

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

qPA5whG.png 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+

qPA5whG.png 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