



Jedi Nation

Rules & Warfare

Waren die Jedi die Hüter der Republik und Bewahrer des Friedens, so stellen sie heute kaum mehr dar als zurückhaltende und versponnene Philosophen in weiten Umhängen.

Das hat sich geändert.

Das Auftreten und das Verhalten der Jedi wird von nun an neu definiert.

Dabei unterscheiden wir zwischen dem In Time Verhalten und den simplen Spielregeln.

Das In Time Verhalten hängt weitestgehend vom einzelnen Spieler ab.

Die Spielregeln sind eisern und gelten für alle gleich.

Zuerst die Spielregeln und Stufen.
Diese sind - im Vergleich zu telefonbuchdicken Spielregeln die sich sowieso keiner merken kann - äußerst einfach und nachvollziehbar.

Die Fähigkeiten wie Force Up und Force Back sind direkt mit der jeweiligen Stufe des Spielers gekoppelt.
Es gibt hier also wenig bis keinen Raum für dumme Diskussionen und den Ruf nach der SL weil sich die Regeln - wie so oft - widersprechen.

FORCE UP

Du zwingst damit einem anderen Spieler oder NPC
Deinen unbedingten Willen auf.

Ausnahmen:

Andere Jedi (egal welcher Stufe),
Roboter (die haben keinen eigenen Willen),
oder Borg, die ins Kollektiv eingebunden sind
(das sind so viele - die kann niemand kontrollieren).

FORCE BACK

Du wirfst damit Eine bis maximal Sieben Personen
mittels der Macht
1 bis maximal 7 Meter zurück.

DAS LASERSCHWERT

Zerschneidet Alles und Jeden.

(Es kann jedoch sein das die technischen Möglichkeiten
des Laserschwerts von der SL - spielbedingt - ab und zu
eingeschränkt werden müssen!)

JEDISCHÜLER DER ERSTEN STUFE

Force Up 1x pro Spieltag,
Force Back beliebig oft - 1 Person 1 Meter.

JEDISCHÜLER DER ZWEITEN STUFE

Force Up 2x pro Spieltag,
Force Back beliebig oft - 2 Personen 2 Meter.

JEDISCHÜLER DER DRITTEN STUFE

Force Up 3x pro Spieltag,
Force Back beliebig oft - 3 Personen 3 Meter.

JEDIMEISTER DER ERSTEN STUFE

Force Up 4x pro Spieltag,
Force Back beliebig oft - 4 Personen 4 Meter.

JEDIMEISTER DER ZWEITEN STUFE

Force Up 5x pro Spieltag,
Force Back beliebig oft - 5 Personen 5 Meter.

JEDIMEISTER DER DRITTEN STUFE

Force Up 6x pro Spieltag,
Force Back beliebig oft - 6 Personen 6 Meter.

JEDIMEISTER

Force Up 7x pro Spieltag,
Force Back beliebig oft - 7 Personen 7 Meter.

GROSSMEISTER DER JEDI

Force Up beliebig oft,
Force Back beliebig oft - 10 Personen 10 Meter.

(Ein solcher Charakter darf entweder nur als NSC teilnehmen oder aber
muß von der SL speziell genehmigt werden.
Für einen regulären Spieler ist diese Stufe bei weitem zu mächtig!)

Das Siegel des Jedi

So wie jeder Mensch eine Unterschrift hat,
haben die Jedi ein Emblem.

Jeder ein Eigenes.
Schüler wie Meister.

So war das Emblem von Akasha



Jeder Jedi entwirft sein eigenes Emblem.
Diese Zeichen gelten - wenn sie als Siegel benutzt werden -
als gültige Unterschrift...!

Angriff und Verteidigung

Jedi haben eine eigene Denkungsart, sind aber nicht dämlich.
Der Jedi wird nicht willkürlich und grundlos
jemanden angreifen oder verletzen.

Wenn er das tut gibt es auch einen Grund dafür.

Sei es um sich selbst zu schützen, oder jemand Anderen.

In Time ist es also nicht mehr nötig,
zu allem Ja und Amen zu sagen.

Die Jedi waren seit jeher Hüter und Verteidiger.
Und um etwas zu Hüten und zu Verteidigen
ist Gewalt manchmal unvermeidlich.
Wenn Du also der Meinung bist das es notwendig ist
etwas zu tun - dann tu es!
Auch wenn es etwas Radikales ist.

Du kannst - auch als Jedi -
nicht immer mit allen Beteiligten Gut Freund sein.

Sei als Jedi offen gegenüber Allem und Jedem.
Sei freundlich und hilfsbereit.
Aber mach Dich aus falsch verstandener Demut
nicht zum unterwürfigen Lappen.


Vertrete Deinen Standpunkt und Deine Meinung.
Auch wenn das Anderen nicht passt.

Telepathie

Jedi sind keine Telepathen.
Sie können weder Gedanken lesen noch untereinander
wortlos/gedanklich kommunizieren.

Der Force Up darf nicht mit Telepathie verwechselt werden.

Während ein telepathisch veranlagter Charakter
wie zum Beispiel Vulkanier, direkt in die Psyche des Gegenüber
eindringen, kann der Jedi sein Gegenüber lediglich dazu bringen,
eine gewünschte Information preiszugeben und/oder
eine bestimmte Handlung auszuführen.



Die Wege der Macht - In Wahrheit nur die zwei Seiten ein und derselben Sache

Die „dunkle“ und die „helle“ Seite der Macht
unterscheiden sich nur durch wenige Aspekte.

Beide Seiten bedienen sich nämlich
genau derselben Mittel und Methoden.

In Time...?

Ganz einfach.

Überleg' Dir was Du willst und handle danach.
Derjenige der denkt...

„HuHuHu... Ich bin der böse Jedi...!
Ich bin sooo böse das ich mich am liebsten selber beißen würde.
Und damit auch gleich jeder merkt das ich der Böse bin, kleide ich
mich möglichst Schwarz und trage gefärbte Kontaktlinsen...!“

Klasse. Tolle Idee. Jeder halbwegs normal veranlagte Spieler wird
dafür sorgen das Du so schnell als möglich getötet
oder sonstwie aus dem Verkehr gezogen wirst
um niemand anderem zu schaden.
Schade um das Kostüm und die Kontaktlinsen...

Wenn ein Jedi den geraden Weg - nennen wir es klischeehaft die helle
Seite - bevorzugt, dann wird er immer mit offenen Karten spielen.
Jeder wird wissen was seine Absichten und Ziele sind. Er hat keinen
Grund etwas zu verschweigen
oder zu lügen. Er wird sich bei seinen Entscheidungen
immer nach seinem Gewissen und bestimmten
moralischen Regeln richten.

Derjenige der seine Absichten verschleiert, der lügt um sein Ziel zu
erreichen, keinerlei Rücksicht auf die Interessen oder die Gesundheit
anderer nimmt und keinerlei moralische Regeln akzeptiert, der folgt
seinem eigenen, ganz speziellen, verschlungenen Pfad. Nennen wir
dies -
um es zu vereinfachen - die dunkle Seite.

Und das ist schon alles. Ein guter Spieler wird den Jedi so darstellen
das es Sache der anderen Spieler ist herauszufinden mit was sie es
zu tun haben. Ob seine Erklärungen der Wahrheit entsprechen oder
nicht.

Ein guter Spieler wird das tun...
Dem Rest empfehle ich schwarze Umhänge, gefärbte Kontaktlinsen
und einen Ersatzcharakter.