bei Good Deal errichtet, da viele über diese Plattform ihre alltäglichen Güter bestellen. Good Deal verlangt dabei von jedem Händler einen Teil des Gewinns und kümmert sich um die Abwicklung und Auslieferung.

Ränge (aufsteigend)
Probemitglied
Mitglied
Goldmitglied
Platinmitglied
CEO

Interstellar Logistics (Handel)

Leitmotiv: »Billig, einfach, sicher.«

Symbol: Ein Weltraumtruck.

Anführer: Roget Timbell (Taji)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0301

Interstellar Logistics setzt auf Automatisierung, niedrige Löhne und alles daran, die Preise im Konkurrenzdruck so niedrig wie möglich zu halten.

Ränge (aufsteigend)
Junior Trader
Trader
Senior Trader
Associated Trader
CEO

Saryzon (Handel)

Leitmotiv: »Deine Nummer eins.«

Symbol: Eine cartoonhafte Insel mit einer Palme darauf

Anführer: Linda Fairsworth (Mensch)

Hauptsitz: GN-470-SNS-113-0407

Saryzon wurde kürzlich von Linda Fairsworth in einer Krise aufgekauft. Sie hat den Hauptsitz nach GN-470-SNS-113-0407 verlegt und arbeitet an der Restaurierung des alten Handelsunternehmens, welches noch viele, alte Beziehungen pflegt.

Ränge (aufsteigend)
Trader I
Trader II
Trader III
Trader IV
CEO

Sh!t h4pp3n5 (Hacking)

Leitmotiv: »Nieder mit den faschistischen Systemen!«

Symbol: Gelber Smiley auf schwarzem Grund.

Anführer: Unbekannt

Hauptsitz: Unbekannt

Die Hackergruppe Sh!t h4pp3n5 ist wegen ihres Zerstörungspotentiales gefürchtet. Es ist eine anonyme Gruppierung, auf die man per Einladung Zutritt erhält. Sh!t h4pp3n5 ist für mehrere Terroranschläge, Datendiebstähle und die Installation von Virenprogrammen, die ganze Stationen lahmlegen, bekannt.

Ränge (aufsteigend)
Unbekannt
Unbekannt
Unbekannt
Unbekannt
Unbekannt

Lasting Algorithms (Hacking)

Leitmotiv: »Wir lösen nachhaltig alle technischen Probleme.«

Symbol: Ein Unendlichkeitszeichen, das mit Nullen und Einsen gefüllt ist.

Anführer: Unbekannt

Hauptsitz: Unbekannt

Lasting Algorithms ist ein Hackerkollektiv, das für Aufträge gemietet werden kann. Die Gruppe nimmt fast alle Aufträge an, egal wie edel oder dubios sie auch sind. Dadurch haben sie sich nicht nur technische Expertise, sondern auch genügend Credits verdient, um eine exzellente Ausrüstung zu haben.

Ränge (aufsteigend)
Unbekannt
Unbekannt
Unbekannt
Unbekannt
Unbekannt

Refine, Smelt, Use (Industrie)

Leitmotiv: »Wir machen alles: Vom Erz bis zum Endprodukt.«

Symbol: RSU als Industrial-Schriftzug in Orange auf schwarzem Untergrund.

Anführer: Andros Zouvard (Mensch)

Hauptsitz: GN-470-SNS-113-0205

RSU ist die von den Menschen gegründete Organisation, um die Erze auf ihrem Planeten zu verarbeiten und an andere zu verkaufen. Sie ist zwar recht jung, doch hat in kurzer Zeit ein enormes Wachstum erlebt.

Ränge (aufsteigend)
Rookie
Mediocre
Expert
Master
CEO

BCOM Industries (Industrie)

Leitmotiv: »Maßgeschneidert auf deine Bedürfnisse.«

Symbol: Eine Skizze eines Raumschiffs.

Anführer: Azzaet Armas (Vrykurr)

Hauptsitz: GN-470-SNS-113-0108

BCOM Industries Alleinstellungsmerkmal ist es, keine Massenwaren für den Markt herzustellen, sondern Spezialanfertigungen für andere Industrien. Mit diesem Nischensegment sind sie zu einem der führenden Ansprechpartner für Spezialprojekte geworden.

Ränge (aufsteigend)
L1-Industrialist
L2-Industrialist
L3-Industrialist
L4-Industrialist
CEO

CUTTER Corp (Industrie)

Leitmotiv: »Güter für den kleinen Geldbeutel.«

Symbol: Eine Goldmünze.

Anführer: Pheatrix Dice (Taji)

Hauptsitz: GN-470-SNS-113-0300

CUTTER Corp flutet den Markt mit einfach und billig herzustellenden Massenwaren. Die Qualität und Haltbarkeit ist minderwertig, dafür können ärmere Leute sich überhaupt solche Produkte leisten.

Ränge (aufsteigend)
Junior Cutter
Cutter
Senior Cutter
Administrator
CEO

Whats left (Salvaging)

Leitmotiv: »Wir holen den letzten Rest aus jedem Wrack!«

Symbol: Ein halbzerstörtes Raumschiff, was von Lasern geborgen wird.

Anführer: Soliana Vyrca (Dythosi)

Hauptsitz: GN-470-SNS-113-0100

Whats left ist direkt nach den ersten, interstellaren Konflikten entstanden, als die Frage im Raum stand, wer sich um all die Weltraumwracks kümmert. Spezialisiert in Traktorstrahlen und Recycling und Wiederaufbereiten von Komponenten, sind Whats left Auftragsbücher gut gefüllt.

Ränge (aufsteigend)
Neuling
Berger
Experte
Meister
CEO

Hire and Forget (Salvaging)

Leitmotiv: »Einmal bezahlt und alle Sorgen sind gelöst.«

Symbol: Die Mandibeln eines Itharr um ein Schiff.

Anführer: Idruh Gifaleth (Itharr)

Hauptsitz: GN-470-SNS-113-0407

Hire and Forget ist berühmt für ihre Werbekampagne, dass man einfach das zu bergende Problem schildert, eine Summe genannt bekommt und dann alles sorgenfrei erledigt wird. Meistens.

Ränge (aufsteigend)
Collector
Salvager
Chief Salvager
Mission Commander
Chief Mission Commander

PsiTech Inc. (Psionik)

Leitmotiv: »Wir verstärken und kontrollieren die Macht des Psi.«

Symbol: Ein orangener Kreis mit zwei schwarzen Punkten darin.

Anführer: Wisarum This (Zifilu)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0706

PsiTech Inc. hat durch die Übernahme von Wisarum This religiöse Elemente in die Ausbildung von Psionikern aufgenommen. Weiterhin produziert PsiTech für die gesamte Galaxie Cyberware, um psionische Fähigkeiten zu verstärken oder zu kontrollieren.

Ränge (aufsteigend)
Adept
Psioniker
Ausbilder
Ausbildungsleiter
Direktor

Academia Psionica (Psionik)

Leitmotiv: »Wissen und Fortschritt über das Natürliche hinaus.«

Symbol: Ein Reagenzglas, welches ein geisterhaftes Duplikat rechts von sich hat.

Anführer: Rendo Masli (Dythosi)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0002

Die Academia Psionika ist der Leitstern für Studenten, in denen psionische Fähigkeiten entdeckt worden. Hier können sie ihr Wissen im Studium vertiefen und ihre Fähigkeiten unter kontrollierten Bedingungen meistern. Die Academia Psionika führt die galaxieweite Forschung in psionischen Themen an.

Ränge (aufsteigend)
Student
Tutor
Professor
Ratsmitglied
Ratsvorsitzender

Bloody Throat (Piraten)

Leitmotiv: »Bist du zu schwach, dann bist du ein Opfer.«

Symbol: Eine blutende Kehle

Anführer: Kharag Krigug (Itharr)

Hauptsitz: Unbekannt

Die Bloody-Throat-Piraten haben sich einen fürchterlichen Ruf in der Galaxie erarbeitet. Primär im Geschäft mit Drogenschmuggel, Sklavenhandel und illegaler Technologie verdienen sie ihr Geld auch mit Überfällen auf Schiffe.

Ränge (aufsteigend)
Plünderer
Zerstörer
Warlord
Schrecken des Sektors
Overlord

Violent Sun (Piraten)

Leitmotiv: »Dein Problem, unser Glück«

Symbol: Eine lilane Sonne.

Anführer: Durgat Murob (Vrykurr)

Hauptsitz: Unbekannt

Violent Sun ist eine Piratengruppierung, die sich auf den Überfall von Handelsschiffen spezialisiert hat. Die Waren werden dann in Geheimlaboren gewaschen und auf den Schwarzmärkten überall in der Galaxie verkauft.

Ränge (aufsteigend)
Rot
Blau
Lila
Grün
Schwarz

Instak1ll (Piraten)

Leitmotiv: »Wenn du uns siehst, dann ist es zu spät.«

Symbol: Ein Totenschädel, in dessen Augen zwei Mal eine Null liegt.

Anführer: John Zekav (Mensch)

Hauptsitz: Unbekannt

Instak1ll ist eine abtrünnige Militäreinheit der Menschen, die bald andere Verstoßene aufgenommen hat. Als unabhängige Piratenfraktion schrecken sie nicht vor Überfällen, Diebstählen oder Drogenhandel zurück.

Ränge (aufsteigend)
Matrose
Korporal
Erster Maat
Kapitän
Admiral

Black Fist (Spezial)

Leitmotiv: »Wir sind das erste und letzte Bollwerk der Galaxie.«

Symbol: Ein schwarzer Plattenhandschuh auf weißem Grund.

Anführer: Sivu Delfare (Vrykurr)

Hauptsitz: GN-470-SNS-133-0304

Operation Black Fist ist die Antwort des interstellaren Rates auf die kürzlich entstandene Bedrohung durch die Wurmlöcher und die Verderbnis. Im Rahmen der Operation Black Fist versuchen alle fortgeschrittenen Spezies ihre Schiffe und Soldaten durch die Wurmlöcher zu schicken, um ihre verlorenen Flotten und Planeten zu retten.

Operation Black Fist ist in folgende Unterorganisationen mit gleichem Rangsystem aufgeteilt:

- Die Black Shields sind jene Kämpfer, die außerhalb der Wurmlöcher versuchen, die Verderbnis einzudämmen und den Black Swords Zeit zu erkaufen.
- Die Black Eyes sind Forscher, Psioniker und Experten, welche die Überlebensfähigkeit auf der anderen Seite der Wurmlöcher erhöhen wollen und nach einem Mittel zur Bekämpfung der Verderbnis suchen.
- Helden, die sich der Verderbnis stellen und durch ein Wurmloch treten, werden Black Swords genannt. Abgeschnitten von jeder Versorgung, in einer unbekannten und tödlichen Umgebung werden ihre Handlungen das Schicksal der Galaxie entscheiden.

Ränge (aufsteigend)
Agent
Korporal
Leutnant
General
Oberkommandant

Operation Black Fist

Zur Sternzeit 75003,00 (4412 AD) tauchten überall in Tymonia Wurmlöcher auf. Aus den Löchern dringt eine unbekannt schwarze Biomasse, die Verderbnis: Kontakt mit ihr verursacht tödliche Mutationen und legt Raumschiffe und Stationen lahm. Die Verderbnis begann Flotten und Planeten zu verschlingen, zu wachsen und sich auszubreiten. Auf der Suche nach einem Weg, die Verderbnis aufzuhalten, muss die interstellare Gemeinschaft mit Krieg, Chaos und Panik in ganz Tymonia zurechtkommen.

Im Rahmen der Operation Black Fist versuchen alle fortgeschrittenen Spezies ihre Schiffe und Soldaten durch die Wurmlöcher zu schicken, um ihre verlorenen Flotten und Planeten zu retten. Niemand, der auf so eine Mission geschickt wurde, kehrte je zurück.

Die Black Shields sind jene Kämpfer, die außerhalb der Wurmlöcher versuchen, die Verderbnis einzudämmen und den Black Swords Zeit zu erkaufen.

Die Black Eyes sind Forscher, Psioniker und Experten, welche die Überlebensfähigkeit auf der anderen Seite der Wurmlöcher erhöhen wollen und nach einem Mittel zur Bekämpfung der Verderbnis suchen.

Helden, die sich der Verderbnis stellen und durch ein Wurmloch treten, werden Black Swords genannt. Abgeschnitten von jeder Versorgung, in einer unbekannten und tödlichen Umgebung werden ihre Handlungen das Schicksal der Galaxie entscheiden. Dies ist die Geschichte der Black Swords im Kampf gegen die Verderbnis.

Rechtliches

Rechtliche Anmerkungen

Alle von mir erstellten Inhalte dieses Dokumentes sind unter der beigefügten CC BY-NC-SA-Lizenz veröffentlicht. Das betrifft alle Inhalte außer die Sektionen Tech-Level und außer in der Sektion Stellare Sektoren alle Inhalte bis auf die Besonderheiten und Beschreibung der Besonderheiten von Welten ohne Namen. Folgender Copyright-Vermerk ist gut sichtbar anzubringen:

Tymonia and all Tymonia-related content © 2023-2024 Dr. Frank Effenberger is licensed under CC BY-NC-SA-License.

Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell-Share Alike 4.0 International Public License

Durch die Ausübung der lizenzierten Rechte (wie unten definiert) erklären Sie sich rechtsverbindlich mit den Bedingungen dieser Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Share Alike 4.0 International Public License (“Public License”) einverstanden. Soweit die vorliegende Public License als Lizenzvertrag anzusehen ist, gewährt Ihnen der Lizenzgeber die in der Public License genannten lizenzierten Rechte im Gegenzug dafür, dass Sie die Lizenzbedingungen akzeptieren, und gewährt Ihnen die entsprechenden Rechte in Hinblick auf Vorteile, die der Lizenzgeber durch das Verfügbarmachen des lizenzierten Materials unter diesen Bedingungen hat.

Abschnitt 1 - Definitionen

- (a) “Abgewandeltes Material“ bezeichnet Material, welches durch Urheberrechte oder ähnliche Rechte geschützt ist und vom lizenzierten Material abgeleitet ist oder darauf aufbaut und in welchem das lizenzierte Material übersetzt, verändert, umarrangiert, umgestaltet oder anderweitig modifiziert in einer Weise enthalten ist, die aufgrund des Urheberrechts oder ähnlicher Rechte des Lizenzgebers

eine Zustimmung erfordert. Im Sinne der vorliegenden Public License entsteht immer abgewandeltes Material, wenn das lizenzierte Material ein Musikwerk, eine Darbietung oder eine Tonaufnahme ist und zur Vertonung von Bewegtbildern verwendet wird.

- (b) “Abwandlungslizenz“ bezeichnet die Lizenz, die Sie in Bezug auf Ihr Urheberrecht oder ähnliche Rechte an Ihren Beiträgen zum abgewandelten Material in Übereinstimmung mit den Bedingungen der vorliegenden Public License erteilen.
- (c) “BY-NC-SA-kompatible Lizenz“ bezeichnet eine unter creativecommons.org/compatiblelicenses genannte Lizenz, die Creative Commons als der vorliegenden Public License im Wesentlichen gleichwertig anerkannt hat.
- (d) “Urheberrecht und ähnliche Rechte“ bezeichnet das Urheberrecht und/oder ähnliche, dem Urheberrecht eng verwandte Rechte, einschließlich insbesondere des Rechts des ausübenden Künstlers, des Rechts zur Sendung, zur Tonaufnahme und des Sui-generis-Datenbankrechts, unabhängig davon, wie diese Rechte genannt oder kategorisiert werden. Im Sinne der vorliegenden Public License werden die in Abschnitt 2(b)(1)-(2) aufgeführten Rechte nicht als Urheberrecht und ähnliche Rechte angesehen.
- (e) “Wirksame technische Schutzmaßnahmen“ bezeichnet solche Maßnahmen, die gemäß gesetzlichen Regelungen auf der Basis des Artikels 11 des WIPO Copyright Treaty vom 20. Dezember 1996 und/oder ähnlicher internationaler Vereinbarungen ohne entsprechende Erlaubnis nicht umgangen werden dürfen.
- (f) “Ausnahmen und Beschränkungen“ bezeichnet Fair Use, Fair Dealing und/oder jegliche andere Ausnahme oder Beschränkung des Urheberrechts oder ähnlicher Rechte, die auf Ihre Nutzung des lizenzierten Materials Anwendung findet.

- (g) “Lizenzelemente“ bezeichnet die Lizenzeigenschaften, die in der Bezeichnung einer Creative Commons Public License aufgeführt werden. Die Lizenzelemente der vorliegenden Public License sind Namensnennung, Nicht kommerziell und Share Alike.
- (h) “Lizenziertes Material“ bezeichnet das Werk der Literatur oder Kunst, die Datenbank oder das sonstige Material, welches der Lizenzgeber unter die vorliegende Public License gestellt hat.
- (i) “Lizenzierte Rechte“ bezeichnet die Ihnen unter den Bedingungen der vorliegenden Public License gewährten Rechte, welche auf solche Urheberrechte und ähnlichen Rechte beschränkt sind, die Ihre Nutzung des lizenzierten Materials betreffen und die der Lizenzgeber zu lizenzieren berechtigt ist.
- (j) “Lizenzgeber“ bezeichnet die natürliche(n) oder juristische(n) Person(en), die unter der vorliegenden Public License Rechte gewährt (oder gewähren).
- (k) “Nicht kommerziell“ meint nicht vorrangig auf einen geschäftlichen Vorteil oder eine geldwerte Vergütung gerichtet. Der Austausch von lizenziertem Material gegen anderes unter Urheberrecht oder ähnlichen Rechten geschütztes Material durch digitales File-Sharing oder ähnliche Mittel ist nicht kommerziell im Sinne der vorliegenden Public License, sofern in Verbindung damit keine geldwerte Vergütung erfolgt.
- (l) “Weitergabe“ meint, Material der Öffentlichkeit bereitzustellen durch beliebige Mittel oder Verfahren, die gemäß der lizenzierten Rechte Zustimmung erfordern, wie zum Beispiel Vervielfältigung, öffentliche Vorführung, öffentliche Darbietung, Vertrieb, Verbreitung, Wiedergabe oder Übernahme und öffentliche Zugänglichmachung bzw. Verfügbarmachung in solcher Weise, dass Mitglieder der Öffentlichkeit auf das Material von Orten und zu Zeiten ihrer Wahl zugreifen können.

- (m) “Sui-generis Datenbankrechte“ bezeichnet Rechte, die keine Urheberrechte sind, sondern gegründet sind auf die Richtlinie 96/9/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. März 1996 über den rechtlichen Schutz von Datenbanken in der jeweils gültigen Fassung bzw. deren Nachfolgeregelungen, sowie andere im Wesentlichen funktionsgleiche Rechte anderswo auf der Welt.
- (n) “Sie“ bezeichnet die natürliche oder juristische Person, die von lizenzierten Rechten unter der vorliegenden Public License Gebrauch macht. “Ihr“ bzw. “Ihre“ hat die entsprechende Bedeutung.

Abschnitt 2 - Umfang

(a) Lizenzgewährung

- (1) Unter den Bedingungen der vorliegenden Public License gewährt der Lizenzgeber Ihnen eine weltweite, vergütungsfreie, nicht unterlizenzierbare, nicht-ausschließliche, unwiderrufliche Lizenz zur Ausübung der lizenzierten Rechte am lizenzierten Material, um:
 - (A) das lizenzierte Material ganz oder in Teilen zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke; und
 - (B) abgewandeltes Material zu erstellen, zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke.
- (2) Ausnahmen und Beschränkungen. Es sei klargestellt, dass, wo immer gesetzliche Ausnahmen und Beschränkungen auf Ihre Nutzung Anwendung finden, die vorliegende Public License nicht anwendbar ist und Sie insoweit ihre Bedingungen nicht einhalten müssen.

- (3) Laufzeit. Die Laufzeit der vorliegenden Public License wird in Abschnitt 6(a) geregelt.
- (4) Medien und Formate; Gestattung technischer Modifikationen. Der Lizenzgeber erlaubt Ihnen, die lizenzierten Rechte in allen bekannten und zukünftig entstehenden Medien und Formaten auszuüben und die dafür notwendigen technischen Modifikationen vorzunehmen. Der Lizenzgeber verzichtet auf jegliche und/oder versichert die Nichtausübung jeglicher Rechte und Befugnisse, Ihnen zu verbieten, technische Modifikationen vorzunehmen, die notwendig sind, um die lizenzierten Rechte ausüben zu können, einschließlich solcher, die zur Umgehung wirksamer technischer Schutzmaßnahmen erforderlich sind. Im Sinne der vorliegenden Public License entsteht kein abgewandeltes Material, soweit lediglich Modifikationen vorgenommen werden, die nach diesem Abschnitt 2(a)(4) zulässig sind.
- (5) Nachfolgende Empfänger
 - (A) Angebot des Lizenzgebers – Lizenziertes Material. Jeder Empfänger des lizenzierten Materials erhält automatisch ein Angebot des Lizenzgebers, die lizenzierten Rechte unter den Bedingungen der vorliegenden Public License auszuüben.
 - (B) Zusätzliches Angebot des Lizenzgebers – Abgewandeltes Material. Jeder, der abgewandeltes Material von Ihnen erhält, erhält automatisch vom Lizenzgeber ein Angebot, die lizenzierten Rechte am abgewandelten Material unter den Bedingungen der durch Sie vergebenen Abwandlungslizenz auszuüben.

- (C) Keine Beschränkungen für nachfolgende Empfänger. Sie dürfen keine zusätzlichen oder abweichenden Bedingungen fordern oder das lizenzierte Material mit solchen belegen oder darauf wirksame technische Maßnahmen anwenden, sofern dadurch die Ausübung der lizenzierten Rechte durch Empfänger des lizenzierten Materials eingeschränkt wird.
- (6) Inhaltliche Indifferenz. Die vorliegende Public License begründet nicht die Erlaubnis, zu behaupten oder den Eindruck zu erwecken, dass Sie oder Ihre Nutzung des lizenzierten Materials mit dem Lizenzgeber oder den Zuschreibungsempfängern gemäß Abschnitt 3(a)(1)(A)(i) in Verbindung stehen oder durch ihn gefördert, gutgeheißen oder offiziell anerkannt werden.

(b) Sonstige Rechte

- (1) Urheberpersönlichkeitsrechte, wie etwa zum Schutz vor Werkentstellungen, werden durch die vorliegende Public License ebenso wenig mitlizenziert wie das Recht auf Privatheit, auf Datenschutz und/oder ähnliche Persönlichkeitsrechte; gleichwohl verzichtet der Lizenzgeber auf derlei Rechte bzw. ihre Durchsetzung, soweit dies für Ihre Ausübung der lizenzierten Rechte erforderlich und möglich ist, jedoch nicht darüber hinaus.
- (2) Patent- und Kennzeichenrechte werden durch die vorliegende Public License nicht lizenziert.

- (3) Soweit wie möglich verzichtet der Lizenzgeber auf Vergütung durch Sie für die Ausübung der lizenzierten Rechte, sowohl direkt als auch durch eine Verwertungsgesellschaft unter welchem freiwilligen oder abdingbaren gesetzlichen oder Pflichtlizenzmechanismus auch immer eingezogen. In allen übrigen Fällen behält sich der Lizenzgeber ausdrücklich jedes Recht vor, Vergütungen zu fordern, einschließlich für Nutzungen des lizenzierten Materials für andere als nicht kommerzielle Zwecke.

Abschnitt 3 - Lizenzbedingungen

Ihre Ausübung der lizenzierten Rechte unterliegt ausdrücklich folgenden Bedingungen.

(a) Namensnennung

- (1) Wenn Sie das lizenzierte Material weitergeben (auch in veränderter Form), müssen Sie:

(A) die folgenden Angaben beibehalten, soweit sie vom Lizenzgeber dem lizenzierten Material beigelegt wurden:

- (i) die Bezeichnung der/des Ersteller(s) des lizenzierten Materials und anderer, die für eine Namensnennung vorgesehen sind (auch durch Pseudonym, falls angegeben), in jeder durch den Lizenzgeber verlangten Form, die angemessen ist;
- (ii) einen Copyright-Vermerk;
- (iii) einen Hinweis auf die vorliegende Public License;
- (iv) einen Hinweis auf den Haftungsausschluss;

- (v) soweit vernünftigerweise praktikabel einen URI oder Hyperlink zum lizenzierten Material;
 - (B) angeben, falls Sie das lizenzierte Material verändert haben, und alle vorherigen Änderungsangaben beibehalten; und
 - (C) angeben, dass das lizenzierte Material unter der vorliegenden Public License steht, und deren Text oder URI oder einen Hyperlink darauf beifügen.
- (2) Sie dürfen die Bedingungen des Abschnitts 3(a)(1) in jeder angemessenen Form erfüllen, je nach Medium, Mittel und Kontext in bzw. mit dem Sie das lizenzierte Material weitergeben. Es kann zum Beispiel angemessen sein, die Bedingungen durch Angabe eines URI oder Hyperlinks auf eine Quelle zu erfüllen, die die erforderlichen Informationen enthält.
 - (3) Falls der Lizenzgeber es verlangt, müssen Sie die gemäß Abschnitt 3(a)(1)(A) erforderlichen Informationen entfernen, soweit dies vernünftigerweise praktikabel ist.
- (b) Share Alike

Zusätzlich zu den Bedingungen in Abschnitt 3(a) gelten die folgenden Bedingungen, falls Sie abgewandeltes Material weitergeben, welches Sie selbst erstellt haben.

- (1) Die Abwandlungslizenz, die Sie vergeben, muss eine Creative-Commons-Lizenz der vorliegenden oder einer späteren Version mit den gleichen Lizenzelementen oder eine BY-NC-SA-kompatible Lizenz sein.
- (2) Sie müssen den Text oder einen URI oder Hyperlink auf die von Ihnen gewählte Abwandlungslizenz beifügen. Diese Bedingung dürfen Sie in jeder angemessenen Form erfüllen, je nach Medium, Mittel und Kontext in bzw. mit dem Sie abgewandeltes Material weitergeben.

- (3) Sie dürfen keine zusätzlichen oder abweichenden Bedingungen anbieten oder das abgewandelte Material mit solchen belegen oder darauf wirksame technische Maßnahmen anwenden, sofern dadurch die Ausübung der Rechte am abgewandelten Material eingeschränkt wird, die Sie unter der Abwandlungslizenz gewähren.

Abschnitt 4 - Sui-generis-Datenbankrechte

Soweit die lizenzierten Rechte Sui-generis-Datenbankrechte beinhalten, die auf Ihre Nutzung des lizenzierten Materials Anwendung finden, gilt:

- (a) es sei klargestellt, dass Abschnitt 2(a)(1) Ihnen lediglich zu nicht kommerziellen Zwecken das Recht gewährt, die gesamten Inhalte der Datenbank oder wesentliche Teile davon zu entnehmen, weiterzuverwenden, zu vervielfältigen und weiterzugeben;
- (b) sofern Sie alle Inhalte der Datenbank oder wesentliche Teile davon in eine Datenbank aufnehmen, an der Sie Sui-generis-Datenbankrechte haben, dann gilt die Datenbank, an der Sie Sui-generis-Datenbankrechte haben (aber nicht ihre einzelnen Inhalte) als abgewandeltes Material, insbesondere in Bezug auf Abschnitt 3(b); und
- (c) Sie müssen die Bedingungen des Abschnitts 3(a) einhalten, wenn sie alle Datenbankinhalte oder wesentliche Teile davon weitergeben.

Es sei ferner klargestellt, dass dieser Abschnitt 4 Ihre Verpflichtungen aus der vorliegenden Public License nur ergänzt und nicht ersetzt, soweit die lizenzierten Rechte andere Urheberrechte oder ähnliche Rechte enthalten.

Abschnitt 5 - Gewährleistungsausschluss und Haftungsbeschränkung

- (a) Sofern der Lizenzgeber nicht separat anderes erklärt und so weit wie möglich, bietet der Lizenzgeber das lizenzierte Material so wie es ist und verfügbar ist an und sagt in Bezug auf das lizenzierte Material keine bestimmten Eigenschaften zu, weder ausdrücklich noch konkludent oder anderweitig, und schließt jegliche Gewährleistung aus, einschließlich der gesetzlichen. Dies umfasst insbesondere das Freisein von Rechtsmängeln, Verkehrsfähigkeit, Eignung für einen bestimmten Zweck, Wahrung der Rechte Dritter, Freisein von (auch verdeckten) Sachmängeln, Richtigkeit und das Vorliegen oder Nichtvorliegen von Irrtümern, gleichviel ob sie bekannt, unbekannt oder erkennbar sind. Dort, wo Gewährleistungsausschlüsse ganz oder teilweise unzulässig sind, gilt der vorliegende Ausschluss möglicherweise für Sie nicht.
- (b) Soweit wie möglich, haftet der Lizenzgeber Ihnen gegenüber nach keinem rechtlichen Konstrukt (einschließlich insbesondere Fahrlässigkeit) oder anderweitig für irgendwelche direkten, speziellen, indirekten, zufälligen, Folge-, Straf- exemplarischen oder anderen Verluste, Kosten, Aufwendungen oder Schäden, die sich aus der vorliegenden Public License oder der Nutzung des lizenzierten Materials ergeben, selbst wenn der Lizenzgeber auf die Möglichkeit solcher Verluste, Kosten, Aufwendungen oder Schäden hingewiesen wurde. Dort, wo Haftungsbeschränkungen ganz oder teilweise unzulässig sind, gilt die vorliegende Beschränkung möglicherweise für Sie nicht.

- (c) Der Gewährleistungsausschluss und die Haftungsbeschränkung oben sollen so ausgelegt werden, dass sie soweit wie möglich einem absoluten Haftungs- und Gewährleistungsausschluss nahe kommen.

Abschnitt 6 - Laufzeit und Beendigung

- (a) Die vorliegende Public License gilt bis zum Ablauf der Schutzfrist des Urheberrechts und der ähnlichen Rechte, die hiermit lizenziert werden. Gleichwohl erlöschen Ihre Rechte aus dieser Public License automatisch, wenn Sie die Bestimmungen dieser Public License nicht einhalten.
- (b) Soweit Ihr Recht, das lizenzierte Material zu nutzen, gemäß Abschnitt 6(a) erloschen ist, lebt es wieder auf:
 - (1) automatisch zu dem Zeitpunkt, an welchem die Verletzung abgestellt ist, sofern dies innerhalb von 30 Tagen seit Ihrer Kenntnis der Verletzung geschieht; oder
 - (2) durch ausdrückliche Wiedereinsetzung durch den Lizenzgeber.

Es sei klargestellt, dass dieser Abschnitt 6(b) die Rechte des Lizenzgebers, Ausgleich für Ihre Verletzung der vorliegenden Public License zu verlangen, nicht einschränkt.

- (c) Es sei klargestellt, dass der Lizenzgeber das lizenzierte Material auch unter anderen Bedingungen anbieten oder den Vertrieb des lizenzierten Materials jederzeit einstellen darf; gleichwohl erlischt dadurch die vorliegende Public License nicht.
- (d) Die Abschnitte 1, 5, 6, 7 und 8 gelten auch nach Erlöschen der vorliegenden Public License fort.

Abschnitt 7 - Sonstige Bedingungen

- (a) Der Lizenzgeber ist nicht an durch Sie gestellte zusätzliche oder abweichende Bedingungen gebunden, wenn diese nicht ausdrücklich vereinbart wurden.
- (b) Jedwede das lizenzierte Material betreffenden und hier nicht genannten Umstände, Annahmen oder Vereinbarungen sind getrennt und unabhängig von den Bedingungen der vorliegenden Public License.

Abschnitt 8 - Auslegung

- (a) Es sei klargestellt, dass die vorliegende Public License weder besagen noch dahingehend ausgelegt werden soll, dass sie solche Nutzungen des lizenzierten Materials verringert, begrenzt, einschränkt oder mit Bedingungen belegt, die ohne eine Erlaubnis aus dieser Public License zulässig sind.
- (b) Soweit wie möglich soll, falls eine Klausel der vorliegenden Public License als nicht durchsetzbar anzusehen ist, diese Klausel automatisch im geringst erforderlichen Maße angepasst werden, um sie durchsetzbar zu machen. Falls die Klausel nicht anpassbar ist, soll sie von der vorliegenden Public License abgeschieden werden, ohne dass die Durchsetzbarkeit der verbleibenden Bedingungen tangiert wird.

- (c) Auf keine Bedingung der vorliegenden Public License wird verzichtet und kein Verstoß dagegen soll als hingenommen gelten, außer der Lizenzgeber hat sich damit ausdrücklich einverstanden erklärt.
- (d) Nichts in der vorliegenden Public License soll zu einer Beschränkung oder Aufhebung von Privilegien und Immunitäten führen, die dem Lizenzgeber oder Ihnen insbesondere aufgrund rechtlicher Regelungen irgendeiner Rechtsordnung oder Rechtsposition zustehen, oder dahingehend interpretiert werden.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>