# Rollwerte und Beförderungszeiten

## Inhaltsverzeichnis


- 1 Beförderungszeiten
  - 1.1 Machtnutzer:
  - 1.2 Militär:
  - 1.3 Geheimdienst/SID:
- 2 Rollwerte Medic:RP
- 3 Rollwerte Macht-Interaktionen
  - 3.1 Machtnutzer:
  - 3.2 Militär:
  - 3.3 Geheimdienste:
  - 3.4 Zivilisten:
  - 3.5 Mandalorianer:
  - 3.6 Jawas:


Eine vom Regelwerk abgewandte Zusammenfassung von Rollboni-Tabellen und Beförderungszeiten, um das eigentliche Regelwerk übersichtlicher zu gestalten, sowie die Suche nach Rollboni und Beförderungszeiten simpler zu gestalten.

# 1 Beförderungszeiten

Die folgenden Tage sind zu beachten, um in den Rang aufzusteigen:

## 1.1 Machtnutzer:

| Aktueller Rang | Rang zu dem befördert wird | Anzahl der Tage |
|---|---|---|
| Akolyth/Anwärter | Schüler/Padawan | 0 |
| Schüler/Padawan | Adept/Krieger/Botschafter/Ritter | 0 |
| Adept/Krieger/Botschafter/Ritter | Hexer/Attentäter/Juggernaut/Marodeur/Botschafter Gelehrter/Botschafter Schatten/Hüter Ritter/Hüter Wächter | 1 |
| Hexer/Attentäter/Juggernaut/Marodeur/Botschafter Gelehrter/Botschafter Schatten/Hüter Ritter/Hüter Wächter | Inquisitor Hexer/Inquisitor Attentäter/Vollstrecker Juggernaut/Vollstrecker Marodeur/Abgesandter Gelehrter/Abgesandter Schatten/Friedensbringer der Jedi-Hüter/Friedensbringer der Jedi-Wächter | 3 |
| Inquisitor Hexer/Inquisitor Attentäter/Vollstrecker Juggernaut/Vollstrecker Marodeur/Abgesandter Gelehrter/Abgesandter Schatten/Friedensbringer der Jedi-Hüter/Friedensbringer der Jedi-Wächter | Großinquisitor Hexer/Großinquisitor Attentäter/Berserker Juggernaut/Berserker Marodeur/Gelehrter/Schatten/Hüter/Wächter | 3 |
| Großinquisitor Hexer/Großinquisitor Attentäter/Berserker Juggernaut/Berserker Marodeur/Gelehrter/Schatten/Hüter/Wächter | Hexer des Verderbens/Attentäter des Verderbens/Kriegsherr der Sith-Juggernaut/Kriegsherr der Sith-Marodeure/Visionär der Jedi-Gelehrten/Visionär der Jedi-Schatten/Hüter des Friedens/Wächter des Friedens | 4 |

| | | |
|---|---|---|
| Hexer des Verderbens/Attentäter des Verderbens/Kriegsherr der Sith-Juggernaut/Kriegsherr der Sith-Marodeure/Visionär der Jedi-Gelehrten/Visionär der Jedi-Schatten/Hüter des Friedens/Wächter des Friedens | Lord/Meister | 7 |
| Lord/Meister | Dunkler Lord/Großmeister | 7 |
| Dunkler Lord/Großmeister | Wegesleiter | 0 |
| Dunkler Lord/Großmeister/Wegesleiter | Ratsmitglied | 7 |

### 1.2 Militär:

| **Aktueller Rang** | **Rang zu dem befördert wird** | **Anzahl der Tage** |
|---|---|---|
| Rekrut | Private | 0 Tage |
| Private | Specialist | 1 Tage |
| Specialist | Corporal | 1 Tage |
| Corporal | Sergeant | 3 Tage |
| Sergeant | Lieutenant | 4 Tage |
| Lieutenant | Captain | 7 Tage |

### 1.3 Geheimdienst/SID:

| Aktueller Rang | Rang zu dem befördert wird | Anzahl der Tage |
|---|---|---|
| Agent | Senior Agent | 4 Tage |
| Senior Agent | Special Agent | 7 Tage |

qPA5whC.png
Image not found or type unknown

## 2 Rollwerte Medic:RP

Damit eine Person mit der QW-Spritze wiederbelebt werden kann müssen ihre Wunden behandelt und die Vitalwerte (Puls etc.) stabilisiert werden

Für Gelehrte/Hexer gelten folgende min. Rollwerte bei jeweiligen Verletzungen:

- | **[/]** | **Gelehrte/Hexer** | **Meister Gelehrte/Hexer Lords** | **Großmeister Gelehrte/Dunkle Hexer Lords** |
|---|---|---|---|
| **Schwere Verletzungen:** | | | |
| Vitalwerte stabilisieren: | 60+ | 55+ | 45+ |
| Zellregeneration starten: | 65+ | 60+ | 50+ |
| Personen aufwecken: | 55+ | 45+ | 25+ |
| **Leichte Verletzungen:** | | | |
| Zellregeneration starten: | 50+ | 40+ | 15+ |
| Personen aufwecken: | 45+ | 35+ | 15+ |

qPA5whC.png
Image not found or type unknown

# 3 Rollwerte Macht-Interaktionen

Diese Bonuswerte gelten bei allen Machtaktionen sowie körperlichen Aktionen sowohl als Resistenz und Angriffswert.

## 3.1 Machtnutzer:

| Rang | Bonuswert |
|---|---|
| Akolyth/Anwärter | 0 |
| Schüler/Padawan | 0 |
| Krieger/Ritter | 2 |
| Inquisitor/Botschafter | 5 |
| Vollwertig Juggernaut/Hüter | 3 |
| Vollwertig Attentäter/Schatten & Marodeur/Wächter | 5 |
| Vollwertig Hexer/Gelehrter | 10 |
| Vollwertig Juggernaut Lord/Meister Hüter | 5 |
| Attentäter Lord/Meister Schatten & Marodeur Lord/Meister Wächter | 10 |
| Hexer Lord/Meister Gelehrter | 15 |
| Dunkler Juggernaut Lord/Großmeister Hüter | 10 |
| Dunkler Attentäter Lord/Großmeister Schatten & Dunkler Marodeur Lord/Großmeister Wächter | 15 |
| Dunkler Hexer Lord/Großmeister Gelehrter | 20 |
| Ratsmitglied Juggernaut/Ratsmitglied Hüter | 15 |
| Ratsmitglied Attentäter/Ratsmitglied Schatten & Ratsmitglied Marodeur/Ratsmitglied Wächter | 20 |
| Ratsmitglied Hexer/Ratsmitglied Gelehrter | 25 |
| Sith-Imperator/Meister des Ordens | 40 |

## 3.2 Militär:

| Rang | Bonuswert |
|---|---|
| Rekrut | 0 |
| Private | 0 |
| Specialist | 2 |
| Corporal | 3 |
| Sergeant | 5 |
| Lieutenant | 10 |
| Captain | 15 |
| CT/SF | 17 |
| Major | 20 |
| General | 25 |

## 3.3 Geheimdienste:

| Rang | Bonuswert |
|---|---|
| Agent | 5 |
| Senior Agent | 10 |
| Special Agent | 15 |
| Case Officer / Imperialer (Ziffer-) Agent | 20 |
| Chief Officer / Aufseher | 25 |

## 3.4 Zivilisten:

| | |
|---|---|
| Söldner | 2 |

| | |
|---|---|
| Erfahrener Söldner | 3 |
| Veteranen Söldner | 5 |
| Legendärer Söldner | 10 |
| Bürgermeister | 15 |

### 3.5 Mandalorianer:

| | |
|---|---|
| Söldner | 5 |
| Scout | 5 |
| Powertech | 5 |

### 3.6 Jawas:

Jawa 5