DSA4-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-/Ehrengardist	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 Chorhop	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	21 GP	MU12, KO11, KK11, SO>6, Adlige Abstammung *oder* Adliges Erbe	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	-
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, Adlige Abstammung *oder* Adliges Erbe	-
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

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
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	-
Aufgesessener 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 eins 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	-
Stammenkrieger	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	-
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	-
Silberne Falken	AH 75	2 GP	MU11, GE11, KO12, SO5-10	-
Entdecker	AH 75	10 GP	MU12, KL12, IN12, KO11, SO>6	-
Fernhändler	AH 76	13 GP	MU11, KL12, IN11, CH12, KO11, SO>6	Variante 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	-
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

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
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	-
Kartograph	AH 76	9 GP	MU12, KL12, IN12, KO11, SO>6	zeitaufwendig, Variante des Entdeckers
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	-
Sklavenjäger	AH 78	7 GP	MU12, IN11, GE11, KO12, KK11, SO>5	Variante des Großwildjägers
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	-
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	-
Hofmusicus	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, CH1, 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	-

Profession	Seite	GP	Voraussetzungen	Anmerkungen
Spitzel	AH 92	n.V.	n.V.	-
Geheimagent	AH 92	4 GP	MU13, IN12, CH12, FF12, SO beliebig	-
Informant	AH 92	3 GP	MU12, KL12, IN12, SO<11	-
Nadurianer	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	-
Handwerks-Professionen				
Bader/Barbierer	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
Haussklave	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
Mathematicus	AH 98	7 GP	KL13, IN13, SO>6	zeitaufwendig
Mawdli	AH 98	11 GP	KL13, IN12, CH13, SO>6	zeitaufwendig, nur rastullah-gläubige 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
Brauer	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	-
Hundführer	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	-

Informationen zur Datei: Diese Liste bietet einen Überblick über alle bisher spielbaren Professionen der 4. Edition des Rollenspiels *Das Schwarze Auge* . Die Werte stammen aus den Boxen "Das Schwarze Auge - Das Fantasy Rollenspiel" sowie "Schwerter & Helden" (mit S&H-Errata vom 08.07.2002).

Erläuterungen/Abkürzungen:

AH = Heft "Aventurische Helden" aus "Schwerter & Helden"
MBK = Heft "Mit blitzenden Klingen" aus "Schwerter & Helden"
n.V. = "nach Varianten", GP bzw. Voraussetzungen richten sich nach der gewählten Professionsvariante
(!) = Besonderheit, auf der entsprechenden Seite nachlesen

Autor: Dennis Reichelt
E-Mail: dennis@dsa4.de

Version: 1.1 (18.08.2002)

»DAS SCHWARZE AUGE« und »AVENTURIEN« sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions.
Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten.