

Jedi Kodex und Regelwerk

Inhaltsverzeichnis

- [1 Der Jedi-Kodex](#)
 - [1.1 Daseinskodex](#)
 - [1.2 Moralkodex](#)
- [2 Allgemeines Jedi-Regelwerk](#)
 - [2.1 Verwarnungen und Bestrafungen](#)
- [3 Verhaltensregeln](#)
- [4 Jedi-Ränge in Relation zu Klon-Ränge](#)
- [5 Machtregelung](#)

In diesem Beitrag befindet sich der Daseinskodex, der Moralkodex und das Jedi Regelwerk

 or type unknown

1 Der Jedi-Kodex

Der Jedi-Kodex bildet die philosophische Grundlage, um die Macht für das Gute in der Galaxis einzusetzen, im Gegensatz zum Sith-Kodex. Er wurde vor Jahrtausenden von den ersten Jedi formuliert und stellt deren unverzichtbaren Leitfaden dar, um über viele Jahre hinweg im Einklang mit der Macht zu handeln.

Der Jedi Kodex an den sich jeder Jedi halten muss.

Der **Jedi-Kodex** bildet die philosophische Grundlage, um die Macht für das Gute in der Galaxis einzusetzen, im Gegensatz zum Sith-Kodex. Er wurde vor Jahrtausenden von den ersten Jedi formuliert und stellt deren unverzichtbaren Leitfaden dar, um über viele Jahre hinweg im Einklang mit der Macht zu handeln.

1.1 Daseinskodex

Die Jedi sind die Friedenswächter der Galaxis. Sie nutzen ihre Kraft zur Verteidigung und zum Schutz anderer, nie jedoch zum Angriff. Die Jedi achten alles Leben, in jeder Form. Die Jedi dienen, anstatt zu herrschen, zum Wohle der Galaxis. Die Jedi streben nach Vervollkommnung durch Wissen und Ausbildung.

1.2 Moralkodex

Gefühle gibt es nicht,

Frieden gibt es.

Unwissenheit gibt es nicht,

Wissen gibt es.

Leidenschaft gibt es nicht,

Gelassenheit gibt es.

Tod gibt es nicht,

die Macht gibt es.

In mündlicher Form:

Es gibt keine Gefühle, nur Frieden.

Es gibt keine Unwissenheit, nur Wissen.

Es gibt keine Leidenschaft, nur Gelassenheit.

Es gibt keinen Tod, nur die Macht.

2 Allgemeines Jedi-Regelwerk

2.1 Verwarnungen und Bestrafungen

1. Bei jeden Regelverstoß, der nicht zur gleichen Tat gehört, erhält man eine Verwarnung (Strike).
 1. Als Beispiel: Wenn man sein Lichtschwert wirft und damit eine Person tötet, zählt es als eine Tat.
 1. Ausnahme bei den Verhaltensregeln, dazu: Siehe Verhaltensregeln
2. Der Rat kann bei einem Jedi, nach Bewertung seiner vorherigen Taten, von einem Strike absehen.
 1. Bei mehrfachen Vorfällen in einem kurzen Zeitraum (1 Tag), kann der Rat zusätzliche Strikes vergeben.
3. Bei 3 Strikes, wird der eigene Posten auf Jüngling zurückgesetzt.
 1. Jünglinge, mit 2 Strikes, werden aus dem Orden geworfen.
4. Ab 2 Verwarnungen wird der eigene Posten um einen Rang abgestuft.
5. Ratsmitglieder werden ab 2 Strikes (Tester ab einer Verwarnung) herabgestuft.
6. Strikes können nach vorbildlichen Verhalten entfernt werden.
7. Jedi dürfen sich bei Straftaten, nicht in den Tempel fliehen.
8. Man hat nur einen Jedi Charakter!
 1. Ausnahmen stehen in Server Regelwerk
9. Das Mitführen der Trainingsklinge und dem Lichtschwert zusammen ist nicht gestattet, ein Jedi darf stets nur eine Klinge mit sich führen. (Duals sind weiterhin erlaubt)
 1. Die Trainingsklinge dürfen als Einheitsjedi der Shock Trooper sowie die Tempelwachen in ihrer Robe zur Ausübung ihrer Tätigkeiten zusätzlich mit sich geführt werden.
10. Duallichtschwerter sind zwei Einhandlichtschwerter, andere Kombinationen sind nicht erlaubt.
11. Als Meister hat man eine Aktivität von einer Stunde in 2 Wochen. Sollte diese nicht eingehalten werden, wird man zum Ritter degradiert.
12. Nach drei Monaten Inaktivität verliert man seinen Jedi Char und man muss sich neu bewerben.
13.
 1. Ausnahme bzgl. der oberen Inaktivität Regel können gemacht werden, wenn Beweise in Form von Bild, Video, Foreneintrag oder durch ein Ratsmitglied vorliegen, kann man seinen Alten Charakter maximal auf dem Rang Ritter zurückerhalten
14. Sith-Roleplay oder die Annäherung ist unerwünscht.
15. Leiter einer Untergruppierung, Lore Chars, Ratsmitglieder sowie Generäle sind zu einer Aktivität von mindestens 2 Stunden pro Woche verpflichtet!
 1. Nach zwei Aktivitätsstrikes verliert man diesen Posten
 2. Generäle haben 2 Wochen Zeit ohne Einheit zu sein. sollte diese Zeit überschritten werden wird dem Jedi der Generalsrang aberkannt. Ratsmitglieder sind von dieser Regelung ausgenommen.

3 Verhaltensregeln

1. Ein Jedi sollte stets bei Besinnung bleiben.
2. Ein Jedi darf nicht nach persönlichen Gefühle handeln.
3. Ein respektvoller Umgang ist stets angebracht, persönliche Gefühle sind zu missachten.
4. Bei Jünglingen soll man mehr Nachsicht haben.

5. Jedi Tempelwächter reden nur mit Ratsmitgliedern, ihrem Meister Cin Drallig oder um Kampfhandlungen abubrechen. Sie nutzen mehr Gesten als Worte.
6. Duelle werden nur im Jedi-Trainingsraum oder einen zugewiesenen Hangar / Trainingsräume austragen.
 1. Ein Hangar / Trainingsraum darf erst ab den Rang Ritter angefordert werden.
7. Das Ausnutzen seiner Macht ist für jeden Jedi verboten!
8. Der Verstoß gegen die Verhaltensregeln wird, wenn möglich, im RP geahndet.
9. Diese Regel entfällt, sollte Macht abuse, Mord oder ähnlich schwerwiegende Tat vorliegen.
 1. Wenn die obere Regel entfällt, wird die Tat vom Rat bewertet.
 2. Sollte sich der Täter benachteiligt fühlen, darf er einklagen und eine dritte, neutrale, Person wird hinzugezogen
 1. Ausnahme gilt, wenn z.B. ein Ritter aktiv bei einem Einsatz als Einsatzleiter fungiert.
10. Das Springen in eine Masse von Droiden grenzt an Fail:RP und wird dementsprechend bestraft.
11. Die Macht wird nicht für seine eigenen Bedürfnisse benutzt.
12. Die Macht wird nicht gegen Ordensbrüder gerichtet.
13. Bevor ein Fahrzeug gefahren/geflogen werden darf, muss eine Fortbildung der jeweiligen Einheit vorliegen. Nun werden Fahrzeuge aufgezählt, für die man eine Fortbildung benötigt und mit einer Fortbildung auch fliegen darf. Jeder Art von Fahrzeug, dass nicht aufgezählt ist, darf niemals gefahren/geflogen werden (Speeder & Jedi-Fighter)
 1. Ab Meister oder als Fliegerass der Hüter darf man das Jedi-Shuttle fliegen
 2. Als Padawan darf man alleine Fliegen, jedoch muss eine Flugeinweisung vom Meister, mit der passenden Spezialisierung erfolgt sein.
14. Jedi Prüfungen sind nur im Roleplay anzufragen und nicht über TS, PMs etc.!
15. Ein Jüngling darf sich in der Militärbasis und im Jedi-Bereich ohne Begleitung aufhalten, sollte man jedoch diese Bereiche verlassen, muss ein Jedi, welcher mindestens im Rang eines Padawan ist mitgehen.
16. Der Orden der Jedi Schatten ist keinem Jedi, der nicht Mitglied dessen ist oder ein Ratsmitglied ist, bekannt
17. Die Identität der Tempelwachen ist keinem Jedi außer Cin Drallig bekannt
18. Jedi Tragen nur die Traditionellen Jedi Roben/Jedi Kampfrüstungen.
 1. Das Tragen von anderen Kleidungsstücken oder Rüstungen ist nicht gerne gesehen und wird nur im Notfall oder Ausnahmesituationen gestattet.
 2. Beim Tragen von Rüstungen/Kleidungsstücken sollte auf die Sinnhaftigkeit geachtet werden, SOWIE die Körperproportionen welche zum Tragen benötigt werden.
19. Das Tragen der Zivilen Skins und ab dem Rang Padawan erlaubt.
 1. die Zivilen Skins dürfen nicht in der Militärbasis genutzt werden.
20. Jedi nutzen keine Blaster außer im **äußersten** Notfall.

Das Nutzen von Waffen wie Blaster oder Raketenwerfern ist im Jedi Orden nicht gerne gesehen, doch in Ausnahmesituationen kann man über diesen Fakt hinwegsehen. Folgende Liste führt Waffen und Werkzeuge auf, welche entweder zur freien Verfügung stehen oder nur unter bestimmten Situationen genehmigt sind.

Regelungen zu Waffen und Werkzeugen

Unerwünschte Waffen:

RPS 6

DC-15SE

DC-15LE

Z-6

DP-24

Westar M5

Sniper

Flammenwerfer

Alle nicht Jedi Playermodels mit Regelung nach Verhaltensregel 18.

Nur als Werkzeug:

Detonatoren (Nur für Roleplay z.B. das Aufsprengen der Tür)

Hidden Blade (Betäubung)

Granatwerfer (Bacta Granaten)

Sonstiges:

Alpha-ARC Einheitsjedi dürfen die Witchcraft(Laat) ab Padawan in Begleitung der Einheit / Piloten / Meister fliegen.

SWT Einheitsjedi dürfen zur Tarnung alle Waffen bei sich führen aber nicht benutzen.

Die Zivilen-Playermodels der Hüter dürfen nur für aktive Missionen genutzt werden, wenn zwingend notwendig.

Erlaubt:

Datenpads

Keycard Cracker (Pro)

Tarngerät

(Magnetplatten)

Jetpack

Jetboots

Jump Pack

Greifhaken

Climb Sweep

Atemgerät

Alle Granaten
Fernglas
Handschellen
Schilder
Quick Wake spritze
Bacta Granate
Scalpel
Bacta
Adrenalinspritze
Elektrostab
Flickwerkzeug
Feuerlöscher
Schutzanzug (RMC / 41st)
TEB-Strahlenanzug (TEB)
Mörser

4 Jedi-Ränge in Relation zu Klon-Ränge

[Die Rangordnung nach Addendum 2](#)

1. Die Jedi sind nur noch Wächter der Sektoren, dass wiederum heißt sie haben keine Befehlsgewalt über die GAR solange sie den Rang (General, Senior General) nicht erreicht haben.
2. Jedi die sich im Krieg militärisch behaupten möchten, sollten sich einer Einheit anschließen, weil sie sonst keine Befehlsgewalt besitzen. Dies wird mit dem Commander abgesprochen und dem Jedi Rat mitgeteilt. Genauer ist in diesem [Vorschlag](#) zu lesen.
3. Wenn ihr euch einer Einheit angeschlossen habt, werdet ihr Standartgemäß als Padawan : PFC als Ritter: CPL und als Meister: SGT in dieser Einheit, dann habt ihr die Befehlsgewalt über diese Einheit über keine andere. Der Commander kann euch in jeder Woche einen Rang befördern bis zum Commander dies ist, aber nur Einheits- intern der Rang.
4. Wenn ihr die Befehlsgewalt über mehrere Truppen erlangen wollt, müsst ihr in einer Einheit den internen Rang als Commander bekommen, dann muss der richtige Commander sich beim Jedi Rat melden und diese Person vorschlagen zum General.

5 Machtregelung

1. Generell darf man beim Nutzen der Macht maximal dreimal rollen für eine Handlung. (ein /me = 1 Roll, maximal 3 /me für dieselbe Handlung)
2. Jedi Jünglinge besitzen keine besonderen Fähigkeiten.
3. In Trainings dürfen alle nicht tödlichen Machtfähigkeiten verwendet werden.
4. Doppellichtschwerter dürfen nur von Jedi Tempelwachen, Schatten und Waffenmeister verwendet werden.
5. Lichtschwerter mit einem schwarzen Kern sind verboten.
6. Die Macht-Sicht ist eine aktiv RP Fähigkeit mit der LEBENDIGE Unsichtbare aufgespürt werden.

1. Getarnte Droiden welche mit der Fähigkeit gesehen werden müssen ignoriert werden.
7. Jedi Ratsmitglieder sowie Gesandten Meister, Schatten Meister, Heiler Meister dürfen Telepathisch in Form von Bildern Kommunizieren.
8. Force Whirlwind darf nicht dazu genutzt werden, um Leute hochzuheben und durch Fallschaden zu töten!
9. Force Choke und Group Choke dürfen nicht im Kampf genutzt werden.
10. Die Macht-Stasis, die Selbstheilung, die Meditation zur Selbstheilung und die Machtreflexion dürfen nicht in Lichtschwertduellen verwendet werden.
11. Flamus Fracta ist nicht erlaubt auf Fahrzeuge oder Personen welche ein Fahrzeug betätigen anzuwenden.
12. Die Macht-Teleportation der Jedi Heiler darf nur genutzt werden um schnell zu verletzten zu kommen oder um zu fliehen.
 1. Der Teleport der Gesandten Ratsmitglieder ist von dieser Einschränkung nicht betroffen.