

DSA 4 - PROFESSIONS LISTE

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Kämpferprofessionen				
Amazone	MBK 103	13 GP	MU13, GE12, KO13, KK11, SO>4	Zeitaufwendig, nur Frauen
Fähnrich	MBK 106	n.V.	n.V.	-
aus Al'Anfa (Infanterie)	MBK 109	15 GP	MU12, KL11, CH11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Al'Anfa (See)	MBK 111	21 GP	MU12, CH12, GE12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Albenhus (Geschütz)	MBK 109	11 GP	MU12, KL12, CH11, KO12, KK11, SO>6	Ausb. 4 Jahre, 1/2 Zwerge
aus Albenhus (Infanterie)	MBK 109	12 GP	MU12, CH11, KO12, KK12, SO>6	Ausb. 4 Jahre, 1/2 Zwerge
aus Baburin (Kavallerie)	MBK 108	15 GP	MU12, CH11, GE12, FF12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 3-5 Jahre
aus Festum (Infanterie)	MBK 110	12 GP	MU12, CH11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Festum (See)	MBK 111	21 GP	MU12, CH12, GE12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Gareth (Infanterie)	MBK 110	16 GP	MU12, CH11, GE11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Gareth (Kavallerie)	MBK 110	14 GP	MU12, CH11, GE11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Grangor (See)	MBK 107	20 GP	MU12, CH11, GE12, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 5 Jahre
aus Harben (See)	MBK 110	19 GP	MU12, CH12, GE12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Havena (See)	MBK 111	19 GP	MU12, CH12, GE12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Honingen (Infanterie)	MBK 111	14 GP	MU12, CH11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Methumis (See)	MBK 111	19 GP	MU12, CH12, GE12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Neetha (Kavallerie)	MBK 111	14 GP	MU12, CH11, GE11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Oberfels (Infanterie)	MBK 111	16 GP	MU12, CH11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Ragath (Kavallerie)	MBK 111	16 GP	MU12, CH11, GE11, KO12, SO>6	Ausbildungszeit 4 Jahre
aus Vinsalt (Stab)	MBK 111	18 GP	MU12, KL11, CH12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 5 Jahre
aus Wehrheim (Stab)	MBK 107	17 GP	MU12, KL11, CH12, KO11, SO>6	Ausbildungszeit 6 Jahre
Gardist	MBK 112	n.V.	n.V.	-
Akademie-/Tempel-/Ehregardist	MBK 113	5 GP	MU12, GE11, KO11, KK12, SO5-10	-
Dorfbüttel	MBK 112	2 GP	MU11, KL11, CH11, SO5-8	-
Schließer	MBK 113	1 GP	KO11, KK12, SO3-8	-
Stadtgardist	MBK 112	8 GP	MU11, GE11, KK11, SO5-8	-
Straßenwächter	MBK 113	5 GP	MU12, KL11, SO min. 5-8	-
Gladiator	MBK 104	n.V.	n.V.	-
aus Al'Anfa	MBK 105	12 GP	MU12, CH11, GE12, KO12, KK12, SO3-8	-
aus Brabak	MBK 104	2 GP	MU13, GE11, KO12, KK11, SO1-7	Erstprofession
aus Chorop	MBK 104	2 GP	MU13, GE11, KO12, KK11, SO1-7	Erstprofession
aus Fasar	MBK 104	2 GP	MU13, GE11, KO12, KK11, SO1-7	Erstprofession
aus Mengbilla	MBK 104	2 GP	MU13, GE11, KO12, KK11, SO1-7	Erstprofession
Jahrmarktskämpfer	MBK 105	5 GP	CH12, GE12, KO11, KK13, SO3-8	kein Hruruzat
Knappe	MBK 114	20 GP	MU12, KO11, KK11, SO>6, <i>Adlige Abstammung</i> oder <i>Adliges Erbe</i>	mit Vorteil Veteran: Ritter
Krieger	MBK 114	n.V.	n.V.	Ausbildungszeit 6 Jahre
aus Arivor	MBK 116	22 GP	MU13, GE12, KO13, KK12, SO>3	-
aus Baliho	MBK 119	24 GP	MU12, GE12, KO13, KK13, SO>7	-
aus Elenvina	MBK 114	25 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>6	-
aus Eslamsgrund	MBK 121	24 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>6	-
aus Gareth	MBK 120	25 GP	MU12, GE13, KO13, KK12, SO>6	-
aus Havena	MBK 121	24 GP	MU12, GE13, KO13, KK12, SO>6	-
aus Hylailos	MBK 116	23 GP	MU12, GE13, KO12, KK13, SO>6	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
aus Khunchom	MBK 119	25 GP	MU12, GE13, KO13, KK12, SO>4	Ausbildungszeit 5 Jahre
aus Mengbilla	MBK 120	20 GP	MU13, GE12, KO13, KK12, SO>6	-
aus Neersand	MBK 115	22 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>6, <i>Adlige Abstammung oder Adliges Erbe</i>	-
aus Prem	MBK 118	18 GP	MU12, GE12, KO13, KK13, SO>4	-
aus Punin	MBK 121	22 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>6	-
aus Rashdul	MBK 120	25 GP	MU13, GE12, KO13, KK12, SO>6	-
aus Rommilys	MBK 120	20 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>6	-
aus Thorwal	MBK 119	21 GP	MU12, GE12, KO13, KK13, SO>4	-
aus Vinsalt	MBK 118	23 GP	MU12, GE13, KO12, KK11, SO>8	-
aus Winhall	MBK 121	25 GP	MU12, GE13, KO13, KK12, SO>6	-
aus Xorlosch	MBK 117	19 GP	MU12, GE11, KO13, KK13, SO>6	nur Zwerge/-kulturen
Schaukämpfer	MBK 105	4 GP	MU11, CH11, GE13, KO12, KK11, SO3-8	-
Schwertgeselle	MBK 122	n.V.	n.V.	-
nach Adersin	MBK 122	19 GP	MU12, IN12, GE12, KO12, KK12, SO>8(!)	-
nach Essalio	MBK 123	20 GP	MU11, IN13, CH12, GE13, KO11, SO>8	-
nach Rafim	MBK 124	23 GP	MU13, IN12, GE13, KO11, SO>7	nur Männer
nach Uinin	MBK 123	22 GP	MU12, IN12, GE13, KO11, SO>8	-
Soldat	MBK 124	n.V.	n.V.	-
Artillerist	MBK 126	5 GP	MU11, KL12, IN12, KO11, KK11, SO3-8	-
Aufgessener Schütze	MBK 126	12 GP	MU11, IN11, FF12, GE12, KO11, KK11, SO3-8	nur in Aranien
Berittener Schütze	MBK 126	12 GP	MU11, IN11, FF12, GE12, KO11, KK11, SO3-8	-
Leichte Reiterei	MBK 125	12 GP	MU12, GE12, KO12, KK11, SO3-8	-
Leichtes Fußvolk	MBK 125	5 GP	MU11, GE11, KO12, KK12, SO3-8	-
Sappeur	MBK 126	11 GP	MU11, FF11, GE11, KO13, KK13, SO3-8	-
Schütze	MBK 126	6 GP	MU11, IN12, FF12, GE11, KO11, KK11, SO3-8	-
Schwere Reiterei	MBK 125	12 GP	MU12, GE11, KO13, KK12, SO5-10	-
Schweres Fußvolk	MBK 125	3 GP	MU11, KO13, KK12, SO3-8	-
Seeartillerist	MBK 127	8 GP	MU11, KL12, IN12, GE11, KO11, KK11, SO3-8	-
Seesoldat	MBK 126	8 GP	MU11, GE12, KO12, KK11, SO3-8	-
Streitwagenlenker	MBK 125	9 GP	MU12, GE11, KO12, KK11, SO3-8	nur in Aranien
Söldner	MBK 127	n.V.	n.V.	Wahl eines Söldnerstils
Artillerist	MBK 129	11 GP	MU12, KL12, IN12, GE12, KO11, KK11, SO5-10	-
Berittener Schütze	MBK 129	14 GP	MU12, IN11, FF12, GE12, SO1-10	-
Leibwächter	MBK 130	19 GP	MU13, GE12, KO12, KK12, SO5-10	-
Leichte Reiterei	MBK 129	18 GP	MU12, GE12, KO13, SO1-10	-
Leichtes Fußvolk	MBK 129	13 GP	MU12, GE12, KO12, KK11, SO1-10	-
Sappeur	MBK 130	15 GP	MU12, FF11, GE11, KO13, KK13, SO1-10	-
Schütze	MBK 129	10 GP	MU12, IN11, FF12, GE11, KO11, KK11, SO1-10	-
Schweres Fußvolk	MBK 129	10 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO1-10	-
Seesöldner	MBK 130	17 GP	MU12, GE12, KO12, KK12, SO1-10	-
Stammeskrieger	MBK 130	n.V.	n.V.	-
Achaz	MBK 134	10 GP	MU13, GE13, KO12, KK12, SO3-4	-
Achmad'sunni	MBK 133	11 GP	MU13, GE11, KO12, SO>4	nur Frauen
Ferkina	MBK 132	6 GP	MU14, GE12, KO13, KK11, SO3-5	-
Fjarninger	MBK 131	3 GP	MU13, GE11, KO13, KK12, SO3-4	-
Gjalskerländer	MBK 131	9 GP	MU12, GE12, KO14, KK12, SO3-5	-
Goblin	MBK 133	9 GP	MU12, GE13, KO11, KK11, SO beliebig	-
Novadischer Wüstenkrieger	MBK 133	11 GP	MU13, GE12, KO13, SO>6	-
Ork	MBK 134	1 GP	MU14, GE11, KO13, KK12, SO beliebig	-
Trollzacker	MBK 132	0 GP	MU12, GE11, KO13, KK14, SO3-4	-
Waldmenschen	MBK 130	10 GP	MU12, GE13, KO13, KK11, SO3-4	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Reisende und Wildnis-Professionen				
Botenreiter	AH 75	1 GP	MU11, GE11, KO12, SO5-10	Varianten möglich
Beilunker Reiter	AH 75	5 GP	MU11, GE11, KO12, SO5-10	Zeitaufwendig
Blaue Pfeile	AH 75	3 GP	MU11, GE11, KO12, SO5-10	-
Botenläufer	AH 75	5 GP	MU11, GE11, KO12, SO5-10	-
Kaiserlicher Boten und Kurierdienst	AH 75	4 GP	MU11, GE11, KO12, SO5-10	-
Silberner Falke	AH 75	2 GP	MU11, GE11, KO12, SO5-10	-
Entdecker	AH 75	10 GP	MU12, KL12, IN12, KO11, SO>6	-
Kartograph	AH 76	9 GP	MU12, KL12, IN12, KO11, SO>6	zeitaufwendig
Fernhändler	AH 76	13 GP	MU11, KL12, IN11, CH12, KO11, SO>6	Varianten möglich
Kauffahrer	AH 77	16 GP	MU11, KL12, IN11, CH12, KO11, SO>6	-
Fischer	AH 77	2 GP	GE12, KO11, KK12, SO3-8	Erstprof., Varianten möglich
Perlenfischer	AH 77	4 GP	GE12, KO13, KK12, SO3-8	Erstprofession
Seefischer	AH 77	7 GP	GE12, KO11, KK12, SO3-8	Erstprofession
Fuhrmann	AH 77	4 GP	MU11, KO12, KK11, SO3-8	-
Großwildjäger	AH 78	13 GP	MU12, IN11, GE11, KO12, KK11, SO>4	-
Sklavenjäger	AH 78	7 GP	MU12, IN11, GE11, KO12, KK11, SO>5	-
Hirte	AH 79	1 GP	CH11, GE11, KO11, KK11, SO<8	Erstprof., Varianten möglich
Nivesischer Karenhirte	AH 79	4 GP	CH11, GE11, KO11, KK11, SO<8	Erstprofession
Rinderhirte	AH 79	8 GP	CH11, GE11, KO11, KK11, SO<8	Erstprofession
Schäfer	AH 79	2 GP	CH11, GE11, KO11, KK11, SO<8	Erstprofession
Viehdieb	AH 79	5 GP	CH11, GE11, KO11, KK11, SO<8	Erstprofession
Jäger	AH 79	13 GP	IN11, GE12, KO11, SO<8	Varianten möglich
Fallensteller	AH 80	10 GP	IN11, FF12, GE12, KO11, SO<8	-
Wildhüter	AH 80	15 GP	IN11, GE12, KO11, SO<8	-
Karawanenführer	AH 80	6 GP	MU12, IN11, CH11, KO13, KK11, SO3-8	-
Kundschafter	AH 80	10 GP	MU12, IN12, KO12, SO<8	-
Prospektor	AH 81	n.V.	n.V.	Erstprofession
Goldsucher, Prospektor	AH 81	0 GP	MU11, IN12, FF11, KO11, SO<8	Erstprofession
Kräutersammler	AH 81	2 GP	MU11, IN11, FF11, KO11, SO<8	Erstprofession
Sammler	AH 81	0 GP	MU11, IN11, KO11, SO<8	Erstprofession
Schiffer	AH 81	n.V.	n.V.	-
Fährmann	AH 82	0 GP	MU11, IN11, GE12, KO11, KK11, SO1-10	-
Flößer	AH 82	1 GP	MU11, IN11, GE13, KO11, SO1-10	Erstprofession
Flussschiffer	AH 82	3 GP	MU11, IN11, GE12, KO12, SO1-10	-
Lotse	AH 82	4 GP	MU11, KL11, IN12, GE12, KO11, SO1-10	-
Schmuggler	AH 82	1 GP	MU12, IN12, KO11, SO<8	Varianten möglich
Zöllner	AH 82	1 GP	MU12, IN12, KO11, SO<8	-
Seefahrer	AH 83	n.V.	n.V.	-
Matrose	AH 83	2 GP	MU12, GE12, KO11, KK11, SO<11	-
Pirat	AH 83	6 GP	MU12, GE12, KO11, KK11, SO<11	-
Walfänger/Haijäger	AH 83	5 GP	MU12, GE12, KO11, KK11, SO<11	-
Straßenräuber	AH 83	n.V.	n.V.	-
Bandit	AH 84	1 GP	MU11, IN11, GE11, KO12, KK11, SO<8	-
Kutschenräuber	AH 84	4 GP	MU11, IN11, CH12, GE11, KO12, KK11, SO5-8	-
Wegelagerer	AH 84	1 GP	MU11, GE11, KO12, KK11, SO<8	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Gesellschaftlich orientierte Professionen				
Ausrufer	AH 84	0 GP	MU11, IN13, CH13, SO3-8	-
Barde	AH 84	n.V.	n.V.	-
Barde	AH 85	7 GP	KL11, IN12, CH13, FF12, SO5-8	-
Erzähler	AH 85	6 GP	KL11, IN12, CH13, SO5-8	-
Skalde	AH 85	11 GP	KL11, IN12, CH13, FF12, SO>4	-
Bettler	AH 85	1 GP	MU11, IN11, FF12, SO<5	Erstprofession
Dieb	AH 86	5 GP	MU12, IN12, FF13, GE13, SO<8	-
Einbrecher	AH 86	3 GP	MU12, FF13, GE12, SO<11	Varianten möglich
Grabräuber	AH 87	3 GP	MU12, FF13, GE12, SO<11	-
Gaukler	AH 87	2 GP	MU11, CH12, FF oder GE13, SO<8	Varianten möglich
Akrobat/Tänzer	AH 87	5 GP	MU11, CH12, GE14, SO<8	-
Dompteur	AH 87	6 GP	MU11, CH12, FF oder GE13, SO<8	-
Musikus	AH 87	5 GP	MU11, CH12, FF oder GE13, SO<8	-
Possenreißer	AH 87	7 GP	MU11, IN12, CH12, FF oder GE13, SO<8	-
Schauspieler	AH 87	5 GP	MU11, CH13, FF oder GE13, SO<8	-
Vagant	AH 87	6 GP	MU11, KL13, CH12, FF oder GE13, SO<8	-
Händler	AH 87	n.V.	n.V.	-
Fahrender Händler	AH 88	3 GP	MU11, KL12, CH12, SO>4	-
Geldwechsler	AH 88	0 GP	MU11, KL12, CH12, SO>4	-
Großhändler	AH 88	1 GP	MU11, KL12, CH12, SO>4	-
Hausierer	AH 88	1 GP	MU11, KL12, CH12, SO>4	-
Krämer	AH 88	0 GP	MU11, KL12, CH12, SO>4	-
Herold	AH 88	0 GP	MU11, KL13, CH12, SO>6	-
Hofkünstler	AH 89	n.V.	n.V.	-
Bildhauer	AH 89	2 GP	KL11, IN13, CH12, FF13, SO>6	-
Darsteller	AH 89	2 GP	KL11, IN13, CH13, SO>6	-
Hofmusikus	AH 89	0 GP	KL11, IN13, CH12, SO>6	-
Maler	AH 89	1 GP	KL11, IN13, CH12, FF12, SO>6	-
Tanzlehrer	AH 89	2 GP	KL11, IN13, CH12, GE12, SO>6	-
Höfling	AH 89	1 GP	KL11, IN11, CH12, SO>6	-
Hure/Lustknabe	AH 90	0 GP	MU11, CH11, GE12, SO<8	-
Kurtisane/Gesellschafter	AH 90	0 GP	MU11, IN11, CH13, GE12, SO>6	-
Pamphletist	AH 91	0 GP	MU11, KL12, IN12, FF12, SO>6	-
Privatlehrer	AH 90	0 GP	KL13, CH12, IN12, SO>6	-
Schriftsteller	AH 91	2 GP	KL12, IN12, SO>6	-
Spitzel	AH 92	n.V.	n.V.	-
Geheimagent	AH 92	4 GP	MU13, IN12, CH12, FF12, SO beliebig	-
Informat	AH 92	3 GP	MU12, KL12, IN12, SO<11	-
Nandurianer	AH 92	7 GP	MU12, KL13, IN12, CH12, SO5-10	-
Streuner	AH 92	6 GP	MU11, IN12, CH12, FF12, SO<11	Varianten möglich
Hochstapler	AH 93	10 GP	MU12, IN12, CH12, FF12, SO<11	-
Schieber	AH 93	7 GP	MU11, IN12, CH12, FF12, SO<11	-
Spieler	AH 93	10 GP	MU11, IN12, CH12, FF14, SO<11	-
Zuhälter	AH 93	10 GP	MU11, IN12, CH12, FF12, SO<11	-
Taugenichts	AH 93	10 GP	MU13, IN11, CH12, GE11, SO>6	Varianten möglich
Stutzer	AH 93	12 GP	MU13, IN11, CH12, GE11, SO>6	-
Dilettant	AH 93	14 GP	MU13, IN11, CH12, GE11, SO>6	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Handwerks - Professionen				
Bader/Barbier	AH 94	2 GP	KL11, FF12, KK11, SO3-8	-
Bauer	AH 94	n.V.	n.V.	Erstprofession
Erntehelfer	AH 95	1 GP	KO11, KK11, SO1-4	Erstprofession
Feldsklave	AH 95	1 GP	KO11, KK11, SO1-4	Erstprofession
Freibauer	AH 95	2 GP	KO11, KK11, SO<11	Erstprofession
Gutsherr	AH 95	0 GP	KO11, KK11, SO<11	Erstprofession
Knecht/Magd	AH 95	0 GP	KO11, KK11, SO1-7	Erstprofession
Leibeigener	AH 95	0 GP	KO11, KK11, SO1-4	Erstprofession
Viehzüchter	AH 95	0 GP	KO11, KK11, SO<11	Erstprofession
Winzer	AH 95	1 GP	KO11, KK11, SO<11	Erstprofession
Bergmann	AH 95	0 GP	MU12, GE11, KO11, KK13, SO<8(!)	Erstprofession
Domestik	AH 95	n.V.	n.V.	Erstprofession
Hausdiener	AH 96	2 GP	IN11, FF11, SO3-8	Erstprofession
Hausknecht/-magd	AH 96	1 GP	IN11, FF11, SO3-8	Erstprofession
Hausklave	AH 96	1 GP	IN11, FF11, SO1-7	Erstprofession
Kutscher	AH 96	3 GP	IN11, FF11, SO3-8	Erstprofession
Leibdiener/Zofe	AH 96	2 GP	IN11, FF11, SO3-8	Erstprofession
Edelhandwerker	AH 96	n.V.	n.V.	zeitaufwendig
Apothekarius	AH 96	8 GP	KL13, FF12, SO>6	zeitaufwendig
Baumeister	AH 96	10 GP	KL13, IN11, SO>6	zeitaufwendig
Drucker	AH 97	10 GP	KL11, FF11, SO>6	zeitaufwendig
Hüttenkundiger/Bronze-/ Eisengießer	AH 97	9 GP	KL11, FF11, KO12, SO>6	zeitaufwendig
Mechanikus	AH 97	10 GP	KL13, FF12, SO>6	zeitaufwendig
Schiffbauer	AH 97	10 GP	KL13, IN11, SO>6	zeitaufwendig
Uhrmacher	AH 97	6 GP	KL13, FF14, SO>6	zeitaufwendig
Gelehrter	AH 97	n.V.	n.V.	zeitaufwendig
Anatom	AH 97	9 GP	KL13, FF11, KO11, SO>6	zeitaufwendig
Historiker	AH 97	10 GP	KL13, SO>6	zeitaufwendig
Mathematikus	AH 98	7 GP	KL13, IN13, SO>6	zeitaufwendig
Mawdli	AH 98	11 GP	KL13, IN12, CH13, SO>6	zeitaufwendig, nur Rastulahgläubige Männer
Medicus	AH 98	11 GP	KL13, FF12, SO>6	zeitaufwendig
Philosoph/Metaphysiker	AH 98	8 GP	KL13, IN13, SO>6	zeitaufwendig
Rechtsgelehrter	AH 98	9 GP	KL13, SO>6	zeitaufwendig
Sprachenkundler	AH 98	9 GP	KL13, SO>6	zeitaufwendig
Sternkundiger	AH 98	9 GP	KL13, SO>6	zeitaufwendig
Völker-/Sagenkundler	AH 98	7 GP	KL13, SO>6	zeitaufwendig
Handwerker	AH 98	n.V.	n.V.	Erstprofession
Bogenbauer/Armbruster	AH 99	2 GP	FF13, SO>4	Erstprofession
Bauer	AH 99	1 GP	KL11, IN11, SO>4	Erstprofession
Brot- und Zuckerbäcker	AH 99	1 GP	IN11, KK11, SO>4	Erstprofession
Dachdecker	AH 99	3 GP	GE12, KK11, SO>4	Erstprofession
Edelsteinschleifer/Stein-schneider/Juwelier	AH 99	2 GP	FF13, SO>4	Erstprofession
Färber	AH 99	1 GP	IN11, SO>4	Erstprofession
Fleischer/Metzger/Schlachter	AH 99	2 GP	KK12, SO>4	Erstprofession
Gerber/Kürschner	AH 99	3 GP	FF11, KO12, SO>4	Erstprofession
Glasbläser	AH 99	2 GP	FF12, KO11, SO>4	Erstprofession
Gold-/Feinschmied/Graveur	AH 99	2 GP	FF13, SO>4	Erstprofession
Grobschmied	AH 99	2 GP	KK13, SO>4	Erstprofession
Harnischmacher/Plättner	AH 99	2 GP	KK12, FF12, SO>4	Erstprofession
Instrumentenbauer	AH 99	3 GP	IN12, FF12, SO>4	Erstprofession

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Koch	AH 99	2 GP	IN11, SO>4	Erstprofession
Maurer	AH 99	2 GP	KK12, KO12, SO>4	Erstprofession
Müller	AH 99	1 GP	KK12, FF11, SO>4	Erstprofession
Sattler/Schuster	AH 99	2 GP	FF12, SO>4	Erstprofession
Schiffszimmermann	AH 99	1 GP	FF11, GE11, SO>4	Erstprofession
Schneider	AH 99	1 GP	FF12, SO>4	Erstprofession
Schreiner/Tischler	AH 99	0 GP	FF11, SO>4	Erstprofession
Segelmacher	AH 99	2 GP	FF11, SO>4	Erstprofession
Seiler	AH 99	2 GP	SO>4	Erstprofession
Spengler	AH 99	2 GP	FF11, KK12, SO>4	Erstprofession
Steinmetz	AH 99	4 GP	FF11, KK12, SO>4	Erstprofession
Stellmacher/Wagner/Küfer	AH 99	2 GP	FF11, SO>4	Erstprofession
Tätowierer	AH 99	2 GP	FF13, SO>4	Erstprofession
Töpfer	AH 99	1 GP	FF12, SO>4	Erstprofession
Waffenschmied	AH 99	1 GP	FF12, KK12, SO>4	Erstprofession
Weber	AH 100	1 GP	SO>4	Erstprofession
Zimmermann	AH 100	2 GP	FF12, SO>4	Erstprofession
Rattenfänger	AH 100	4 GP	MU11, GE12, KO12, SO<5	-
Schreiber	AH 100	1 GP	KL11, CH11, FF12, SO>6	Varianten möglich
Amtsschreiber	AH 101	2 GP	KL11, CH11, FF12, SO>6	-
Kontorist	AH 101	0 GP	KL12, CH11, FF12, SO>6	-
Kopist	AH 101	1 GP	KL11, CH11, FF12, SO>6	-
Tagelöhner	AH 101	3 GP	GE11, KO12, KK13, SO<5	Erstprof., Varianten möglich
Bauhelfer	AH 101	8 GP	GE11, KO12, KK13, SO<5	Erstprofession
Holzfäller	AH 101	7 GP	GE11, KO12, KK13, SO<5	Erstprofession
Schauerleute	AH 101	6 GP	GE11, KO12, KK13, SO<5	Erstprofession
Tierbändiger	AH 102	0 GP	MU12, IN13, CH13, GE11, KK12, SO5-10	Varianten möglich
Falkner	AH 102	3 GP	MU12, IN13, CH13, GE11, SO5-10	-
Hundeführer	AH 102	1 GP	MU12, IN13, CH13, GE11, KK12, SO5-10	-
Zureiter	AH 102	6 GP	MU12, IN13, CH13, GE11, KK12, SO5-10	-
Wirt	AH 102	3 GP	IN11, CH11, FF11, KO11, SO3-8	-
Wundarzt	AH 103	0 GP	IN12, CH11, FF13, SO<11	Varianten möglich
Feldscherer	AH 103	1 GP	IN12, CH11, FF13, SO<11	-
Hebamme	AH 103	1 GP	IN12, CH11, FF13, SO<11	-
Quacksalber/Zahnreißer	AH 103	3 GP	IN12, CH11, FF13, SO<11	-
Magische - Professionen				
Druide	AZ 26	n.V.	MU12, KL12, IN11, SO<11	zeitaufwendig, Varianten möglich
Haindruide	AZ 26	14 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, SO<11	zeitaufwendig
Hüter der Macht	AZ 26	16 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, SO<11	zeitaufwendig
Mehrer der Macht	AZ 26	15 GP	MU12, KL12, IN11, CH11, SO<11	zeitaufwendig
Sumupriester	AZ 26	14 GP	MU12, KL12, IN11, CH11, SO<11	zeitaufwendig
Konzilsdruide	AZ 26	n.E.	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur <i>Mittelr. od. Mhanadistan</i>	zeitaufwendig, Varianten möglich
Feuerelementarist	AZ 27	17 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur <i>Mittelr. od. Mhanadistan</i>	zeitaufwendig
Humuselementarist	AZ 27	17 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur <i>Mittelr. od. Mhanadistan</i>	zeitaufwendig
Wasserelementarist	AZ 27	18 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur <i>Mittelr. od. Mhanadistan</i>	zeitaufwendig
Luftelementarist	AZ 27	18 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur <i>Mittelr. od. Mhanadistan</i>	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Erzelementarist	AZ 27	18 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur <i>Mittelr. od. Mhanadistan</i>	zeitaufwendig
Eiselementarist	AZ 27	17 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur <i>Mittelr. od. Mhanadistan</i>	zeitaufwendig
Elfen	AZ 40	n.V.	-	-
Bewahrer	AZ 40	1 GP	CH12, IN13, Kultur <i>Elfenvolk</i>	-
Former	AZ 41	0 GP	KL10, IN12, FF13, Kultur <i>Elfenvolk</i>	-
Kämpfer	AZ 41	n.V.	GE13, KK11, KO12, Kultur <i>Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung</i>	Varianten möglich
Auelfischer Kämpfer	AZ 41	4 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur <i>Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung</i>	-
Firnelfischer Kämpfer	AZ 41	6 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur <i>Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung</i>	-
Steppenelfischer Kämpfer	AZ 41	7 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur <i>Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung</i>	-
Waldelfischer Kämpfer	AZ 41	7 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur <i>Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung</i>	-
Legendensänger	AZ 42	2 GP	CH13, IN13, SO>5, Kultur <i>Elfenvolk</i>	-
Wildnisläufer	AZ 42	n.V.	GE13, KO12	Varianten möglich
Auenläufer	AZ 42	7 GP	GE13, KO12, nur <i>Auelf</i>	-
Schneeläufer	AZ 42	4 GP	GE13, KO12, nur <i>Firnelf</i>	-
Steppenläufer	AZ 42	7 GP	GE13, KO12, nur <i>Steppenelf</i>	-
Wipfelläufer	AZ 42	6 GP	GE13, KO12, nur <i>Waldelf</i>	-
Wanderer	AZ 42	+3 GP	MU12, eine andere <i>Elfische Profession</i>	Zusatz-Profession
Zauberweber	AZ 42	2 GP	KL11, IN13, Kultur <i>Elfenvolk</i>	-
Geode	AZ 47	n.V.	KL12, IN12, keine <i>Goldgier</i>	zeitaufwendig
Diener Sumus	AZ 47	11 GP	KL12, IN12, keine <i>Goldgier</i>	zeitaufwendig
Herr der Erde	AZ 47	13 GP	KL12, CH12, IN12, keine <i>Goldgier</i>	zeitaufwendig
Hexe	AZ 52	n.P.	-	zeitaufwendig
Schöne der Nacht	AZ 53	15 GP	MU11, IN12, CH13, SO>5	zeitaufwendig
Schwarze Wittwe	AZ 56	20 GP	IN12, CH12, MU12, SO>7	zeitaufwendig
Schwester der Fahrenden Gemeinschaft	AZ 56	15 GP	IN12, CH12, FF11, SO>9	zeitaufwendig
Schwester des Wissens	AZ 54	16 GP	IN12, KL12, CH12, SO6-12	zeitaufwendig
Seherin von Heute und Morgen	AZ 55	15 GP	IN13, CH12, SO<10(!)	zeitaufwendig
Tochter der Erde	AZ 52	14 GP	IN12, CH12, KO11, SO<8	zeitaufwendig
Verschwiegene Schwester	AZ 54	17 GP	IN12, CH12, MU12, GE11, SO<9	zeitaufwendig
Kristallomant	AZ 60	8 GP	KL13, IN15, CH12, FF12, SO>4, Kultur <i>Archaische Achaz</i>	-
Magiedilettanten	AZ 64	n.V.	MU11, KL11, IN11 (!)	Varianten möglich
Alchimist	AZ 67	12 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, SO>6	zeitaufwendig, Varianten möglich
Bund des Roten Salamanders	AZ 68	+2 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, SO>6	zeitaufwendig
Gilde d. Alchimisten zu Mengbilla	AZ 68	+6 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, SO>6	zeitaufwendig
Bessesener	AZ 72	+5 GP	MU12, KO12, Kultur <i>Ferkina (!)</i>	nur Männer
Derwisch, Rufer der Macht...	AZ 70	12 GP	MU12, FF13, KO13, SO>6 (!)	zeitaufwendig, nur Männer
Durro-Dûn	AZ 74	n.V.	n.V.	-
Bär	AZ 74	13 GP	MU12, IN13, KO12, KK12	-
Feuermolch	AZ 74	16 GP	MU12, IN12, KL11, GE12	-
Gebirgsbock	AZ 75	16 GP	MU12, IN13, GE13	-
Rabe	AZ 75	16 GP	MU12, IN13, KL12, GE12	-
Wildschwein	AZ 75	13 GP	MU12, IN13, KO13	-
Wolf	AZ 75	16 GP	MU12, IN13, GE12, KO11	-
Magier	AZ 83	n.V.	n.V.	-
aus Al'Anfa	AZ 84	n.V.	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11, SO>5	-
Leibmagier-Zweig	AZ 84	23 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11, SO>5	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Seekriegs-Zweig	AZ 84	24 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11, SO>5	-
aus Andergast	AZ 85	24 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, KO12, SO>4	-
aus Belhanka	AZ 86	21 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11, SO>5, <i>keine Vorurteile</i>	-
aus Bethana	AZ 87	23 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, GE11, KO11, SO>6 (!)	-
aus Brabak	AZ 88	21 GP	MU14, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>4, <i>keine Totenangst</i>	-
aus Donnerbach	AZ 89	n.V.	MU11, KL13, IN13, CH12, FF11, SO>5	-
Heilungszweig	AZ 90	21 GP	MU11, KL13, IN13, CH12, FF11, SO>5	-
Verständigungszweig	AZ 90	21 GP	MU11, KL13, IN13, CH12, FF11, SO>5	-
aus Drakonia	AZ 91	n.V.	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6	-
Feuerelementarist	AZ 92	21 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6	-
Humuselementarist	AZ 92	21 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6	-
Wasserelementarist	AZ 92	21 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6	-
Luftelementarist	AZ 92	21 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6	-
Erzelementarist	AZ 92	21 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6	-
Eiselementarist	AZ 92	21 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6	-
aus Elburum	AZ 93	27 GP	MU14, KL13, IN11, CH12, FF12, SO>5(!)	-
aus Elenvina	AZ 94	23 GP	MU12, KL13, IN11, CH13, FF11, SO>4(!)	-
aus Fasar (Geistige Kraft)	AZ 95	n.V.	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5	-
Gemäßigter Zweig	AZ 95	26 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5	-
Harter Zweig	AZ 95	27 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5	-
aus Fasar (Bannakademie)	AZ 96	22 GP	MU13, KL13, IN13, CH12, FF11, SO>5	-
aus Festum	AZ 97	21 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5, <i>keine Vorurteile</i>	-
aus Gareth (Schwert und Stab)	AZ 98	29 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, GE11, KK11, SO>5, <i>zwölfgöttergläubig</i>	-
aus Gareth (Magische Rüstung)	AZ 99	25 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>6+(!)	-
aus Gerasim	AZ 100	25 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF12, GE13, SO4-8	-
aus Grangor	AZ 100	19 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF12, SO>5(!)	-
aus Khunchom	AZ 101	26 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5	-
aus Kuslik (Antimagie)	AZ 103	27 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11, SO>7(!)	-
aus Kuslik (Arkane Analysen)	AZ 123	500 AP	nur für Zweitstudium wählbar	-
aus Kuslik (Metamorphose)	AZ 104	21 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>4(!)	-
aus Lowangen (Macht)	AZ 105	21 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5(!)	-
aus Lowangen (Verformung)	AZ 105	22 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5	-
aus Methumis	AZ 106	22 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11, SO>6(!)	-
aus Mherwed	AZ 107	20 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5(!)	nur rastullahgläubige Männer
aus Mirham	AZ 108	22 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, SO6-11	-
aus Neersand	AZ 109	18 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5	-
aus Norburg	AZ 110	19 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>4, <i>keine Totenangst</i>	-
aus Nostria	AZ 111	21 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12, SO>4(!)	-
aus Olport	AZ 112	21 GP	MU12, KL12, IN12, CH12, FF11, GE11, KO11, KK11, SO5+	Kultur <i>Thorwal</i> , <i>Norbardensippe</i>
aus Perricum	AZ 113	25 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, SO>5(!)	-
aus Punin	AZ 114	n.V.	MU12, KL14, IN12, CH12, FF11, SO>6, <i>kein Jähzorn</i>	-
Punin I	AZ 114	25 GP	MU12, KL14, IN12, CH12, FF11, SO>6, <i>kein Jähzorn</i>	-
Punin II	AZ 114	25 GP	MU12, KL14, IN12, CH12, FF11, SO>6, <i>kein Jähzorn</i>	-
aus Rashdul	AZ 116	26 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>6	-
aus Riva	AZ 117	n.V.	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11, SO>6	-
Magischer Berater	AZ 117	19 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11, SO>6	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Magischer Leibwächter	AZ 117	19 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11, SO>6	-
aus Rommilys	AZ 117	27 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12, SO>5(!)	-
aus Sinoda	AZ 119	23 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12, SO>4	-
aus Thorwal	AZ 120	26 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12, SO>4	-
aus Tuzak (geschlossen 27 Hal)	AZ 122	23 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, GE11, SO6-11(!)	wählbar bis 27 Hal
aus Vinsalt	AZ 121	18 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, SO>5(!)	-
aus Ysilia (geschlossen 27 Hal)	AZ 123	19 GP	MU11, KL12, IN11, CH12, FF11, SO5-9	wählbar bis 27 Hal
aus Zorgan	AZ 122	21 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF12, SO>5	-
Scharlatan	AZ 134	n.V.	KL oder IN13, das andere 11, CH12, FF12	-
Hofscharlatan	AZ 135	10 GP	zusätzlich SO6-10	zeitaufwendig
Jahrmarktzauberer	AZ 135	10 GP	zusätzlich CH13, SO3-8	zeitaufwendig
Magischer Quacksalber	AZ 135	10 GP	zusätzlich CH13, SO3-8	zeitaufwendig
Scharlatanischer Seher	AZ 135	10 GP	zusätzlich CH13, SO3-8	zeitaufwendig
Theaterzauberer	AZ 135	12 GP	zusätzlich SO6-10	zeitaufwendig
Trickzauberer	AZ 135	12 GP	zusätzlich FF13, SO3-8	zeitaufwendig
Schelm	AZ 139	2 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, SO<8	Erstprof., Varianten möglich
Hofnarr	AZ 139	+8 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, SO<8	Erstprofession
Possenreißer	AZ 139	+5 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, SO<8	Erstprofession
Schöpfer	AZ 139	+5 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, SO<8	Erstprofession
Vagabund	AZ 139	+0 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, SO<8	Erstprofession
Visinär	AZ 139	+5 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, SO<8	Erstprofession
Zaubertänzer	AZ 141	n.V.	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12	-
Aranischer Majuna	AZ 141	12 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, SO5-10, Kultur <i>Aranien</i>	nur Männer
Novadische Sharisad	AZ 141	10 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, SO>6, Kultur <i>Novadi</i>	nur Frauen
Tulamische Sharisad	AZ 141	12 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, SO>6(!)	nur Frauen
Zahorische/r Hazaqi	AZ 141	9 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, SO3-7, Kultur <i>Zahori</i>	-
Zibilja	AZ 143	12 GP	KL12, IN13, CH12, FF11, SO>4, Kultur <i>Norbardensippe</i>	zeitaufwendig
Geweihten, Priester und Ordenskrieger - Professionen				
Angrosch - Geweihte	AG 78	n.V.	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13, SO>4(!)	zeitaufwendig
Hüter der Esse	AG 78	12 GP	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13, SO>4(!)	zeitaufwendig
Hüter der Tradition	AG 78	12 GP	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13, SO>4(!)	zeitaufwendig
Hüter der Wacht	AG 78	13 GP	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13, SO>4(!)	zeitaufwendig
Aves - Geweihte	AG 69	11 GP	MU12, IN12, CH12, KO11, SO>5	-
Boron - Geweihte (beide Kulte)	AG 44	n.V.	MU13, KL12, CH11, <i>keine Totenangst</i>	zeitaufwendig
Puniner Ritus	AG 44	10 GP	zusätzlich SO>2	zeitaufwendig
Al'Anfaner Ritus	AG 44	10 GP	zusätzlich Kultur <i>Tulamische Stadtstaaten od. Südaventurien</i> , SO>6	zeitaufwendig
Diener Golgaris	AG 45	+4 GP	zusätzlich MU14, FF11	zeitaufwendig
Diener Bishdariels	AG 45	+5 GP	zusätzlich IN13	zeitaufwendig
Reisender Geweihter (nur Punin)	AG 45	+3 GP	-	zeitaufwendig
Militärbegleiter (beide Riten)	AG 45	+3 GP	-	zeitaufwendig
Diplomat (beide, Punin: nur Kemi)	AG 45	+3 GP	zusätzlich CH12, SO>6	zeitaufwendig
Ordenskrieger der Golgariten	AG 46	n.V.	MU13, KO13, KK12, SO>4, <i>keine Totenangst</i>	zeitaufwendig
Nicht geweihtes Mitglied	AG 46	19 GP	zusätzlich KK13	zeitaufwendig
Geweihtes Mitglied	AG 46	18 GP	zusätzlich KL12, CH11	zeitaufwendig
Noioniten	AG 46	0 GP	siehe AG S.46	nicht zu beginn wählbar
Marbide (Basis Geweihter Punin)	AG 46	+3 GP	MU15, IN13(!)	-
Etilianer (Basis Geweihter Punin)	AG 47	0 GP	siehe AG S.47	nicht zu beginn wählbar
Ordenskrieger d. Schwarzen Raben	AG 47	n.V.	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>5	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Rabengarde zu Land	AG 47	18 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>5	-
Rabengarde zur See	AG 47	18 GP	MU12, GE12, KO13, KK12, SO>5	-
Ordenskrieger Templelgarde Al'Anfa	AG 47	+1 GP	-	als Variante des Akademiegardisten MBK 113
Ordenskrieger d. Hl. Laguan	AG 48	0 GP	MU13, KO13, KK13, SO>5(!)	nicht zu beginn wählbar
Bund des Wahren Glaubens (Priester)	AG 68	15 GP	MU11, KL12, CH12, SO>4	zeitaufwendig
Efferd - Geweihte	AG 40	n.V.	MU11, KL12, IN13, CH12, SO>4	zeitaufwendig
Noviziat im Binnenland	AG 40	12 GP	MU11, KL12, IN13, CH12, SO>4	zeitaufwendig
Noviziat am Rand der Khôm	AG 40	12 GP	MU11, KL12, IN13, CH12, SO>4	zeitaufwendig
Noviziat an der Küste	AG 40	14 GP	MU11, KL12, IN13, CH12, SO>4	zeitaufwendig
Ordenskrieger d. Efferdbrüder	AG 41	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Firun - Geweihte	AG 51	n.V.	MU12, GE11, FF12, KO12, KK11	zeitaufwendig
Waldläufer	AG 51	23 GP	zusätzlich SO>4 (!)	zeitaufwendig
Hüter der Jagd	AG 52	21 GP	zusätzlich SO>5 (!)	zeitaufwendig
Gravesh - Priester	AG 131	2 GP	MU11, CH11, FF11, KK13, Kultur <i>Orkland od. Svellkland-Okkupanten</i>	-
Geweihter Gravesh - Priester	AG 131	+6 GP	MU11, CH11, FF11, KK13, Kultur <i>Orkland od. Svellkland-Okkupanten</i>	-
Hadjinim - Orden	AG 83	n.V.	MU13, GE11, KO13, KK12, SO>5(!)	zeitaufwendig, nur Männer
Orden der Traisharim	AG 83	21 GP	zusätzlich IN12	zeitaufwendig, nur Männer
Orden der Al'Drakorhim	AG 84	21 GP	zusätzlich MU14, KK13	zeitaufwendig, nur Männer
Orden der Uchakâni	AG 84	23 GP	zusätzlich GE12, KK13	zeitaufwendig, nur Männer
Hesinde - Geweihte	AG 49	n.V.	KL13, IN12, CH12, SO>5	zeitaufwendig
Pastori	AG 49	16 GP	KL13, IN12, CH12, SO>5	zeitaufwendig
Satori	AG 49	16 GP	KL13, IN12, CH12, SO>5	zeitaufwendig
Freidenker	AG 49	17 GP	KL13, IN12, CH12, SO>5	zeitaufwendig
Ordenskrieger d. Draconiter	AG 50	n.V.	MU11, KL13, IN12, CH11, KO11,SO>5(!)	Basis Geweihter Hesindes
Sakraler Zweig	AG 50	15 GP	MU11, KL13, IN12, CH11, KO11,SO>5(!)	Basis Geweihter Hesindes
Profaner Zweig	AG 50	+2 GP	MU11, KL13, IN12, CH11, KO11,SO>5(!)	Basis siehe AG S.50
Später Beitritt Profan/Arkan	AG 50	0 GP	siehe AG S.50 (!)	nicht zu beginn wählbar
Schwesternschaft der Mada	AG 50	0 GP	siehe AG S.50 (!)	nicht zu beginn wählbar
Horas Ritter	AG 75	n.V.	siehe AG S.75 (!)	-
H'Szint - Priester	AG 79	4 GP	MU12, KL12, IN12, CH13, SO>3(!)	zeitaufwendig
Ifirn - Geweihte	AG 73	21 GP	MU11, IN12, GE11, FF12, KO12, KK10, SO>4(!)	zeitaufwendig
Ingerimm - Geweihte	AG 61	n.V.	MU12, CH11, FF12, KK12, SO>4	zeitaufwendig
Traditioneller Kult	AG 62	11 GP	MU12, CH11, FF12, KK12, SO>4	zeitaufwendig
Ingra-Kult des Nordens	AG 62	11 GP	MU12, CH11, FF12, KK12, SO>4	zeitaufwendig
Bruderschaft d. Iodernden Feuers	AG 62	0 GP	KL12, IN15, CH14(!)	nicht zu beginn wählbar
Kor - Geweihte	AG 71	900 AP	MU14, CH11, GE12, KO14, KK12, SO5(!)	nicht zu beginn wählbar
Nandus - Geweihte	AG 72	20 GP	MU12, KL12, IN12, CH12, FF12, SO>5(!)	zeitaufwendig
Marktschreiber	AG 72	+1 GP	zusätzlich FF13, dafür MU & CH nur 11	zeitaufwendig
Volkslehrer	AG 72	+0 GP	zusätzlich KL13, dafür MU nur 11	zeitaufwendig
Rechtshelfer	AG 72	+0 GP	zusätzlich KL13, dafür MU nur 11	zeitaufwendig
Peraïne - Geweihte	AG 59	n.V.	KL12, IN11, CH12, FF13, KO11, SO>4	zeitaufwendig
Noviziat in der Stadt	AG 59	12 GP	KL12, IN11, CH12, FF13, KO11, SO>4	zeitaufwendig
Noviziat auf dem Land	AG 60	12 GP	KL12, IN11, CH12, FF13, KO11, SO>4	zeitaufwendig
Orden der Therbûniten	AG 60	14 GP	MU13, KL12, CH11, FF13, KO12, SO>4(!)	zeitaufwendig
Später Beitritt z. d. Therbûniten	AG 60	0 GP	MU14, KL13, FF13, KO13(!)	nicht zu beginn wählbar
Phex - Geweihte	AG 56	9 GP	MU13, IN12, CH12, FF12	Varianten möglich
Beutelscheider (Dieb)	AG 56	+7 GP	zusätzlich FF14, SO<8	zeitaufwendig
Fassadenkletterer	AG 56	+8 GP	zusätzlich GE14	zeitaufwendig
Betrüger	AG 56	+8 GP	zusätzlich CH13, SO>6	zeitaufwendig
Intrigant	AG 57	+10 GP	zusätzlich KL12, SO>6	zeitaufwendig
Händler	AG 57	+7 GP	zusätzlich KL12	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Hehler	AG 57	+5 GP	-	zeitaufwendig
Nachrichtenagentur Nanduria	AG 58	7 GP	MU12, KL13, IN12, CH12, SO5-10	siehe AH S.92
Später Beitritt z. Agentur Nanduria	AG 58	0 GP	MU12, IN12(!)	nicht zu beginn wählbar
Händlerorden d. Mada Basari	AG 58	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Diebesgilde d. Beni Fessiri	AG 58	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Praios - Geweihte	AG 33	8 GP	MU13, CH13, KL11, SO>6	zeitaufwendig
Ordenskrieger v. Bannstrahl Praios	AG 34	n.V.	MU13, GE10, KO12, KK12, SO5-10	-
Nicht geweihtes Mitglied	AG 34	11 GP	MU13, GE10, KO12, KK12, SO5-10	-
Geweihtes Mitglied	AG 34	12 GP	zusätzlich CH13, KL11, SO7+	zeitaufwendig
Später Beitritt z. d. Bannstrahlern	AG 34	0 GP	(!)	-
Ordenskrieger d. Sonnenlegion	AG 35	0 GP	MU15, GE14, KO12, KK14	nicht zu beginn wählbar
Orden der Ucuriaten	AG 35	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Orden des Heiligen Hüters	AG 34	+8 GP	zusätzlich KL13	Basis Geweihter Praios
Rahja - Geweihte	AG 63	18 GP	MU11, IN12, CH13, GE12m SO>4	zeitaufwendig
Orden der Säbeltänzer	AG 64	16 GP	MU12, CH12, GE13, KO13, KK11, SO>4	zeitaufwendig
Orden der Rose	AG 65	0 GP	CH14, SO>6(!)	nicht zu beginn wählbar
Ordenskrieger Kavaliers Rahjas	AG 65	19 GP	MU12, IN11, CH12, GE12, KO12, KK11, SO>6	zeitaufwendig
Rondra - Geweihte	AG 36	25 GP	MU13, CH11, GE12, KO12, KK12, SO>4	zeitaufwendig
Ordenskrieger Geweihte Amazone	AG 37	22 GP	MU13, CH11, GE12, KO13, KK11, SO>4, Kultur <i>Amazonenbung</i>	zeitaufwendig
Ordenskrieger Orden zur Wahrung	AG 38	25 GP	MU13, KL13, CH11, GE11, KO12, KK12, SO>4	zeitaufwendig
Später Beitritt zu einem der Orden	AG 37	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Rikai - Priester	AG 133	7 GP	KL12, IN11, CH11, FF12, Kultur <i>Orkland od. Svelltland-Okkupanten</i>	-
Rur- und Gor - Priester	AG 81	7 GP	MU13, KL12, IN12, SO7, Kultur <i>Maraskan</i> (und ihre Varianten)	zeitaufwendig
Wanderpriester	AG 81	10 GP	MU13, KL12, IN12, FF12, SO7, Kultur <i>Maraskan</i> (und ihre Varianten)	zeitaufwendig
Geheime Priester	AG 82	+5 GP	zusätzlich keine maraskanischen Exilanten	zeitaufwendig, (Basis normaler od. Wanderpriester)
Später Beitritt z. Kirche Rur und Gor	AG 83	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Skuldar (Fjarnischer Priester)	AG 139	2 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, SO3-4, Kultur <i>Fjarniger</i>	zeitaufwendig
Heiler	AG 139	+5 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, SO3-4, Kultur <i>Fjarniger</i>	zeitaufwendig
Mammut Seher	AG 139	+5 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, SO3-4, Kultur <i>Fjarniger</i>	zeitaufwendig
Zauberschmied	AG 139	+9 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, SO3-4, Kultur <i>Fjarniger</i>	zeitaufwendig
Stammeskrieger d. Benni Dervez	AG 82	20 GP	MU13, GE12, KK13, KO12, SO>5(!)	zeitaufwendig
Swafnir - Geweihte	AG 76	21 GP	MU13, KL11, IN11, CH12, GE12, KK12, SO>6, Kultur <i>Thorwal</i> , kein Nachteil <i>Blutrausch</i>	-
Hirte der Walwütigen	AG 76	+1 GP	zusätzlich CH13, KK13	-
Tairach - Priester	AG 130	14 GP	KL13, IN12, KO12, Kultur <i>Orkland od. Svelltland-Ökkupanten</i>	zeitaufwendig
Travia - Geweihte	AG 41	13 GP	KL12, CH13, FF11, KK11, SO>4	zeitaufwendig
Orden d. Badilakaner	AG 42	+1 GP	-	zeitaufwendig, (Basis Geweihter Travias)
Später Beitritt Orden d. Badilakaner	AG 42	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Ordenskrieger Gänseritter	AG 42	0 GP	siehe MBK S.120	Basis Krieger aus Rommilys
Dreischwesternorden	AG 43	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Tsa - Geweihte	AG 53	13 GP	IN12, CH13, FF11, GE12, SO>4	zeitaufwendig
Koboldfreund	AG 53	+0 GP	zusätzlich GE11	zeitaufwendig
Freiheitskämpfer	AG 53	+3 GP	IN12, CH13, FF11, GE12, SO>4	zeitaufwendig
Zsahh - Priester	AG 80	2 GP	MU12, IN12, CH13, KO11, SO>3, Kultur <i>Archaische Achaz</i>	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Schamanische - Professionen				
Achaz - Stammeschamanen	AG 141	8 GP	MU12, KL13, CH13, FF11, SO3-4, Kultur <i>Stammes Achaz</i>	zeitaufwendig
Brenchi-Dûn (Gjalsker-Schamane)	AG 137	10 GP	MU13, IN13, CH12, SO<8, Kultur <i>Gjalskerländer</i>	zeitaufwendig
Goblin - Schamane	AG 134	n.V.	MU11, KL12, IN13, CH12, Kultur <i>Goblinstamm od. Festumer Ghetto</i>	zeitaufwendig, nur Frauen
Stammeschamane	AG 134	9 GP	MU11, KL12, IN13, CH12, Kultur <i>Goblinstamm</i>	zeitaufwendig, nur Frauen
Festumer Schamane	AG 134	8 GP	MU11, KL12, IN13, CH12, Kultur <i>Festumer Ghetto</i>	zeitaufwendig, nur Frauen
Kaskjua (Nivesen Schamane)	AG 127	7 GP	MU13, IN13, CH12, SO<8, Kultur <i>Nivesenstämme</i>	zeitaufwendig
Nuranshârim (Ferkina Schamane)	AG 136	5 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, SO>3, Kultur <i>Ferkina</i>	zeitaufwendig, nur Männer
Mherech (Khoramgebirge)	AG 136	+1 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, SO>3, Kultur <i>Ferkina</i>	zeitaufwendig, nur Männer
Shai'aian (Raschtulswall)	AG 136	+1 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, SO>3, Kultur <i>Ferkina</i>	zeitaufwendig, nur Männer
Thalusien	AG 136	+1 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, SO>3, Kultur <i>Ferkina</i>	zeitaufwendig, nur Männer
Shochzuli (Trollzacker Schamane)	AG 140	10 GP	MU14, IN12, CH12, KO12, SO>2, Kultur <i>Trollzacken</i>	zeitaufwendig

Informationen zur Datei: Diese Liste bietet einen Überblick über alle spielbaren Professionen der 4. Edition *Des Schwarzen Auges*. Die Werte stammen aus den Boxen: "Das Schwarze Auge - Basisbox", "Schwerter & Helden", "Zauberei & Hexenwerk" und "Götter & Dämonen". Ein großes Dankeschön an Dennis Reichelt von www.dsa4.de dessen Professionsliste mich dazu inspiriert hat diese auszubauen, es wurde alles übernommen bis "Schwerter & Helden".

Folgende Erratas wurden eingearbeitet:

Offizielle Basis-Box Errata (Stand: 13.12.2001)

Offizielle Schwerter & Helden Errata (Stand: 07.07.2002)

Offizielle Zauberei & Hexenwerk Errata (Stand: 14.05.2003)

Inoffizielle Götter & Dämonen Errata (Stand: 28.09.2004) von <http://www.dsa4.de>

Erläuterungen/Abkürzungen:

AH = Heft "Aventurische Helden" aus "Schwerter & Helden"

MBK = Heft "Mit blitzenden Klingen" aus "Schwerter & Helden"

AZ = Heft "Aventurische Zauberer" aus "Zauberei & Hexenwerk"

AG = Heft "Aventurische Götterdiener" aus "Götter & Dämonen"

n.V. = "nach Varianten", GP bzw. Voraussetzungen richten sich nach gewählter Professionevariante

(!) = Besonderheit(en), auf der entsprechenden Seite nachlesen

Version 1.0 vom 09.01.2005

Autor: Tobias Häge aka Tarion

Email: tarion@dsalimbus.de

Homepage: www.dsalimbus.de



"DAS SCHWARZE AUGEN" und "AVENTURIEN" sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Produktions GmbH.

Copyright © 1997. Alle Rechte vorbehalten.