

Rangrechte

Inhaltsverzeichnis

- [1 Rangordnung verwalten](#)
- [2 Drei Zustände je Recht](#)
- [3 48 Rechte in 14 Gruppen](#)
- [4 Was daran in der Praxis wichtig ist](#)
- [5 Mehr dazu](#)

Wer in einer Freien Gesellschaft was darf: 48 einzelne Rechte in 14 Gruppen, vergeben je Rang – erlaubt, exklusiv für Anführer oder verboten.

Die **Rangrechte** legen fest, was ein Mitglied einer [Freien Gesellschaft](#) tun darf. Vergaben werden sie nicht je Person, sondern **je Rang**: Wer einem Rang zugeordnet wird, erbt dessen Rechte.

1 Rangordnung verwalten

Das Menü heißt „**Rangordnung verwalten**“. Dort lassen sich Ränge **hinzufügen** und **entfernen**, umbenennen („**Name des Rangs**“) und in der Reihenfolge verschieben. Ist die Liste voll, meldet das Spiel: „Du kannst keine weiteren Ränge hinzufügen.“

Zwei Ränge sind fest verdrahtet – der **Meisterrang** („Die Rechte des Meisters können nicht geändert werden.“) und der **Gästerang**. Einzelne Mitglieder bekommen ihren Rang über „**Rang zuweisen**“ (Fenster **RANGZUWEISUNG**), die Rechte selbst ändert man über „**Rangrechte ändern**“ im Fenster **RANGRECHTE**.

2 Drei Zustände je Recht

- Erlaubt
- Exklusiv für Anführer
- Verboten

Nicht alles ist frei einstellbar; bei gesperrten Einträgen sagt das Spiel „*Dieses Recht kann nicht geändert werden.*“

3 48 Rechte in 14 Gruppen

Gruppe	Rechte
Allgemeine Rechte	Gesellschaftsprofil bearbeiten · Ränge und Rechte ändern · Wappen ändern
Mitgliederverwaltung	Neue Mitglieder einladen · Beitrittsgesuche annehmen · Mitglieder entlassen · Rang eines Mitglieds ändern
Gemeinschaft	Anschlagbrett bearbeiten · Memos schreiben
Taler/Kommandos	Gesellschaftstaler ausgeben · Kommandos aktivieren · Kommandos deaktivieren
Hausverwaltung	Unterkunft betreten · Gebäudenamen ändern · Grußwort ändern · Zutrittsrechte/Zweck ändern
Immobilien	Grundstück kaufen/zurückgeben · Gebäude errichten/entfernen
Gestaltung	Bauelemente ändern · Ausstattung platzieren · Ausstattung platzieren/entfernen · Ausstattung/Elemente färben · Ätherrad bedienen · Gehilfen platzieren/entfernen · „Keine Rechte bezüglich Ausstattung“

Garten	Pflanzen aussäen · Pflanzen abernten · Pflanzen vernichten
Chocobopflege	Eigenen Chocobo unterbringen · Fremden Chocobo trainieren
Werkstätte	Werkstätte einrichten/entfernen
Gesellschaftsprojekte	Projekte beginnen/abbrechen · Material für Projekte abliefern · Arbeitsschritte ausführen · Ergebnisse entgegennehmen · Prototyp herstellen
Erkundungsfahrzeuge	Fahrzeug registrieren/demontieren · Bauteile ändern · Bauteile färben · Namen ändern · Erkundungen beginnen/abbrechen · Erkundungen abschließen
Orchestrion	Orchestrion bedienen
Diarium	Diarium verwalten

Vier weitere Rechte stehen in den Spieldaten **ohne Gruppennamen: Rekrutierung, Einstellungen der Truhe ändern, Chat und Expeditionen beginnen**. Zusammen mit der Tabelle sind es **48**.

4 Was daran in der Praxis wichtig ist

- **Rekrutierung** und **Beitrittsgesuche annehmen** sind getrennte Rechte – wer die Anzeige schalten darf, muss noch lange niemanden aufnehmen dürfen.
- **Einstellungen der Truhe ändern** ist ein Recht; die eigentlichen Zugriffsrechte auf die [Gesellschaftstruhe](#) werden zusätzlich **je Fach** eingestellt.
- Bei den [Gesellschaftsprojekten](#) sind **Material abliefern**, **Arbeitsschritte ausführen** und **Ergebnisse entgegennehmen** drei verschiedene Rechte. Ein Rang, der abliefern darf, aber nichts entgegennehmen kann, ist der übliche Zuschnitt für neue Mitglieder.
- Alles rund um das [Anwesen](#) hängt an vier Gruppen (Hausverwaltung, Immobilien, Gestaltung, Garten) – hier richtet die falsche Einstellung den meisten Schaden an.

5 Mehr dazu

- [Guide: Ränge, Rechte und Struktur der Freien Gesellschaft](#)
- [Freie Gesellschaft](#) · [Rang der Freien Gesellschaft](#) · [Gesellschaftstruhe](#)