

DSA 4.1 - Professions Liste

Inhaltsverzeichnis

Kämpferprofessionen
Reisende- und Wildnisprofessionen
Gesellschaftliche Professionen
Handwerks Professionen
Magische Professionen
Geweihte, Priester und Ordenskrieger Professionen
Schamanische Professionen

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Kämpferprofessionen				
Amazone	WdH 96	10 GP	MU13, GE12, KO13, KK11, nur Frauen	Zeitaufwendig
Fähnrich	WdH 96	n.V.	n.V.	Zeitaufwendig
aus Al'Anfa (Infanterie)	WdH 97	18 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Al'Anfa (See)	WdH 98	23 GP	MU12, CH12, GE12, KO12, keine *Meeresangst*	Zeitaufwendig
aus Albenhus (Infanterie)	WdH 97	23 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Arivor (Kavallerie) (vormals Neetha)	WdH 97	13 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Festum (Infanterie)	WdH 97	12 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Festum (See)	WdH 98	23 GP	MU12, CH12, GE12, KO12, keine *Meeresangst*	Zeitaufwendig
aus Gareth (Infanterie)	WdH 97	20 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Gareth (Kavallerie)	WdH 97	11 GP	MU12, CH12, GE12, KO12	Zeitaufwendig
aus Grangor (See)	WdH 98	21 GP	MU12, CH12, GE12, KO12, keine *Meeresangst*	Zeitaufwendig
aus Harben (See)	WdH 98	23 GP	MU12, CH12, GE12, KO12, keine *Meeresangst*	Zeitaufwendig
aus Honingen (Infanterie)	WdH 97	13 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Methumis (See) (aufgelöst ab 1030 BF)	WdH 98	21 GP	MU12, CH12, GE12, KO12, keine *Meeresangst*	Zeitaufwendig
aus Oberfels (Infanterie)	WdH 97	20 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Perricum (See) (vormals Havena)	WdH 98	19 GP	MU12, CH12, GE12, KO12, keine *Meeresangst*	Zeitaufwendig
aus Ragath (Kavallerie)	WdH 97	16 GP	MU12, KL11, CH11, GE11, KO11	Zeitaufwendig
aus Vinsalt (Stab) (aufgelöst ab 1030 BF)	WdH 98	15 GP	MU12, KL11, CH12, KO11	Zeitaufwendig
aus Wehrheim (Stab) (zerstört 1027 BF)	WdH 98	15 GP	MU12, KL11, CH12, KO11	Zeitaufwendig
Gardist	WdH 100	n.V.	n.V.	-
Aranischer Sippenkrieger	WdH 102	8 GP	MU11, GE11, CH11	-
Akademie-/Tempel-/Ehrengardist	WdH 102	8 GP	MU12, GE11, KO11, KK12	-
Dorfbüttel	WdH 101	4 GP	MU11, KL11, CH11, KK11	-
Schließer	WdH 101	3 GP	KO11, KK12	-
Stadtgardist	WdH 100	11 GP	MU11, GE11, KK11	-
Straßenwächter	WdH 101	8 GP	MU12, KL11, KO11	-
Gladiator und Schaukämpfer	WdH 99	n.V.	n.V.	-
aus Al'Anfa	WdH 99	14 GP	MU12, GE12, KO12, KK12, CH11	-
aus Brabak	WdH 99	3 GP	MU13, GE12, KO12, KK12	-
aus Chorop	WdH 99	3 GP	MU13, GE12, KO12, KK12	-
aus Fasar	WdH 99	3 GP	MU13, GE12, KO12, KK12	-
aus Mengbilla	WdH 99	3 GP	MU13, GE12, KO12, KK12	-
Schaukämpfer	WdH 100	12 GP	MU11, GE13, KO12, KK12, CH11	
Jahrmarktskämpfer	WdH 102	6 GP	CH12, GE12, KO11, KK13	kein Hruruzat

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Krieger	WdH 103	n.V.	n.V.	Zeitaufwendig
Standard-Kriegerakademie	WdH 103	18 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Arivor	WdH 103	20 GP	MU13, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Baburin	WdH 103	23 GP	MU12, GE12, KO13, KK11, CH11, FF12	Zeitaufwendig
aus Baliho	WdH 104	27 GP	MU12, GE12, KO13, KK13	Zeitaufwendig
aus Elenvina	WdH 104	24 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Eslamsgrund	WdH 104	24 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Gareth	WdH 104	25 GP	MU12, GE13, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Havena	WdH 104	24 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Hylailos	WdH 105	21 GP	MU12, GE13, KO13, KK13, kein *Unansehnlich* oder *Wiederwärtiges Aussehen*	Zeitaufwendig
aus Mengbilla	WdH 105	19 GP	MU13, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Neersand	WdH 105	20 GP	MU13, GE12, KO13, KK12, Kultur *Bornland* , Adlig	Zeitaufwendig
aus Prem	WdH 106	19 GP	MU12, GE12, KO13, KK13	Zeitaufwendig
aus Punin	WdH 106	21 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Rommilys	WdH 106	19 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Thorwal	WdH 106	25 GP	MU12, GE12, KO13, KK13, Kultur *Thorwal*	Zeitaufwendig
aus Vinsalt	WdH 106	21 GP	MU12, GE13, KO12, KK11	Zeitaufwendig
aus Winhall	WdH 106	24 GP	MU12, GE13, KO13, KK12	Zeitaufwendig
aus Xorlosch	WdH 107	18 GP	MU12, GE11, KO13, KK11, nur *Zwerge* , nur *Zwergen-Kulturen*	Zeitaufwendig
Ritter	WdH 107	21 GP	MU12, KO12, KK12, *Adlig*	Zeitaufwendig
Ritter alten Schlages	WdH 108	21 GP	MU12, KO12, KK12, *Adlig*	Zeitaufwendig
Knappe	WdH 108	11 GP	MU12, KO12, KK12, *Adlig*	-
Knappe des traditionellen Ritters	WdH 108	12 GP	MU12, KO12, KK12, *Adlig*	-
Ordenskrieger	WdH 108	n.V.	siehe Geweihte Professionen	-
Schwertgeselle	WdH 109	n.V.	n.V.	Zeitaufwendig
Almadanische Caballeros	WdH 112	19 GP	MU13, IN12, GE13, KO11, KK12, Kultur: *Almada* , *Adlig*	Zeitaufwendig
Brillantzwergischer Schwertgeselle	WdH 111	18 GP	alle Eigenschaften min. 12, nur Brillantzwerge	Zeitaufwendig
Khunchomer/Rashduler Säbelfechter	WdH 111	20 GP	MU12, GE13, KO13, KK12	Zeitaufwendig
Maraskanischer Buskur-Stil	WdH 112	16 GP	MU13, GE12, KO12, KK12, Kultur: *Maraskan*	Zeitaufwendig
nach Adersin	WdH 109	22 GP	MU12, IN12, GE12, KO12, KK12, für Lehre bei Adersin/Tannhaus noch *Adlig*	Zeitaufwendig
nach al-Halan	WdH 110	23 GP	MU13, IN12, GE13, KO11, nur Männer	Zeitaufwendig
nach Fedorino	WdH 110	22 GP	MU11, IN13, CH12, GE13, KO11	Zeitaufwendig
nach Ishannah al'Kira	WdH 111	22 GP	MU12, IN11, CH13, GE13, KO11, keine Männer	Zeitaufwendig
nach Marwan Sahib	WdH 111	22 GP	MU12, IN12, FF11, GE13, KO11	Zeitaufwendig
nach Uinin	WdH 109	24 GP	MU12, IN12, GE13, KO11	Zeitaufwendig
Soldat	WdH 113	n.V.	n.V.	-
Artillerist	WdH 114	5 GP	MU11, KL12, GE11, IN12, FF11, KO11, KK11	-
Aufgesessener Schütze	WdH 114	11 GP	MU11, IN11, GE12, FF12, KO11, KK11	nur in Aranien
Berittener Schütze	WdH 114	10 GP	MU11, IN11, FF12, GE12, KO11, KK11	-
Leichte Reiterei	WdH 113	12 GP	MU12, GE12, KO12, KK11	-
Leichtes Fußvolk	WdH 113	5 GP	MU11, GE11, KO12, KK12	-
Sappeur	WdH 114	11 GP	MU11, FF11, GE11, KO13, KK13	-
Schütze	WdH 114	7 GP	MU11, GE11, IN12, FF12, KO11, KK11	-
Schwere Reiterei	WdH 113	13 GP	MU12, GE11, KO13, KK12	-
Schweres Fußvolk	WdH 113	2 GP	MU12, GE11, KO13, KK12, SO5-10	-
Seeartillerist	WdH 115	6 GP	MU11, KL12, IN12, GE11, FF11, KO11, KK11	-
Seesoldat	WdH 115	8 GP	MU11, GE12, KO12, KK11	-
Streitwagenlenker	WdH 114	9 GP	MU12, GE11, KO12, KK11	nur Aranien
Thinskari	WdH 115	1 GP	MU12, GE11, KO12, KK12, Kultur *Thorwal*	

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Söldner	WdH 115	n.V.	n.V.	-
Artillerist	WdH 117	10 GP	MU12, KL12, IN12, GE12, KO11, KK11	-
Berittener Schütze	WdH 117	13 GP	MU12, IN11, FF12, GE12, KO11, KK11	-
Leibwächter	WdH 117	17 GP	MU13, GE12, KO12, KK12	-
Leichte Reiterei	WdH 116	16 GP	MU12, GE12, KO11, KK11	Zeitaufwendig
Leichtes Fußvolk	WdH 116	11 GP	MU12, GE12, KO12, KK11	-
Sappeur	WdH 117	11 GP	MU12, FF11, GE11, KO13, KK13	-
Schlachtreiter	WdH 116	20 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	Zeitaufwendig
Schütze	WdH 117	8 GP	MU12, GE12, IN11, FF11, KO11, KK11	-
Schweres Fußvolk	WdH 116	8 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	-
Seesöldner	WdH 117	12 GP	MU12, GE12, KO12, KK12	-
Sklaven-Aufseher	WdH 117	6 GP	MU12, IN11, GE11, KO11, KK13	-
Stammeskrieger	WdH 117	n.V.	n.V.	-
Achaz	WdH 122	9 GP	MU13, GE13, KO12, KK12, Kultur Stammes-Achaz od. Archaische Achaz	-
Tempelwache	WdH 122	+0 GP	MU13, GE13, KO12, KK12, Kultur Stammes-Achaz od. Archaische Achaz	-
Brobim	WdH 122	5 GP	MU13, GE11, KO12, KK12, Kultur Wilde Zwerge	-
Ferkina	WdH 119	7 GP	MU14, GE12, KO13, KK11, Kultur Ferkina	fast ausschließlich Männer
Fjarninger	WdH 118	4 GP	MU13, GE11, KO13, KK12, Kultur Fjarninger	-
Gjalskerländer	WdH 119	9 GP	MU12, GE12, KO14, KK12, Kultur Gjalskerländer	-
Goblin	WdH 121	9 GP	MU12, GE13, KO11, KK11, Kultur Goblinstamm, nur Männer	-
Novadischer Wüstenkrieger	WdH 120	14 GP	MU13, GE12, KO13, Kultur Novadi, nur Männer	-
Achmad'sunni	WdH 120	13 GP	MU13, GE11, KO12, Kultur Novadi, nur Frauen	-
Ork	WdH 121	2 GP	MU14, GE11, KO13, KK12, Kultur Orkland od. Svelltal-Okkupanten, nur Männer	-
Trollzacker	WdH 119	1 GP	MU12, GE11, KO13, KK14, Kultur Trollzacker	-
Waldmenschen	WdH 118	11 GP	MU12, GE13, KO13, KK11, Kultur Darna, Dschungelstämme, Miniwatu, Tocamuyac, Verlorene Stämme od. Waldinsel-Utulus	-
Kanutepeku	WdH 118	+1 GP	MU12, GE13, KO13, KK11, Kultur Darna, Dschungelstämme, Miniwatu, Tocamuyac, Verlorene Stämme od. Waldinsel-Utulus	-

Reisende und Wildnis-Professionen

Botenreiter	WdH 123	0 GP	MU11, GE11, KO12	-
Beilunker Reiter	WdH 123	+5 GP	MU11, GE11, KO12	Zeitaufwendig
Blaue Pfeile	WdH 123	+2 GP	MU11, GE11, KO12	-
Botenläufer	WdH 123	+4 GP	MU11, GE11, KO12	-
Kaiserlicher Boten und Kurierdienst	WdH 123	+0 GP	MU11, GE11, KO12	-
Zwergischer Stafettenläufer	WdH 123	+2 GP	MU11, GE11, KO12, nur Kultur Erz-, Brillant- und Ambosszwerge	-
Silberner Falke	WdH 123	+1 GP	MU11, GE11, KO12	-
Entdecker	WdH 124	6 GP	MU12, KL12, IN12, KO11	Zeitaufwendig
Kartograph	WdH 124	5 GP	MU11, KL12, IN12, KO11	Zeitaufwendig
Fernhändler	WdH 124	7 GP	MU11, KL12, IN11, CH12, KO11	-
Kauffahrer	WdH 125	+4 GP	MU11, KL12, IN11, CH12, KO11	-
Fischer	WdH 125	0 GP	GE12, KO11, KK12	-
Bergungs-, Schwamm-, Korallentaucher	WdH 125	+3 GP	GE12, KO13, KK12	-
Harpunier	WdH 125	+2 GP	MU12, GE12, KO11, KK12	-
Perlenfischer	WdH 126	+3 GP	GE12, KO13, KK12	-
Seefischer	WdH 125	+3 GP	GE12, KO11, KK12	-
Unterwasserjäger	WdH 126	+4 GP	GE12, KO13, KK12	-
Fuhrmann	WdH 126	2 GP	MU11, KO12, KK11	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Grenzjäger	WdH 126	12 GP	MU12, IN11, GE12, KL11, KO12	-
Großwildjäger	WdH 126	13 GP	MU12, IN11, GE11, KO12, KK11	-
Kopfgeldjäger	WdH 127	13 GP	MU12, KL11, IN11, GE11, KO12, KK11	-
Sklavenjäger	WdH 127	7 GP	MU12, IN11, GE11, KO12, KK11	-
Hirte	WdH 128	GP	CH11, GE11, KO11, KK11	Varianten möglich
Kleintierzüchter	WdH 128	+0 GP	CH11, GE11, KO11, KK11	-
Nivesischer Karenhirte	WdH 128	+3 GP	CH11, GE11, KO11, KK11	-
Rinderhirte (Weidener Kuhbursche)	WdH 128	+5 GP	CH11, GE11, KO11, KK11	-
Schäfer	WdH 128	+1 GP	CH11, GE11, KO11, KK11	-
Viehdieb	WdH 128	+3 GP	CH11, GE11, KO11, KK11	-
Wasserbüffelhirte	WdH 128	+3 GP	CH11, GE11, KO11, KK11	-
Jäger	WdH 128	11 GP	IN11, GE12, KO11	Varianten möglich
Fallensteller	WdH 129	-2 GP	IN11, GE12, KO11, FF12	-
Stammesjäger	WdH 129	+2 GP	IN11, GE12, KO11, Stammeskultur	-
Wildhüter	WdH 129	+2 GP	IN11, GE12, KO11	-
Karawanenführer	WdH 129	5 GP	MU12, IN11, CH11, KO13, KK11	Varianten möglich
Salzgänger	WdH 129	+0 GP	MU12, IN11, CH11, KO13, KK11, IN13, Kultur Tulamidische Stadtstaaten od. Novadi, rastullahgläubig	-
Kundschafter	WdH 130	7 GP	MU12, IN12, KO12	-
Prospektor	WdH 130	n.V.	n.V.	-
Goldsucher, Prospektor	WdH 130	0 GP	MU11, IN12, KO11, FF11	-
Kräutersammler	WdH 130	0 GP	MU11, IN11, KO11, FF11	-
Sammler	WdH 130	0 GP	MU11, IN11, KO11	-
Schiffer	WdH 131	n.V.	n.V.	-
Fährmann	WdH 131	0 GP	MU11, IN11, GE12, KO11, KK11	-
Flößer	WdH 131	0 GP	MU11, IN11, GE13, KO11	-
Flusspirat	WdH 131	4 GP	MU11, IN11, GE12, KO12	-
Flussschiffer	WdH 131	2 GP	MU11, IN11, GE12, KO12	-
Lotse	WdH 131	2 GP	MU11, IN12, GE12, KO11, KL11	-
Schmuggler	WdH 131	GP	MU12, IN12, KO11	Varianten möglich
Zöllner	WdH 132	+0 GP	MU12, IN12, KO11	-
Seefahrer	WdH 132	n.V.	n.V.	-
Matrose	WdH 132	0 GP	MU12, GE12, KO11, KK11	-
Navigator	WdH 133	6 GP	MU12, KL12, IN11, FF11	-
Pirat	WdH 132	2 GP	MU12, GE12, KO11, KK11	-
Robbenjäger	WdH 132	0 GP	MU12, GE12, KO11, KK11	-
Walfänger/Haijäger	WdH 132	0 GP	MU12, GE12, KO11, KK11	-
Straßenräuber	WdH 133	n.V.	n.V.	-
Bandit	WdH 133	0 GP	MU11, GE11, KO12, KK11, IN11	-
Freischärler	WdH 133	0 GP	MU11, GE11, KO12, KK11	-
Kutschenräuber	WdH 133	3 GP	MU11, GE11, KO12, KK11, IN11, CH12	-
Thalusischer Wegelagerer	WdH 133	0 GP	MU11, GE11, KO12, KK11	-
Wegelagerer	WdH 133	0 GP	MU11, GE11, KO12, KK11	-

Gesellschaftlich orientierte Professionen

Ausrufer	WdH 134	0 GP	MU11, IN13, CH13	-
Barde	WdH 134	n.V.	n.V.	-
Barde	WdH 135	3 GP	KL11, IN12, CH13, FF12	-
Erzähler	WdH 135	2 GP	KL11, IN12, CH13	-
Skalde	WdH 135	7 GP	KL11, IN12, CH13, FF12	-
Bettler	WdH 135	0 GP	MU11, IN11, FF12	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Dieb	WdH 136	4 GP	MU12, IN12, FF13, GE13	-
Einbrecher	WdH 136	0 GP	MU12, FF13, GE12	Varianten möglich
Grabräuber	WdH 136	+1 GP	MU12, FF13, GE12	-
Gaukler	WdH 137	2 GP	MU11, CH12, FF oder GE13	Varianten möglich
Akrobat	WdH 137	+4 GP	MU11, CH12, FF13, GE14	-
Dompteur	WdH 137	+4 GP	MU11, CH12, FF oder GE13	-
Musikus	WdH 137	+2 GP	MU11, CH12, FF oder GE13	-
Possenreißer	WdH 137	+5 GP	MU11, CH12, FF oder GE13, IN12	-
Schauspieler	WdH 137	+2 GP	MU11, CH13, FF oder GE13	-
Schlangenbeschwörer	WdH 137	+4 GP	MU11, CH12, FF oder GE13	
Vagant	WdH 137	+1 GP	MU11, CH12, FF oder GE13, KL13	-
Händler	WdH 138	n.V.	n.V.	-
Fahrender Händler	WdH 138	1 GP	MU11, KL12, CH12	-
Geldwechsler	WdH 138	0 GP	MU11, KL12, CH12	-
Großhändler	WdH 138	0 GP	MU11, KL12, CH12	-
Hausierer	WdH 138	0 GP	MU11, KL12, CH12	-
Hehler	WdH 138	0 GP	MU11, KL12, CH12	-
Krämer	WdH 138	0 GP	MU11, KL12, CH12	-
Tauschhändler	WdH 138	0 GP	MU11, KL12, CH12	-
Herold	WdH 138	0 GP	MU11, KL13, CH12	-
Hofkünstler	WdH 139	n.V.	n.V.	-
Bildhauer	WdH 139	0 GP	KL11, IN13, CH13	-
Darsteller	WdH 139	0 GP	KL11, IN13, CH13	-
Hofmusikus	WdH 139	0 GP	KL11, IN13, CH12	-
Kalligraph	WdH 139	4 GP	KL11, IN13, CH12, FF13	-
Maler	WdH 139	0 GP	KL11, IN13, CH12, FF12	-
Tanzlehrer	WdH 139	0 GP	KL11, IN13, CH12, GE12	-
Höfling	WdH 140	2 GP	KL11, IN11, CH12	-
Kurtisane/Gesellschafter	WdH 140	0 GP	MU11, IN11, CH13, GE12	-
Hure/Lustknabe	WdH 140	0 GP	MU11, CH11, GE12	-
Privatlehrer	WdH 141	0 GP	KL13, CH12, IN12	-
Schriftsteller	WdH 141	0 GP	KL12, IN12	-
Pamphletist	WdH 142	+0 GP	MU11, FF12	-
Spitzel	WdH 141	n.V.	n.V.	-
Geheimagent	WdH 141	3 GP	MU13, IN12, CH12, FF12, SO kein Maximum	-
Informat	WdH 141	0 GP	MU12, IN12, KL12	-
Nandurianer	WdH 141	4 GP	MU12, IN12, KL13, CH12	-
Streuner	WdH 142	3 GP	MU11, IN12, CH12, FF12	Varianten möglich
Hochstapler	WdH 142	+3 GP	MU12, IN12, CH12, FF12	-
Schieber	WdH 142	+1 GP	MU11, IN12, CH12, FF12	-
Spieler	WdH 142	+5 GP	MU11, IN12, CH12, FF14	-
Zuhälter	WdH 142	+4 GP	MU11, IN12, CH12, FF12	-
Taugenichts	WdH 143	4 GP	MU13, IN11, CH12, GE11	Varianten möglich
Dilettant	WdH 144	+2 GP	MU13, IN11, CH12, GE11	-
Stutzer	WdH 144	+2 GP	MU13, IN11, CH12, GE11	-
Wirt	WdH 144	1 GP	IN11, CH11, FF11, KO11	-
Handwerks - Professionen				
Bader/Barbier	WdH 145	0 GP	KL11, FF12, KK11	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Bauer	WdH 145	n.V.	n.V.	-
Erntehelfer	WdH 146	1 GP	KO11, KK11	-
Feldsklave	WdH 146	1 GP	KO11, KK11	-
Freibauer	WdH 146	5 GP	KO11, KK11	-
Gärtner	WdH 146	2 GP	KO11, KK11, IN12, FF11	-
Gutsherr	WdH 146	7 GP	KO11, KK11, Adlig	-
Knecht/Magd	WdH 146	0 GP	KO11, KK11	-
Leibeigener	WdH 146	0 GP	KO11, KK11	-
Müller	WdH 146	5 GP	KO11, KK12, KL12, FF11	-
Pflanzer	WdH 146	2 GP	KO11, KK11	-
Viehzüchter	WdH 146	2 GP	KO11, KK11	-
Winzer	WdH 146	1 GP	KO11, KK11	-
Bergmann	WdH 146	1 GP	MU12, GE11, KO11, KK13	-
Domestik	WdH 147	n.V.	n.V.	-
Erzieher der Achaz	WdH 147	5 GP	KL12, IN14, nur Achaz	-
Hausdiener	WdH 147	1 GP	IN11, FF11	-
Hauskencht/-magd	WdH 147	1 GP	IN11, FF11	-
Haussklave	WdH 147	0 GP	IN11, FF11	-
Kutscher	WdH 147	3 GP	IN11, FF11	-
Leibdiener/Zofe	WdH 147	1 GP	IN11, FF11	-
Edelhandwerker	WdH 148	n.V.	n.V.	zeitaufwendig
Aphothekarius	WdH 148	5 GP	KL13, FF12	zeitaufwendig
Baumeister/Deichmeister	WdH 148	5 GP	KL13, IN11	zeitaufwendig
Drucker	WdH 148	4 GP	KL11, FF11	zeitaufwendig
Hüttenkundiger/Bronze-/ Eisengießer	WdH 148	5 GP	KL11, FF11, KO12	zeitaufwendig
Mechanikus	WdH 148	5 GP	KL13, FF13	zeitaufwendig
Schiffbauer	WdH 148	5 GP	KL13, IN11	zeitaufwendig
Tresorbauer	WdH 148	4 GP	KL13, FF13, nur Agroschim	zeitaufwendig
Uhrmacher	WdH 148	3 GP	KL13, FF14	zeitaufwendig
Gelehrter	WdH 149	n.V.	n.V.	zeitaufwendig
Anatom	WdH 149	2 GP	KL13, FF11, KO11	zeitaufwendig
Historiker	WdH 149	2 GP	KL13	zeitaufwendig
Mathematikus	WdH 149	0 GP	KL13, IN13	zeitaufwendig
Mawdli	WdH 149	3 GP	KL13, IN12, CH13, nur Rastulahgläubige Männer	zeitaufwendig
Medicus	WdH 149	4 GP	KL13, FF12	zeitaufwendig
Philosoph/Metaphysiker	WdH 149	2 GP	KL13, IN13	zeitaufwendig
Rechtsgelehrter	WdH 149	3 GP	KL13	zeitaufwendig
Sprachenkundler	WdH 149	2 GP	KL13	zeitaufwendig
Sternkundiger	WdH 149	2 GP	KL13	zeitaufwendig
Völker-/Sagenkundler	WdH 149	1 GP	KL13	zeitaufwendig
Zahlenmystiker	WdH 149	0 GP	KL13, IN13, nur Kultur Erzzwerge	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Handwerker	WdH 150	1 GP	FF11, dazu je nach Beruf	-
Archaischer Handwerker der Ferkinas	WdH 151	-1 GP	FF11, Kultur Ferkina	-
Archaischer Handwerker der Orks	WdH 151	-1 GP	FF11, Kultur Orkland und Svelttal-Okkupanten	-
Archaischer Handwerker des Nordens	WdH 151	-1 GP	FF11, Kultur Fjarninger, Gjalsker, Goblinstämme, Nivesenstämme	-
Archaischer Handwerker des Südens und der Achaz	WdH 151	-1 GP	FF11	-
Bastler	WdH 150	-1 GP	KL12, IN12, nur zwergische Kulturen	-
Bogenbauer/Armbruster	WdH 150	1 GP	FF13, KK12	-
Brauer	WdH 150	1 GP	FF11, KL11, IN11, KO11, KK11	-
Brot- und Zuckerbäcker	WdH 150	1 GP	FF11, IN11, KK11	-
Edelsteinschleifer/Steinschneider/ Juwelier	WdH 150	1 GP	FF13	-
Färber	WdH 150	1 GP	FF11, IN11	-
Fleischer/Metzger/Schlachter	WdH 150	1 GP	FF11, KK12	-
Gerber/Kürschner	WdH 150	1 GP	FF12, KO12	-
Glasbläser	WdH 150	1 GP	FF12, KO11	-
Goldschmied/Feinschmied/Graveur	WdH 150	1 GP	FF13	-
Grobschmied	WdH 150	1 GP	FF11, KK13	-
Gussmauerer	WdH 150	1 GP	FF11, KO12, KK12, nur Agroschim	-
Harnischmacher/Plättner	WdH 150	1 GP	FF12, KK12	-
Instrumentenbauer	WdH 150	1 GP	FF12, IN12	-
Koch	WdH 150	1 GP	FF11, IN11	-
Kristallzüchter	WdH 150	1 GP	FF13, nur Agroschim	-
Maurer	WdH 150	1 GP	FF11, KK12, KO12	-
Porzellanbrenner	WdH 150	1 GP	FF12	-
Sattler/Schuster	WdH 150	1 GP	FF12	-
Schneider	WdH 150	1 GP	FF12	-
Schreiner/Tischler	WdH 150	1 GP	FF11, IN11	-
Segelmacher	WdH 150	1 GP	FF11, GE11	-
Seiler	WdH 150	1 GP	FF11	-
Spengler	WdH 150	1 GP	FF11, KK12	-
Steinmetz	WdH 150	1 GP	FF11, KK12	-
Stellmacher/Wagner/Küfer	WdH 150	1 GP	FF11	-
Tätowierer	WdH 150	1 GP	FF13	-
Töpfer	WdH 150	1 GP	FF12	-
Waffenschmied	WdH 150	1 GP	FF12, KK12	-
Weber	WdH 150	1 GP	FF12	-
Zimmermann/Schiffszimmermann/ Dachdecker	WdH 150	1 GP	FF12, GE11, KK11	-
Rattenfänger	WdH 151	2 GP	MU11, GE12, KO12	-
Krokodillero	WdH 151	+0 GP	MU12, GE12, KO12, KK11, Kulturen südlich der Khomwüste	-
Schreiber	WdH 152	0 GP	KL11, CH11, FF12	Varianten möglich
Amtsschreiber	WdH 152	+0 GP	KL11, CH11, FF12	-
Kontorist	WdH 152	0 GP	KL12, CH11, FF12	-
Kopist	WdH 152	+1 GP	KL12, CH11, FF12	-
Sesh'shemet	WdH 152	+1 GP	KL12, FF13, nur Kultur Südaventurien (Khefu)	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Tagelöhner	WdH 152	n.V.	GE11, KO12, KK13	-
Bauhelfer	WdH 152	2 GP	GE11, KO12, KK13	-
Holzfäller	WdH 152	3 GP	GE11, KO12, KK13	-
Köhler	WdH 152	1 GP	GE11, KO12, KK13	
Lastenträger	WdH 152	3 GP	GE11, KO12, KK13	-
Palmschneider	WdH 152	0 GP	GE11, KO12, KK13, nur Südaventurien, Bukanier od. südliche Stammeskulturen	-
Schauerleute	WdH 153	2 GP	GE11, KO12, KK13	-
Tierbändiger	WdH 153	1 GP	MU12, IN13, CH13, GE11, KK12	Varianten möglich
Falkner	WdH 153	+2 GP	MU12, IN13, CH13, GE11	-
Hundeführer	WdH 153	+1 GP	MU12, IN13, CH13, GE11, KK12	-
Zureiter	WdH 153	+7 GP	MU12, IN13, CH13, GE11, KK12	-
Wundarzt	WdH 154	0 GP	IN12, CH11, FF13	Varianten möglich
Brutpfleger der Achaz	WdH 154	+1 GP	IN14, CH11, FF13, nur Achaz	-
Feldscherer	WdH 154	+1 GP	IN12, CH11, FF13	-
Hebamme	WdH 154	+1 GP	IN12, CH11, FF13	-
Quacksalber/Zahnreißer	WdH 154	+2 GP	IN12, CH11, FF13	-
Magische - Professionen				
Alchimist	WdH 156	5 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	zeitaufwendig, Varianten möglich
Magiebegabter Alchimist	WdH 156	+6 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
Bund des Roten Salamanders	WdH 156	+1 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
zu Mengbilla	WdH 156	+2 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
zu Al'Anfa	WdH 156	+1 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, nicht Nachteil Unfrei(Sklave) (!)	-
zu Khunchom	WdH 156	+5 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, nur für magiebegabte (!)	-
zu Methumis	WdH 157	n.V.	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
Aritmetik bzw. Geometrie	WdH 157	+5 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
Musiklehre	WdH 157	+6 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
Astronomie	WdH 157	+6 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
zu Norburg	WdH 157	+4 GP	MU12, KL13, IN11, FF12, keine Totenangst (!)	-
zu Festum	WdH 157	+4 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, nur für magiebegabte (!)	-
Zwergischer Alchimist	WdH 157	+3 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, nur für nicht magiebegabte, nur zwergische Kultur (!)	-
Kammerjäger	WdH 157	+1 GP	MU11, KL13, IN11, FF12 (!)	-
zu Unau	WdH 157	+2 GP	MU11, KL13, IN11, FF12, Kultur Tulamidische Stadtstaaten, rastullahgläubige Männer (!)	-
Derwisch, Rufer der Macht...	WdH 158	9 GP	MU12, FF13, KO13, nur Männer	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Druide	WdH 160	n.V.	MU12, KL12, IN11	zeitaufwendig, Varianten möglich
Haindruide	WdH 160	17 GP	MU12, KL12, IN11, KO11	zeitaufwendig
Hüter der Macht	WdH 160	20 GP	MU12, KL12, IN11, KO11	zeitaufwendig
Mehrer der Macht	WdH 160	15 GP	MU12, KL12, IN11, CH11	zeitaufwendig
Sumupriester	WdH 160	15 GP	MU12, KL12, IN11, CH11	zeitaufwendig
Konzilsdruide	WdH 160	n.E.	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur Mittell. Landbev. (Gebirge) od. Mhanadistan (Fern d. Zivilisation)	zeitaufwendig, Varianten möglich
Feuerelemetarist	WdH 160	22 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur Mittell. Landbev. (Gebirge) od. Mhanadistan (Fern d. Zivilisation)	zeitaufwendig
Humuselementarist	WdH 160	21 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur Mittell. Landbev. (Gebirge) od. Mhanadistan (Fern d. Zivilisation)	zeitaufwendig
Wasserelementarist	WdH 160	22 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur Mittell. Landbev. (Gebirge) od. Mhanadistan (Fern d. Zivilisation)	zeitaufwendig
Luftelementarist	WdH 160	22 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur Mittell. Landbev. (Gebirge) od. Mhanadistan (Fern d. Zivilisation)	zeitaufwendig
Erzelementarist	WdH 160	22 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur Mittell. Landbev. (Gebirge) od. Mhanadistan (Fern d. Zivilisation)	zeitaufwendig
Eiselementarist	WdH 160	21 GP	MU12, KL12, IN11, KO11, Kultur Mittell. Landbev. (Gebirge) od. Mhanadistan (Fern d. Zivilisation)	zeitaufwendig
Durro-Dûn, Gjalskerländer Tierkrieger	WdH 161	n.V.	n.V.	zeitaufwendig
Bär	WdH 161	16 GP	MU12, IN13, KO12, KK12	zeitaufwendig
Feuermolch	WdH 161	17 GP	MU12, IN13, KL11, GE12	zeitaufwendig
Fischotter	WdH 162	17 GP	MU12, IN13, GE13, KO12	zeitaufwendig
Gebirgsbock	WdH 162	17 GP	MU12, IN13, GE13	zeitaufwendig
Rabe	WdH 162	17 GP	MU12, IN13, KL12, GE12	zeitaufwendig
Schneeeule	WdH 162	18 GP	MU12, IN13, GE13, KO12	zeitaufwendig
Wildschwein	WdH 162	16 GP	MU12, IN13, KO13	zeitaufwendig
Vielfraß	WdH 162	16 GP	MU12, IN13, KK12	zeitaufwendig
Wolf	WdH 162	16 GP	MU12, IN13, GE12, KO11	zeitaufwendig
Elfen	WdH 163	n.V.	n.V.	-
Bewahrer	WdH 163	2 GP	CH12, IN13, Kultur *Elfenvolk*	-
Former	WdH 163	0 GP	KL10, IN12, FF13, Kultur *Elfenvolk*	-
Kämpfer	WdH 164	n.V.	GE13, KK11, KO12, Kultur *Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung*	Varianten möglich
Auelfischer Kämpfer	WdH 164	7 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur *Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung*	-
Firnelfischer Kämpfer	WdH 164	7 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur *Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung*	-
Steppenelfischer Kämpfer	WdH 164	9 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur *Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung*	-
Waldelfischer Kämpfer	WdH 164	8 GP	GE13, KK11, KO12, Kultur *Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung*	-
Legendensänger	WdH 164	4 GP	CH13, IN13, Kultur *Elfenvolk*	-
Unterhändler	WdH 165	+2 GP	CH13, IN13, Kultur *Elfenvolk*	-
Wildnisläufer	WdH 165	n.V.	GE13, KO12	Varianten möglich
Auenläufer	WdH 165	5 GP	GE13, KO12, nur Kultur Auelfische Sippe	-
Schneeläufer	WdH 165	4 GP	GE13, KO12, nur Kultur Firnelfische Sippe	-
Steppenläufer	WdH 165	5 GP	GE13, KO12, nur Kultur Steppenelfische Sippe	-
Wipfelläufer	WdH 165	5 GP	GE13, KO12, nur Kultur Waldelfische Sippe	-
Wanderer	WdH 166	+2 GP	MU12, eine andere *Elfische Profession*	Zusatz-Profession
Zauberweber	WdH 166	5 GP	KL11, IN13, Kultur *Elfenvolk*	-
Bessessener	WdH 167	+3 GP	Prof.: Stammeskrieger, Hirte, Jäger od. Straßenräuber der Kultur Ferkina	zeitaufwendig, Zusatz-Profession
Geode	WdH 168	n.V.	KL12, IN12	zeitaufwendig
Brobim-Geode	WdH 168	2 GP	KL12, IN12, Kultur Brobim	zeitaufwendig
Diener Sumus	WdH 168	15 GP	KL12, IN12	zeitaufwendig
Herr der Erde	WdH 168	17 GP	KL12, IN12, CH12	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Hexe	WdH 170	n.V.	n.V.	zeitaufwendig
Schöne der Nacht	WdH 170	18 GP	MU11, IN12, CH13	zeitaufwendig
Schwarze Wittwe	WdH 171	17 GP	IN12, CH12, MU12	zeitaufwendig
Schwester der Fahrenden Gemeinschaft	WdH 171	15 GP	IN12, CH12, FF11	zeitaufwendig
Schwester des Wissens	WdH 170	17 GP	IN12, KL12, CH12	zeitaufwendig
Seherin von Heute und Morgen	WdH 171	18 GP	IN13, CH12	zeitaufwendig
Tochter der Erde	WdH 170	16 GP	IN12, CH12, KO11	zeitaufwendig
Verschwiegene Schwester	WdH 170	19 GP	IN12, CH12, MU12, GE11	zeitaufwendig
Kristallomant	WdH 172	10 GP	KL13, IN15, CH12, FF12	zeitaufwendig
Magier	WdH 174	n.V.	n.V.	zeitaufwendig
aus Al'Anfa	WdH 174	n.V.	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11	zeitaufwendig
Leibmagier-Zweig	WdH 175	25 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11	zeitaufwendig
Seekriegs-Zweig	WdH 175	26 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11	zeitaufwendig
aus Andergast	WdH 175	28 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, KO12	zeitaufwendig
aus Belhanka	WdH 176	25 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, KO11, keine Voruteile	zeitaufwendig
aus Bethana	WdH 176	27 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, GE11, KO11, (!)	zeitaufwendig
aus Brabak	WdH 177	30 GP	MU14, KL13, IN11, CH12, FF11, keine Totenangst	zeitaufwendig
aus Donnerbach	WdH 177	n.V.	MU11, KL13, IN13, CH12, FF11	zeitaufwendig
Heilungszweig	WdH 178	29 GP	MU11, KL13, IN13, CH12, FF11	zeitaufwendig
Verständigungszweig	WdH 178	29 GP	MU11, KL13, IN13, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Drakonia	WdH 178	n.V.	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Feuerelemtarist	WdH 179	31 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Humuselementarist	WdH 179	31 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Wasserelementarist	WdH 179	31 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Luftelementarist	WdH 179	31 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Erzelementarist	WdH 179	31 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Eiselementarist	WdH 179	31 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Elburum	WdH 196	30 GP	MU14, KL13, IN11, CH12, FF12, (!)	zeitaufwendig, ab 1030 BF geschlossen
aus Elenvina	WdH 179	26 GP	MU12, KL13, IN11, CH13, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Fasar (Geistige Kraft)	WdH 180	n.V.	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Gemäßigter Zweig	WdH 180	30 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Harter Zweig	WdH 180	31 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Fasar (Bannakademie)	WdH 180	26 GP	MU13, KL13, IN13, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Festum	WdH 181	27 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, keine Vorurteile	zeitaufwendig
aus Gareth (Schwert und Stab)	WdH 181	29 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, GE11, KK11, zwölfgöttergläubig	zeitaufwendig
aus Gareth (Magische Rüstung)	WdH 182	26 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Gerasim	WdH 182	30 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF12, GE13	zeitaufwendig
aus Grangor	WdH 183	23 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF12, (!)	zeitaufwendig
aus Khunchom	WdH 184	29 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
der Sulman Al-Nassori	WdH 184	29 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11, KO13, keine Meeres- od. Platzangst	zeitaufwendig
aus Kuslik (Antimagie)	WdH 185	31 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Kuslik (Arkane Analysen)	WdZ 290	500 AP	nur für Zweitstudium wählbar	-
aus Kuslik (Metamorphose)	WdH 185	23 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Lowangen (Macht)	WdH 186	29 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Lowangen (Verformung)	WdH 186	25 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Methumis	WdH 187	24 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Mherwed	WdH 187	23 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Mirham	WdH 188	24 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Neersand	WdH 188	22 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Norburg	WdH 189	23 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, keine Totenangst	zeitaufwendig
aus Nostria	WdH 189	25 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12, (!)	zeitaufwendig
aus Olport	WdH 190	29 GP	MU12, KL12, IN12, CH12, FF11, GE11, KO11, KK11, (!)	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
aus Perricum	WdH 191	29 GP	MU13, KL13, IN11, CH12, (!)	zeitaufwendig
aus Punin	WdH 191	n.V.	MU12, KL14, IN12, CH12, FF11, kein Jähzorn	zeitaufwendig
Punin I	WdH 192	28 GP	MU12, KL14, IN12, CH12, FF11, kein Jähzorn	zeitaufwendig
Punin II	WdH 192	30 GP	MU12, KL14, IN12, CH12, FF11, kein Jähzorn	zeitaufwendig
aus Rashdul	WdH 192	n.V.	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Elementarer Zweig	WdH 192	29 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
Dämonischer Zweig	WdH 192	29 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Riva	WdH 193	n.V.	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11	zeitaufwendig
Magischer Berater	WdH 193	23 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11	zeitaufwendig
Magischer Leibwächter	WdH 193	25 GP	MU11, KL13, IN12, CH12, FF11	zeitaufwendig
aus Rommilys	WdH 193	29 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12, (!)	zeitaufwendig
aus Sinoda	WdH 194	27 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12	zeitaufwendig
aus Thorwal	WdH 195	26 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF12	zeitaufwendig
aus Tuzak (geschlossen 1020 BF)	WdH 197	24 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, GE11, (!)	zeitaufwendig, wählbar bis 1020 BF
aus Vinsalt	WdH 196	22 GP	MU12, KL13, IN11, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
aus Ysilia (geschlossen 1020 BF)	WdH 198	26 GP	MU11, KL12, IN11, CH12, FF11	zeitaufwendig, wählbar bis 1020 BF
aus Zorgan	WdH 196	25 GP	MU11, KL13, IN11, CH12, FF12	zeitaufwendig
nördliche Salamandersteine	WdH 199	23 GP	MU11, KL13, IN13, CH12, FF11, KO11	zeitaufwendig
der Magistra Kiranya	WdH 199	20 GP	MU12, KL12, IN13, CH12, FF12, KO12	zeitaufwendig
der Sevastana Gevendar	WdH 200	22 GP	MU12, KL12, CH12, IN12, FF10, GE10, KO10, KO10, (!)	zeitaufwendig
des Rafim Bey	WdH 200	23 GP	MU13, KL12, IN11, CH12, FF11, (!)	zeitaufwendig
Scharlatan	WdH 202	n.V.	KL oder IN13, das andere 11, CH12, FF12	zeitaufwendig
Hofscharlatan	WdH 202	13 GP	---	zeitaufwendig
Jahrmarktzauberer	WdH 202	13 GP	zusätzlich CH13	zeitaufwendig
Magischer Quacksalber	WdH 202	13 GP	zusätzlich CH13	zeitaufwendig
Scharlatanischer Seher	WdH 202	14 GP	zusätzlich CH13	zeitaufwendig
Theaterzauberer	WdH 202	15 GP	---	zeitaufwendig
Trickbetrüger	WdH 202	14 GP	zusätzlich FF13	zeitaufwendig
Schelm	WdH 204	13 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, (!)	Varianten möglich
Hofnarr	WdH 204	+8 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, (!)	-
Klabauterlehrling	WdH 204	+8 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, (!)	-
Possenreißer	WdH 204	+5 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, (!)	-
Schöpfer	WdH 204	+5 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, (!)	-
Vagabund	WdH 204	+0 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, (!)	-
Visinär	WdH 204	+4 GP	FF13, IN13, GE12, CH12, (!)	-
Tänzer	WdH 205	n.V.	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12	-
Gauckler-Tänzer	WdH 205	12 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12	-
Tulamidische Sharisad	WdH 205	7 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, nur Frauen, (!)	-
Novadische Sharisad	WdH 205	6 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, nur Frauen, (!)	-
Zahorische/r Hazaqi	WdH 205	4 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, Kultur Zahori	-
Aranischer Majuna	WdH 205	8 GP	IN12, CH13, GE13, FF11, KO12, nur Männer, (!)	-
Zaubertänzer	WdH 205	n.V.	IN13, CH14, GE13, FF11, KO13	-
Tulamidische Sharisad	WdH 205	+2 GP	IN13, CH14, GE13, FF11, KO13	-
Novadische Sharisad	WdH 205	+4 GP	IN13, CH14, GE13, FF11, KO13	-
Hazaqi	WdH 205	+2 GP	IN13, CH14, GE13, FF11, KO13	-
Majuna	WdH 205	+1 GP	IN13, CH14, GE13, FF11, KO13	-
Zibilja	WdH 206	5 GP	KL12, IN13, CH12, FF11, Kultur Norbardensippe	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Geweihten, Priester und Ordenskrieger - Professionen				
Angrosch - Geweihte	WdH 230	n.V.	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13	zeitaufwendig
Hüter der Esse	WdH 230	11 GP	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13	zeitaufwendig
Hüter der Tradition	WdH 230	12 GP	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13, keine Hügelzwerge	zeitaufwendig
Hüter der Wacht		12 GP	MU11, KL11, CH11, FF12, KK13	zeitaufwendig
Aves - Geweihte	WdH 226	9 GP	MU12, IN12, CH12, KO11	-
Boron - Geweihte (beide Kulte)	WdH 213	n.V.	MU13, KL12, CH11, *keine Totenangst*	zeitaufwendig
Puniner Ritus	WdH 213	8 GP	-	zeitaufwendig
Al'Anfaner Ritus	WdH 213	8 GP	zusätzlich Kultur *Tulamidische Stadtstaaten od. Südaventurien*	zeitaufwendig
Diener Golgaris	WdH 214	+4 GP	zusätzlich MU14, FF11	zeitaufwendig
Diener Bishdariels	WdH 214	+5 GP	zusätzlich IN13	zeitaufwendig
Reisender Geweihter (nur Punin)	WdH 214	+3 GP	-	zeitaufwendig
Militärbegleiter (beide Riten)	WdH 214	+2 GP	-	zeitaufwendig
Diplomat (beide Riten)	WdH 214	+3 GP	zusätzlich CH12, SO min. 7	zeitaufwendig
Ordenskrieger der Golgariten	WdH 214	n.V.	MU13, KO13, KK12, *keine Totenangst*	zeitaufwendig
Nicht geweihtes Mitglied	WdH 214	19 GP	zusätzlich KK13	zeitaufwendig
Geweihtes Mitglied	WdH 214	17 GP	zusätzlich KL12, CH11	zeitaufwendig
Noioniten (beide Riten)	WdH 214	0 GP	siehe WdG 78	nicht zu beginn wählbar
Nicht geweihtes Mitglied	WdH 214	0 GP	siehe WdG 78	nicht zu beginn wählbar
Geweites Mitglied	WdH 215	0 GP	siehe WdG 78	nicht zu beginn wählbar
Marbide (Basis Geweihter Punin)	WdH 215	+3 GP	CH12	-
Etilianer (Basis Geweihter Punin)	WdH 215	+2 GP	IN12, CH14, Menschenkenntnis/Heilkunde Seele 7+	nicht zu beginn wählbar
Ordenskrieger d. Schwarzen Raben	WdH 215	n.V.	MU12, GE12, KO13, KK12	zeitaufwendig
Rabengarde zu Land	WdH 215	16 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	zeitaufwendig
Rabengarde zur See	WdH 215	16 GP	MU12, GE12, KO13, KK12	zeitaufwendig
Ordenskrieger Templelgarde Al'Anfa	WdH 215	0 GP	-	als Variante des Akademiegardisten WdH 102
Ordenskrieger d. Hl. Laguan	WdH 216	0 GP	MU13, KO13, KK13, SO min. 6 (!)	nicht zu beginn wählbar
Später Beitritt zur Basaltfaust	WdG 82	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Bund des Wahren Glaubens (Priester)	WdH 226	10 GP	MU11, KL12, CH12	zeitaufwendig, Laien
Efferd - Geweihte	WdH 211	n.V.	MU11, KL12, IN13, CH12	zeitaufwendig
Noviziat im Binnenland	WdH 211	10 GP	MU11, KL12, IN13, CH12	zeitaufwendig
Noviziat am Rand der Khôm	WdH 211	11 GP	MU11, KL12, IN13, CH12	zeitaufwendig
Noviziat an der Küste	WdH 211	10 GP	MU11, KL12, IN13, CH12	zeitaufwendig
Ordenskrieger d. Efferdbrüder	WdH 211	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Firun - Geweihte	WdH 218	n.V.	MU12, GE11, FF12, KO12, KK11	zeitaufwendig
Waldläufer	WdH 219	23 GP	zusätzlich Kultur Svelltal und ... (!)	zeitaufwendig
Hüter der Jagd	WdH 219	21 GP	zusätzlich Kultur Mittelländische Städte ... (!)	zeitaufwendig
Hadjinim - Orden	WdH 233	n.V.	MU13, GE11, KO13, KK12, (!)	zeitaufwendig, nur Männer
Orden der Traisharim	WdH 233	20 GP	zusätzlich IN12	zeitaufwendig, nur Männer
Orden der Al'Drakorhim	WdH 234	21 GP	zusätzlich MU14, KK13	zeitaufwendig, nur Männer
Orden der Uchakâni	WdH 234	23 GP	zusätzlich GE12, KK13	zeitaufwendig, nur Männer
Hesinde - Geweihte	WdH 216	n.V.	KL13, IN12, CH12	zeitaufwendig
Pastori	WdH 216	13 GP	KL13, IN12, CH12	zeitaufwendig
Satori	WdH 216	13 GP	KL13, IN12, CH12	zeitaufwendig
Freidenker	WdH 218	14 GP	KL13, IN12, CH12	zeitaufwendig
Ordenskrieger d. Draconiter	WdH 218	n.V.	MU11, KL13, IN12, CH11, KO11,(!)	Basis Geweihter Hesindes
Sakraler Zweig	WdH 218	13 GP	MU11, KL13, IN12, CH11, KO11,(!)	Basis Geweihter Hesindes
Profaner Zweig	WdH 218	+1 GP	MU11, KL13, IN12, CH11, KO11,(!)	diverse Varianten sieh WdH 218
Später Beitritt Profan/Arkan	WdG 90	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Schwesternschaft der Mada	WdG 90	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar, nur Frauen
Horas Ritter	WdH 229	n.V.	siehe WdH 229 (!)	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
H'Szint - Priester	WdH 231	2 GP	MU12, KL12, IN12, CH13, Archaische Achaz	zeitaufwendig
Ifirn - Geweihte	WdH 228	19 GP	MU11, IN12, GE11, FF12, KO12, KK10	zeitaufwendig
Ingerimm - Geweihte	WdH 223	n.V.	MU12, CH11, FF12, KK12	zeitaufwendig
Traditioneller Kult	WdH 223	11 GP	MU12, CH11, FF12, KK12	zeitaufwendig
Ingra-Kult des Nordens	WdH 223	12 GP	MU12, CH11, FF12, KK12	zeitaufwendig
Bruderschaft d. lodernden Feuers	WdH 223	+1 GP	KL12, IN15, CH14(!)	nicht zu beginn wählbar
Kor - Geweihte	WdH 227	900 AP	MU14, CH11, GE12, KO14, KK12, SO 5, (!)	nicht zu beginn wählbar
Nandus - Geweihte	WdH 228	10 GP	MU12, KL12, IN12, CH12, FF12, (!)	zeitaufwendig
Marktschreiber	WdH 228	+1 GP	zusätzlich FF13, dafür MU & CH nur 11	zeitaufwendig
Volkslehrer	WdH 228	+1 GP	zusätzlich KL13, dafür MU nur 11	zeitaufwendig
Rechtshelfer	WdH 228	+1 GP	zusätzlich KL13, dafür MU nur 11	zeitaufwendig
Peraine - Geweihte	WdH 222	n.V.	KL12, IN11, CH12, FF13, KO11	-
Noviziat in der Stadt	WdH 222	12 GP	KL12, IN11, CH12, FF13, KO11	-
Noviziat auf dem Land	WdH 222	11 GP	KL12, IN11, CH12, FF13, KO11	-
Orden der Therbûniten	WdH 223	n.V.	zusätzlich MU13, KO12	Basis Geweihter Peraine
Später Beitritt z. d. Therbûniten	WdG 124	0 GP	MU14, KL13, FF13, KO13(!)	nicht zu beginn wählbar
Beitritt zum Dreischwesternorden	WdG 124	0 GP	(!)	-
Phex - Geweihte	WdH 220	11 GP	MU13, IN12, CH12, FF12	Varianten möglich
Beutelscheider (Dieb)	WdH 220	+5 GP	zusätzlich FF14, SO max. 7	-
Fassadenkletterer	WdH 220	+7 GP	zusätzlich GE14	-
Betrüger	WdH 220	+7 GP	zusätzlich CH13, SO min. 7	zeitaufwendig
Intrigant	WdH 221	+9 GP	zusätzlich KL12, SO min. 7	zeitaufwendig
Händler	WdH 221	+6 GP	zusätzlich KL12	zeitaufwendig
Hehler	WdH 221	+4 GP	-	zeitaufwendig
Nachrichtenagentur Nanduria	WdH 221	4 GP	(!)	siehe Spitzel WdH 142
Später Beitritt z. Agentur Nanduria	WdG 114	0 GP	MU12, IN12(!)	nicht zu beginn wählbar
Händlerorden d. Mada Basari	WdG 114	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Diebesgilde d. Beni Fessiri	WdG 115	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Praios - Geweihte	WdH 207	10 GP	MU13, CH13, KL11	zeitaufwendig
Ordenskrieger v. Bannstrahl Praios	WdH 207	n.V.	MU13, GE10, KO12, KK12	-
Nicht geweihtes Mitglied	WdH 207	9 GP	MU13, GE10, KO12, KK12	-
Geweihtes Mitglied	WdH 207	14 GP	MU13, GE10, KO12, KK12, CH13, KL11	zeitaufwendig
Später Beitritt z. d. Bannstrahlern	WdG 41	0 GP	MU15, GE14, KO12, KK14, (!)	nicht zu beginn wählbar
Ordenskrieger d. Sonnenlegion	WdG 41	0 GP	MU15, GE14, KO12, KK14, (!)	nicht zu beginn wählbar
Orden der Ucuriaten	WdG 41	0 GP	MU15, GE14, KO12, KK14, (!)	nicht zu beginn wählbar
Orden des Heiligen Hüters	WdH 208	+6 GP	MU13, GE10, KO12, KK12, KL13	zeitaufwendig, Basis Praios
Rahja - Geweihte	WdH 224	16 GP	MU11, IN12, CH13, GE12	zeitaufwendig
Güldenländischer Ritus	WdH 224	+3 GP	MU11, IN12, CH13, GE12	zeitaufwendig
Mhanadistanischer Ritus	WdH 224	+5 GP	MU11, IN12, CH13, GE12	zeitaufwendig
Tempel des Nordens	WdH 224	+1 GP	MU11, IN12, CH13, GE12	zeitaufwendig
Orden der Säbeltänzer	WdH 225	17 GP	MU12, CH12, GE13, KO13, KK11	zeitaufwendig
Orden der Rose	WdG 141	0 GP	CH14, SO min. 7, (!)	nicht zu beginn wählbar
Ordenskrieger Kavaliere Rahjas	WdH 225	19 GP	MU12, IN11, CH12, GE12, KO12, KK11	zeitaufwendig
Rondra - Geweihte	WdH 208	26 GP	MU13, CH11, GE12, KO12, KK12	zeitaufwendig
Ordenskrieger Geweihte Amazone	WdH 210	24 GP	MU13, CH11, GE12, KO13, KK11, Kultur Amazonenburg	zeitaufwendig
Ordenskrieger Orden zur Wahrung	WdH 210	25 GP	MU13, CH11, GE11, KO12, KK12, KL13	zeitaufwendig, Basis Rondra
Später Beitritt zu einem der Orden	WdG 52	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Rur- und Gror - Priester	WdH 232	2 GP	MU13, KL12, IN12, Kultur *Maraskan* (und ihre Varianten)	zeitaufwendig
Wanderpriester	WdH 232	5 GP	MU13, KL12, IN12, FF12, Kultur *Maraskan* (und ihre Varianten)	zeitaufwendig
Geheime Priester	WdH 232	+3 GP	zusätzlich keine maraskanischen Exilanten	zeitaufwendig, (Basis normaler od. Wanderpriester)
Stammeskrieger d. Benni Dervez	WdH 233	20 GP	MU13, GE12, KK13, KO12, (!)	zeitaufwendig, nur Männer
Swafnir - Geweihte	WdH 229	17 GP	MU13, KL11, IN11, CH12, GE12, KK12, Kultur *Thorwal* , kein Nachteil *Blutrausch*	zeitaufwendig
Hirte der Walwütigen	WdH 230	+2 GP	zusätzlich CH13, KK13	-
Travia - Geweihte	WdH 212	12 GP	KL12, CH13, FF11, KK11	zeitaufwendig
Orden d. Badilakaner	WdH 212	+1 GP	KL12, CH13, FF11, KK11	zeitaufwendig, Basis Travia
Später Beitritt Orden d. Badilakaner	WdH 212	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Ordenskrieger Gänseritter	WdH 212	0 GP	siehe WdH 106	Basis Krieger aus Rommilys
Später Beitritt Orden d. Gänseritter	WdG 72	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Dreischwesternorden	WdH 213	0 GP	(!)	nicht zu beginn wählbar
Tsa - Geweihte	WdH 219	14 GP	IN12, CH13, FF11, GE12	-
Koboldfreund	WdH 219	-1 GP	zusätzlich FF12	-
Freiheitskämpfer	WdH 219	+3 GP	IN12, CH13, FF11, GE12	-
Zsahh - Priester	WdH 231	0 GP	MU12, IN12, CH13, KO11, *Archaische Achaz*	zeitaufwendig
Schamanische - Professionen				
Achaz - Stammesschamanen	WdH 243	4 GP	MU12, KL13, CH13, FF11, SO3-4, Kultur *Stammes Achaz*	zeitaufwendig
Brenchi-Dûn (Gjalsker-Schamane)	WdH 237	9 GP	MU13, IN13, CH12, Kultur *Gjalskerländer*	zeitaufwendig
Goblin - Schamane	WdH 242	n.V.	MU11, KL12, IN13, CH12, Kultur *Goblinstamm od. Festumer Ghetto*	zeitaufwendig, nur Frauen
Stammesschamane	WdH 242	9 GP	MU11, KL12, IN13, CH12, Kultur *Goblinstamm*	zeitaufwendig, nur Frauen
Festumer Schamane	WdH 243	7 GP	MU11, KL12, IN13, CH12, Kultur *Festumer Ghetto*	zeitaufwendig, nur Frauen
Gravesh - Priester	WdH 240	0 GP	MU11, CH11, FF11, KK13, Kultur *Orkland od. …(!)*	-
Geweihter Gravesh - Priester	WdH 240	+7 GP	MU11, CH11, FF11, KK13, Kultur *Orkland od. …(!)*	-
Kaskjua (Nivesen Schamane)	WdH 236	7 GP	MU13, IN13, CH12, Kultur *Nivesenstämme*	zeitaufwendig
Medizinmann der Waldmenschen	WdH 234	n.V.	MU12, KL11, IN13, CH11, (!)	zeitaufwendig
Dschungelstämme	WdH 235	11 GP	MU12, KL11, IN13, CH11, (!)	zeitaufwendig
Verlorene Stämme	WdH 235	7 GP	MU12, KL11, IN13, CH11, (!)	zeitaufwendig
Waldinsel-Utulus	WdH 235	10 GP	MU12, KL11, IN13, CH11, (!)	zeitaufwendig
Miniwaru	WdH 235	11 GP	MU12, KL11, IN13, CH11, (!)	zeitaufwendig
Tocamuyac	WdH 235	11 GP	MU12, KL11, IN13, CH11, (!)	zeitaufwendig
Darna	WdH 235	8 GP	MU12, KL11, IN13, CH11, (!)	zeitaufwendig
Nuranshârim (Ferkina Schamane)	WdH 236	4 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, Kultur *Ferkina*	zeitaufwendig, nur Männer
Mherech (Khoramgebirge)	WdH 237	0 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, Kultur *Ferkina*	zeitaufwendig, nur Männer
Shai'aian (Raschtulswall)	WdH 237	0 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, Kultur *Ferkina*	zeitaufwendig, nur Männer
Thalusien	WdH 237	0 GP	MU13, IN11, CH12, KO13, Kultur *Ferkina*	zeitaufwendig, nur Männer
Rikai - Priester	WdH 242	1 GP	KL12, IN11, CH11, FF12, Kultur *Orkland od. Svelltland-Besatzer*	-
Shochzul (Trollzacker Schamane)	WdH 239	8 GP	MU14, IN12, CH12, KO12, Kultur *Trollzacken*	zeitaufwendig
Skuldar (Fjarnischer Priester)	WdH 238	2 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, Kultur *Fjarniger*	zeitaufwendig
Heiler	WdH 238	+5 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, Kultur *Fjarniger*	zeitaufwendig
Mammut Seher	WdH 238	+5 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, Kultur *Fjarniger*	zeitaufwendig
Zauberschmied	WdH 238	+8 GP	KL11, IN13, CH12, KO12, Kultur *Fjarniger*	zeitaufwendig
Tairach - Priester	WdH 239	11 GP	KL13, IN12, KO12, Kultur *Orkland od. Svelltland-Ökkupanten*	zeitaufwendig

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen

Informationen zur Datei: Diese Liste bietet einen Überblick über alle spielbaren Professionen der Version 4.1 *Des Schwarzen Auges* . Die Werte stammen aus den Hardcover Büchern. Ein großes Dankeschön an Dennis Reichelt von www.dsa4.de dessen Professionsliste mich dazu inspiriert hat diese auszubauen und nun für DSA 4.1 zu überarbeiten.

Folgende Erratas wurden eingearbeitet:

keine

Erläuterungen/Abkürzungen:

WdH = Wege der Helden 3. Ausgabe 2010

WdZ = Wege der Zauberei 1. Ausgabe 2007

WdG = Wege der Götter 1. Ausgabe 2008

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

(!) = Besonderheit(en) bzw. weitere Voraussetzungen, auf der entsprechenden Seite nachlesen

Version 1.0 vom 09.01.2005
Version 2.0 vom 01.06.2006
Version 3.0 vom 26.08.2013

Autor: Tobias Häge aka Tarion
Email: tarion@dsalimbus.de
Homepage: www.dsalimbus.de

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner.