



Ressourcen

für die Kampagne „Nachtfalken – Im Auftrag des Sternenkönigs“

In der Kampagne werden wir stärker als bisher mit Ressourcen arbeiten. Die folgenden Seiten enthalten einige Gedanken dazu, welche Ressourcen besonders wichtig werden können und wo man daher als Spieler seine Ressourcenpunkte am sinnvollsten investieren kann.

Aufsparen: Es sei an dieser Stelle ausdrücklich an die Möglichkeit (GRW S. 75) erinnert, Ressourcenpunkte aufzusparen, um an geeigneter Stelle in der Kampagne einen größeren Vorteil (einen Adelstitel, das Familienschwert o.ä.) zu erwerben, der anfangs noch nicht passend oder bezahlbar war.

Umschichten: Es sei ebenfalls daran erinnert, dass es zulässig ist, Ressourcenpunkte am Ende der Charaktererschaffung umzuschichten. Ich empfehle auch ausdrücklich, dies zu tun und nicht irgendwelche Ressourcenpunkte z.B. in „Zuflucht“ zu behalten, obwohl diese in der Kampagne nicht genutzt werden können.

Stand und Rang

Diesen beiden Ressourcen kommt in der Kampagne eine besondere Bedeutung zu.

- Der **Stand** definiert die gesellschaftliche Stellung des SC in der Gesellschaft Nyrdfings (und nur da). Er wird nicht nur überall anerkannt, sondern spielt in der Ständegesellschaft auch eine wichtige Rolle. So gut wie jeder NSC wird einen ihm unbekanntem SC zunächst einmal nach seinem Stand beurteilen (positiver bzw. negativer Umstand auf soziale Konflikte).

Stand	Beispiel
-2	Unreiner, Vogelfreier
-1	Bauer, Fischer
0	Handwerker, Händler, Mönch
1	Kaufmann, Dorfpriester
2	Ritter, Junker, Priester
3	Baron, Abt

Der Stand eines SC, der offizielles Mitglied der Nachtfalken ist, ist nie kleiner als 0.

- Der **Rang** definiert die Stellung innerhalb der Nachtfalken und somit insbesondere die Befehlshierarchie. Da die Organisation außerhalb der Kirche kaum bekannt ist, kann der Rang zwar meist nicht für soziale Konflikte genutzt werden. Allerdings ist der Rang gleichbedeutend mit Befehlsgewalt: Je höher der Rang, desto eher ist der SC weisungsbefugt; je niedriger der Rang, desto eher handelt es sich um einen Befehlsempfänger. Allerdings sind SC mit hohem Rang auch stärker durch den Codex der Starrekyng-Kirche gebunden.

Rang	Beispiel
0	Nicht-Mitglied
1	Rekrut, Laienmitglied
2	Reguläres Mitglied
3	Gruppenführer

Bitte beachtet, dass diese beiden Ressourcen die **Befehlshierarchie innerhalb der Gruppe** definieren: ein SC mit hohem Stand oder Rang ist auch gegenüber SC von niedrigerer Stellung befehlsbefugt! Das muss und sollte natürlich nicht ständig ausgenutzt werden, kann aber zu interessantem Rollenspiel führen. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass diese beiden Werte für jeden SC festgelegt werden, und zwar durch **Absprache unter den Spielern**.

Gefolge und Zuflucht

Ich schlage vor, diese beiden Ressourcen in der Kampagne nicht zu benutzen. Gefolge wäre zwar durchaus passend, hat sich aber in früheren Runden trotz aller Bemühungen als schlecht spielbar erwiesen. Und eine Zuflucht wäre aufgrund der ständigen Reisen der Gruppe nie da, wo man sie gerade braucht (die Gastfreundschaft der Kirche steht euch ohnehin mehr oder minder überall zur Verfügung).

Relikt und Kreatur

Die beiden Klassiker unter den Ressourcen haben den Vorteil, dass sie auch mehrfach gewählt werden können. Ein einzelnes Relikt oder eine einzelne Kreatur kann dabei maximal Stufe 4 haben.

- Bei **Relikten** dürfen die Verbesserungen aus dem GRW frei gewählt werden; alle Verbesserungen aus „Mondstahlklingen“ sind dagegen zustimmungspflichtig. Besonders passend sind hier natürlich Waffen und Schutz gegen Geschöpfe der Dunkelheit.
- Bei **Kreaturen** können alle profanen Tiere, die in Nyrdfing vorkommen, frei gewählt werden. Ungewöhnliche, exotische oder magische Kreaturen sind dagegen zustimmungspflichtig.

Kreatur	Beispiel
1	Taube, Ziege
2	Esel, Falke, Jagdhund, Marder, Papagei, Pony, Wildkatze
3	Adler, Luchs, Uhu
4	Kampfhund, Reitpferd, Wolf

Bitte beachtet, dass Relikte und Kreaturen, die über Ressourcenpunkte erworben wurden, nicht einfach nur nützlich sind, sondern stets auch eine besondere Bedeutung für den SC haben sollten (was im Falle von Kreaturen auf Gegenseitigkeit beruht).

Ansehen, Kontakte, Mentor

Im Gegensatz zur typischen Reisekampagne kommen diese Ressourcen hier ziemlich gut zur Geltung, weil wir ja die meiste Zeit über in Nyrdfing unterwegs sind. Der maximale Startwert für jede dieser Ressourcen beträgt 4.

- **Ansehen:** Der Name eines SC, der sich bereits besondere Taten vollbracht hat, wird durchaus ab und zu wiedererkannt und entsprechend respektvoll behandelt. Dabei spielt aber natürlich eine Rolle, um was für Taten es sich handelt und wo sie vollbracht wurden.
- **Kontakte:** SC mit Kontakten werden immer mal wieder jemanden treffen, den sie kennen. Das kann ganz abstrakt geschehen (z.B. in Form positiver Umstände auf Recherche-Proben), aber auch ganz konkret durch NSC im Abenteuer, mit denen der SC bereits bekannt ist. Im Extremfall darf der Spieler sogar neue NSCs vorschlagen. Auch hier ist natürlich entscheidend, wo und in welchen Kreisen der SC seine Kontakte hat.
- **Mentor:** Neben den harten regeltechnischen Vorteilen (Mentor-Punkte als Ressourcen-Ersatz) kann der Mentor in der Kampagne auch ab und zu persönlich auftauchen, sei es als Helfer oder als jemand, dem der SC noch so manchen Gefallen schuldet.

Wer eine dieser Ressourcen wählt, sollte sie auch beschreiben, damit sie im Abenteuer voll ausgenutzt werden können.

Vermögen

Hier gelten einfach die Regeln aus dem GRW ohne weitere Anmerkungen.