

Avancerede professioner i Adien

I det følgende vil der blive gennemgået mere avancerede professioner, man kan spille i Adien. Nogle af disse professioner har yderligere adgang til nogle nye evner (hvilket der er gjort plads til nederst på karakter-arket). Da disse professioner er mere avancerede og kan nogle specielle ting, kræver de alle spilletelsens godkendelse!

Professions titel: Aristokrat		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10 og enten fæstebønder niveau 2 eller handel niveau 1		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	15	15
Diplomati	5	Intet max
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	7
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	25	7
Landbrug	10	5
Lommetyveri	10	10
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	5	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	20	5
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	7	10
Standhaftighed	10	20
Styrke	20	10
Rustningsbrug	10	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	10
Tortur	15	15
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	5	Intet max

Aristokraten hører til adelen. Derfor er det en profession, der ofte har meget at skulle have sagt og ofte en finger med i spillet, hvad beslutninger angår. Mange aristokrater lever for magt og egen vinding. Derfor er det heller ikke altid, de benytter sig af reelle eller etisk korrekte løsninger, men snarer den der giver højest udbytte.

Professions titel: Banner fører		
Krav til professionen: Styrke 10, 12 KP og intelligens og viden niveau 5		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Banner føring	5	10
Bonk	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	10	Intet max
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	20	15
Jage	20	3
Kamp teknik	20	15
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	20	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	30
Moral	5	Intet max
Opmærksomhed	15	Intet max
Skjul	20	5
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	25	1
Standhaftighed	10	20
Styrke	10	Intet max
Rustningsbrug	10	3
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	10
Tortur	20	10
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	15	Intet max

Banner fører er med de helt store hære, hvor de øger moralen for de kæmpende på samme side som Banner føreren selv. Disse kan vise sig helt afgørende for et slags udfald. Specielt gælder det for banner føreren, at hvis banneret falder, eller bliver erobret regnes alle, der er på banner førerens side, som at have 3 mindre i evnen "moral" (dvs -3 i evnen "moral"). Man skal selv holde øje med, om banneret er faldet eller erobret under et slag.

Professions titel: Charlatan		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10, lommetyveri niveau 15 og skjul niveau 13		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	10	Intet max
Bue	20	1
Charmere	5	Intet max
Dirke låse	10	Intet max
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Forfører	5	Intet max
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	10	4
Heal	-	-
Improviserede våben	5	1
Intelligens og viden	10	Intet max
Jage	20	3
Kampteknik	10	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	5	Intet max
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	Intet max
Moral	10	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	5	Intet max
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	10	30
Sprog	10	5
Standhaftighed	20	10
Styrke	15	15
Rustningsbrug	20	1
Sætte fælder	10	Intet max
Tortur	15	10
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	5	Intet max

Charlatanen er en, der kommer frem i verden, med hans/hendes naturlige charme og karisma. De er som ofte ude efter guld, men da de forfører og charmere folk til diverse ting, bruges deres evner oftest til at redde skindet. Det vil ikke være underligt at se denne type karakter omkring slotte som hof-sno eller lignende. Specielt for denne profession er, at de ikke kan bruge evnerne ”charmere” ”forfører”, hvis de er i tungere rustninger end lettere.

Professions titel: Gladiator		
Krav til professionen: 20 KP og styrke niveau 20		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	Intet max
Bue	30	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	5
Heal	-	-
Improviserede våben	5	1
Intelligens og viden	30	5
Jage	20	3
Kampteknik	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	10	10
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	10	Intet max
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	20
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	15	15
Standhaftighed	5	30
Styrke	5	Intet max
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	5
Tortur	15	20
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	10	Intet max

Gladiatorer er trænet til ulige kampe gennem hele deres liv, så de gladiatorer, der kommer ud på den anden side er utroligt dygtige krigere, og kan blive et meget farligt møde. Specielt gælder det for gladiatorer, at de ikke kan bruge ringbrynjer, pladerustninger eller skælbrynjer. Derudover kan de ikke have mere en arm- og benskiner. Derved kan en gladiator ikke have et par armskiner og/eller et par benskiner, men kun en af hver. Tager en gladiator alligevel disse rustninger på, mister gladiatorerne de specielle regler fra professionen ”gladiator”, samt evnerne købt fra professionen ”gladiator”. Alle andre typer rustninger eller dele er dem ikke tilladt. Derudover giver de 1 yderlig skade med et hvilket som helst våben (dvs +1 skade).

Professions titel: Handelsmand		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	20	10
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Handel	20	1
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	10
Magi	-	-
Mentor	30	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	Intet max
Moral	15	Intet max
Opmærksomhed	15	30
Skjul	20	10
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	2
Standhaftighed	25	8
Styrke	20	10
Rustningsbrug	-	-
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	5
Tortur	25	5
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	15	30

Handelsmanden er en rejsende herrer, der lever af at købe for derefter at sælge med profit. Der kan derfor være store indtjeningsmuligheder for denne profession, der også kan blive en af Adiens rigeste.

Professions titel: Krigsherrer		
Krav til professionen: Styrke niveau 15, intelligens og viden niveau 10 og 15 KP		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	20
Bue	20	2
Dirke låse	15	10
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	25	1
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	20	15
Jage	20	3
Kamp teknik	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	5	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	15	20
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	15	15
Sprog	20	2
Standhaftighed	10	20
Strategi	15	5
Styrke (evnen)	10	Intet max
Rustningsbrug	5	3
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	15
Tortur	10	Intet max
Urtekendskab	20	3
Ärvågenhed	5	Intet max

Krigsherren er den helt store strateg i et slag. Det er denne, der på forhånd har taget de strategiske beslutninger og den, de andre følger i slaget.

Professions titel: Købmand		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 15 og handel niveau 1		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	20	10
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Handel	15	2
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	10
Magi	-	-
Mentor	20	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	Intet max
Moral	15	Intet max
Opmærksomhed	15	30
Skjul	20	10
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	15	3
Standhaftighed	25	8
Styrke	20	10
Rustningsbrug	-	-
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	5
Tortur	25	5
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	15	30

Professions titel: Landevejsrøver		
Krav til professionen: Bonk niveau 7, styrke niveau 15, skjul niveau 7, intelligens og viden niveau 4 og 12 KP		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Baghold	10	3
Bonk	5	Intet max
Bue	20	2
Dirke låse	15	20
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	15	3
Fælde træer	15	3
Førstehjælp	10	3
Heal	-	-
Improviserede våben	5	1
Intelligens og viden	25	8
Jage	15	3
Kamp teknik	5	Intet max
Lommetyveri	15	20
Landbrug	-	-
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	-	-
Modstå magi	10	30
Moral	15	15
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	10	Intet max
Smedefærdighed	15	5
Snigmord	15	10
Sprog	15	2
Standhaftighed	15	10
Styrke	10	Intet max
Rustningsbrug	5	2
Sætte fælder	10	Intet max
Tortur	5	Intet max
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	10	Intet max

Landevæjsrøveren er en bandit, der har specialiseret sig i at berøve folk via bagholdsangreb. Denne effektive måde at berøve folk på, gør at landevæjsrøvere er frygtet udover hele Adien, og de kan blive ufatteligt rige – hvis ellers myndighederne, ikke fanger dem. Grundet deres evner i bagholdsangreb er de også efterspurgt i en hær, hvor de arbejder som gorillaenhed.

Professions titel: Lensherren		
Krav til professionen: Styrke niveau 5, intelligens og viden niveau 12, Landbrug niveau 7, fæstebønder niveau 3.		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	10
Bue	20	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	10	3
Fælde træer	10	4
Fæstebønder	10	10
Førstehjælp	15	4
Heal	20	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	Intet max
Jage	15	4
Kamp teknik	15	10
Landbrug	5	10
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	Intet max
Moral	10	30
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	15
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	4
Standhaftighed	15	15
Styrke	10	20
Rustningsbrug	10	2
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	8
Tortur	25	10
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	10	Intet max

Lensherren er en storbonde, der blot har mange flere fæstebønder undersig. Derved har de også væsentlig større indtjeningsmuligheder, og er som typiske også involverede politisk i det område, de befinder sig i.

Professions titel: Mester skytten		
Krav til professionen: Skjul niveau 8, styrke niveau 15, jage niveau 3, bue niveau 2, sætte fælder niveau 2, standhaftighed niveau 10 og intelligens og viden niveau 10		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Baghold	20	2
Bonk	20	3
Bue	10	5
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	15	3
Fælde træer	15	3
Førstehjælp	10	3
Heal	-	-
Improviserede våben	15	1
Intelligens og viden	30	5
Jage	10	3
Kamp teknik	10	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	5
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	5	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	5	Intet max
Smedefærdighed	20	2
Snig skud	20	Intet max
Snigmord	15	15
Sprog	20	2
Standhaftighed	15	20
Styrke	15	Intet max
Rustningsbrug	15	2
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	10	30
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	5	Intet max

Mester skytten overgår selv den ultimative bueskytte, *elite skytten*. Denne kan med dødbringende præcision kombinere sine evner med en bue med færdigheder, snigmordere og landevejsrøvere ellers kun ville bruge.

Professions titel: Mester snigmorderen		
Krav til professionen: Skjul niveau 15, snigmord niveau 20, opmærksomhed 15, årvågenhed 15 og intelligens og viden niveau 10		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Baghold	15	2
Bonk	5	Intet max
Bue	10	2
Dirke låse	5	Intet max
Dæmonologi	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	10	4
Heal	-	-
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	15	4
Kamp teknik	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	5	Intet max
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	5	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	5	Intet max
Smedefærdighed	15	2
Snig skud	10	Intet max
Snigmord	5	Intet max
Sprog	10	5
Standhaftighed	15	15
Styrke	10	30
Rustningsbrug	10	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	5	Intet max
Tortur	5	Intet max
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	5	Intet max

Mester snigmorderen er den farligste af sin slags. De er eminente tyve samtidigt med, at de på dødbringende vis kan dræbe deres offer, førend offeret når så meget som at blinke. Denne profession hører til de mest frygtede i Adien – specielt blandt magthavere, da de aldrig ved, om de er det næste offer!

Professions titel: Runeristeren		
Krav til professionen: Styrke 15, smedefærdighed 10, intelligens og viden niveau 8		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	10	30
Brug magisk genstand	5	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	10
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	15	4
Førstehjælp	10	3
Heal	-	-
Improviserede våben	15	1
Intelligens og viden	20	5
Jage	20	3
Kampteknik	15	10
Lave låse	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	15	4
Modstå magi	5	Intet max
Moral	10	20
Opmærksomhed	15	20
Skjul	20	5
Smedefærdighed	5	Intet max
Snigmord	-	-
Sprog	20	2
Standhaftighed	10	15
Styrke	5	Intet max
Runeristning	10	5
Rustningsbrug	10	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	15	20

Professions titel: Sejdmorder		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 15, snigmord 30 og skjul niveau 20		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Baghold	15	2
Bonk	5	Intet max
Bue	10	2
Dirke låse	5	Intet max
Dæmonologi	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	10	4
Heal	-	-
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	10	25
Jage	15	4
Kampteknik	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	5	Intet max
Magi (Sejdmorder)	15	Intet max
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	3	Intet max
Moral	5	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	5	Intet max
Smedefærdighed	15	2
Snig skud	10	Intet max
Snigmord	5	Intet max
Sprog	10	5
Standhaftighed	15	15
Styrke	10	30
Rustningsbrug	10	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	5	Intet max
Tortur	5	Intet max
Urtekendskab	20	3
Ärvågenhed	5	Intet max

Professions titel: Sigøjner		
Krav til professionen: intelligens og viden niveau 7, skjul niveau 10, lommetyveri niveau 15, dirke låse niveau 8, opmærksomhed niveau 6 og årvågenhed niveau 6		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	Intet max
Bue	40	1
Dirke låse	5	Intet max
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fascinere	5	Intet Max
Fiske	10	4
Fælde træer	10	4
Førstehjælp	10	4
Heal	-	-
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	15	Intet max
Jage	10	4
Kampteknik	15	15
Landbrug	-	-
Lommetyveri	5	Intet max
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	10	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	5	Intet max
Smedefærdighed	20	4
Snigmord	15	10
Standhaftighed	20	10
Sprog	10	8
Styrke	20	10
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	10	30
Tortur	20	8
Urtekendskab	10	4
Årvågenhed	5	Intet max

Sigøjnere er lidt ligesom charlatanen, hvorved de også ofte ses sammen med denne type karakter. De rejser blot rundt i stedet og bruger deres kunnen indenfor show-biz, som adgang til deres levevej – at stjæle. De ses ofte i troper, hvor de er flere om at snyde folk fra deres værdigenstande.

Professions titel: Skriver/tolk		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	20	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	10	30
Opmærksomhed	15	30
Skjul	20	10
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	5	Speciel
Standhaftighed	20	5
Styrke	20	10
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	15	30

Skriveren tolken bruges som ofte af adelen, der enten skal have skrevet et dokument eller have noget oversat i forbindelse med en handel. Derved kan der være gode indtjeningsmuligheder for denne type karakter.

Professions titel: Storbonde		
Krav til professionen: Styrke niveau 5, intelligens og viden niveau 8, Landbrug niveau 5		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	10
Bue	30	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	15	3
Fælde træer	10	3
Fæstebønder	20	5
Førstehjælp	15	3
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	20	10
Jage	15	3
Kamp teknik	15	10
Landbrug	5	10
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	Intet max
Moral	15	15
Opmærksomhed	10	20
Skjul	15	10
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	2
Standhaftighed	20	10
Styrke	15	15
Rustningsbrug	15	2
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	5
Tortur	25	2
Urtekendskab	15	3
Ärvågenhed	10	Intet max

Storbonden er den rigere bonde, der har fæstebønder under sig, der, som betaling for at bruge storbondens land, giver storbonden en del af deres høst. Derved har storbonden væsentlig bedre indtjeningsmuligheder end den almindelige bonde.

Professions titel: Storkøbmand		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 20 og handel niveau 2		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	20	10
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Handel	10	3
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	10
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	Intet max
Moral	15	Intet max
Opmærksomhed	15	30
Skjul	20	10
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	5
Standhaftighed	25	8
Styrke	20	10
Rustningsbrug	-	-
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	5
Tortur	25	5
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	15	30

Professions titel: Tempelridder, mester		
Krav til professionen: Styrke niveau 15, 20 KP, intelligens og viden niveau 10, troende på en gud og sin præsts velsignelse.		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	10	20
Brug magisk genstand	5	5
Bue	25	2
Dirke låse	15	10
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	20	1
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	15	15
Jage	20	3
Kampteknik	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	20	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	3	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	15	20
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	15	15
Sprog	15	3
Standhaftighed	10	20
Styrke	5	Intet max
Rustningsbrug	5	3
Sætte fælder	15	5
Tortur	20	10
Tro	20	5
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	5	Intet max

Professions titel: Tempelridder, stormester		
Krav til professionen: Styrke niveau 15, 20 KP, intelligens og viden niveau 15, tro niveau 5, troende på en gud og sin præsts velsignelse.		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	10	20
Brug magisk genstand	5	5
Bue	25	2
Dirke låse	15	10
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	20	2
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	15	15
Jage	20	3
Kampteknik	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	3	Intet max
Opmærksomhed	5	Intet max
Skjul	15	20
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	15	15
Sprog	15	3
Standhaftighed	10	20
Styrke	5	Intet max
Rustningsbrug	5	3
Sætte fælder	15	5
Tortur	20	10
Tro	10	10
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	5	Intet max

Nye evner

Her følger en beskrivelse af de evner, der lægger sig til de avancerede professioner. Bortset fra, at evnerne har nogle nye effekter, så fungerer de på præcist samme måde, som i Basis regel-sættet.

Baghold:

Denne evne giver en fordel, hvis man kan fange en gruppe på maksimalt otte personer i et baghold. Man fanger personer i baghold, hvis gruppen er isolerede (dvs, at der ikke må være nogle umiddelbart i nærheden – ca. 15 meter), og man selv er i skjul ved hjælp af evnen ”skjul”. De forskellige niveauer af denne evne giver følgende effekter:

Niveau 1: ens evner ”standhaftighed” og ”moral” regnes for en højere (dvs. +1 til evnerne ”standhaftighed” og ”moral”).

Niveau 2: ens evner ”standhaftighed” og ”moral” regnes for to højere (dvs. +2 til evnerne ”standhaftighed” og ”moral”).

Niveau 3: ens evner ”standhaftighed” og ”moral” regnes for tre højere, og man giver en yderlig skade (dvs. +3 til evnerne ”Standhaftighed” og ”moral”, og +1 skade).

Banner føring:

Med denne evne kan banner føreren højne moralen hos de soldater, og andre kæmpende, der er på samme side, som banner føreren selv. Alle, der er på samme side, som banner føreren selv, regnes som at have højere moral – et niveau højere for hvert niveau af evnen ”banner føring”, som banner føreren har. Dette niveau skal være kendt til alle, der er på samme side, som banner føreren, forinden et slag. Denne evne kræver et banner.

Charmere:

Med denne evne kan man charmere sig ind på en anden spiller af gangen. Med denne evner skaver man et utroligt stærkt bånd mellem en selv og vedkommende man bruger denne evne på.

Karakteren, man bruger denne evne på, ser derefter en som var det sin bror, og vil gå rigtig langt i forhold til vedkommende. Dermed ikke sagt, at offeret vil begå øjeblikkeligt selvmord og lignende handlinger, der går meget stærkt i mod karakteren. Man kan dog godt med denne evne få en anden til at ofre sig selv ved at holde en hær hen, mens man selv redder skindet. Denne evne har ingen effekt, hvis den, man bruger evnen på, har det samme niveau i evnen ”intelligens og viden” eller højere end man selv har i evnen ”charmere”. Denne evne virker så lang tid, som charlatanen er i nærheden af personen til maksimalt 20 minutter.

Diplomati:

Med denne evne overbeviser aristokraten en anden karakter om et forslag. Denne evne kan kun bruges, hvis Aristokraten forinden har snakket med personen, der skal overtales, i to minutter. Efter disse to minutter sammenlignes aristokratens niveau i evnen ”diplomati” med karakterens niveau i evnen ”intelligens og viden”. Har karakteren det samme niveau eller højere i evnen ”intelligens og viden”, end aristokraten har ”diplomati”, har denne evne ingen effekt. Har karakteren dog lavere niveau i evnen ”intelligens og viden”, ser karakteren aristokratens forslag som det eneste korrekte. Dette kan dog ikke overbevise en karakter om noget, der er direkte mod dennes kodeks (skov-elveres forhold til deres skov, selvmord er en dum ting at begå og lignende).

Fascinere:

Med denne fascineres folk inden for 5 meter. For at bruge denne evne, må karakteren optræde med enten noget musik eller akrobatik (denne optræden skal godkendes af spilledelsen). Under denne optræden regnes publikums evner "opmærksomhed" og "årvågenhed" indenfor 5 meters afstand 20 niveauer lavere (dvs -20 til evnerne "opmærksomhed" og "årvågenhed"). Denne evne har ikke effekt for den enkelte publikummer, hvis vedkommende har samme niveau evnen "moral" eller højere end sigøjneren.

Forfører:

Med denne evne er charlatanen i stand til at få en af andet køn til at forelske sig i en. Offeret for denne evne skal herefter spille, som var vedkommende vanvittigt forelskede i charlatanen. Denne evne har ingen effekt, hvis offeret har det samme niveau eller højere i evnen "moral", som charlatanen har i evnen "forfør". Denne evne virker, så længe charlatanen er sammen med den forelskede til maksimalt 20 minutter.

Fæstebønder:

Med denne evne har karakteren fæste bønder, der som betaling, mod at bruge karakterens land, giver karakteren en del af deres høst. Disse fæstebønder er uden for Adiens grænser, så karakteren er ikke påkrævet af afgrænse jord for denne evnes effekt. Effekten af denne evne, er at karakteren hver spilgang starter med en mad ressource pr. niveau i denne evne. Denne evne kan kun bruges en gang pr. spilgang.

Handel:

Med denne evne er du bedre til, at få dig en god handel. Normalt, når der indgås en handel i Adien bliver der aftalt en pris (det kan godt være, at denne pris først findes efter, at der er blevet pruttet om prisen). Denne evnes effekt komme indregnes efter, at man har aftalt/pruttet om prisen. Effekterne af denne evne er som følger:

Handel niveau 1: Der afregnes 10 % af den aftalte pris (rundet ned) til handelsmandens fordel.

Handel niveau 2: Der afregnes 20 % af den aftalte pris (rundet ned) til handelsmandens fordel.

Handel niveau 3: Der afregnes 50 % af den aftalte pris (rundet ned) til handelsmandens fordel.

Da der ved denne evne blot er tale om en rigtig god handel, føler vedkommende, der er blevet udsat for denne evne, sig ikke snydt, hvilket der efterfølgende skal spilles efter.

Runeristning:

Med denne evne har karakteren lært sig oldtidens færdigheder indenfor smede faget. Derudover har han lært sig de hedenske og glemte trolddoms ord til at tale med metallet. Med disse ord, kan karakteren få de mest fantastiske evner frem i våbenet eller rustningen. For at kunne hidkalde effekter frem i våben, rustninger og andet, er karakteren nødt til at ofre guld til de hedenske guder. Følgende tabel angiver regler for runeristning:

Påvirkning¹:	Niveau påkrævet i evnen ”runeristning”²:	Effekt³:	Varighed⁴:	Adanar ofret til de hedenske guder⁵:
Forbedring af Rustning	1	+1 RP	10 Minutter	2
Forbedring af våben	2	+1 Skade	10 minutter	2
Forbedring af Rustning niveau 2	3	+2 RP	10 minutter	5
Forbedring af våben niveau 2	4	+2 Skade	10 minutter	5
Indskrivning af rune i rustning ⁶	5	Indskriver en formular i	2 timer	10
Indskrivning af rune i våben ⁶	10	Indskriver en formular i et våben	2 timer	15
Forbedring af rustning niveau 3	13	+ 3 RP	20 minutter	15
Forbedring af våben niveau 3	14	+ 3 Skade	20 minutter	20
Beskyttende amulet	15	+1 RP	Permanent	30
Beskyttende amulet	20	+2 RP	Permanent	40
Indskrivning af rune i rustning niveau 2 ⁷	20	Indskriver en formular	Spilgangen ud	40
Indskrivning af rune i våben niveau 2 ⁷	25	Indskriver en formular	Spilgangen ud	50

1: Denne kolonne angiver hvad der påvirkes eller hvad der skabes.

2: Denne kolonne angiver det minimum, en karakter skal have af evnen ”runeristning” for at kunne lave den givne påvirkning og effekt.

3: Denne kolonne angiver den regeltekniske effekt.

4: Denne kolonne angiver varigheden af de forskellige effekter.

5: Denne kolonne angiver mængden af *Adanar*, der skal ofres til de hedenske guder. Dette beløb afleveres omgående til spilledelsen efter at en runeristning er blevet udført.

Karakteren, der har udført runeristningen, går off-game ned til spilledelsen.

6: Indskrivning af formular i rustning eller våben er lidt speciel. For at kunne indskrive en formular i et våben eller rustning, skal en trolddomskyndig kaste magien ”på” våbenet, som runeristeren herefter kan fange i våbenet eller rustningen, hvorefter våbenet eller rustningen har den givne effekt. Det vil sige lægges formularen ”vælt” i et våben, udløses denne effekt, hver gang sværdet rammer en. Man kan ikke indlægge formularer med en *Mod-evne* (se magi-sættet for nærmere forklaring). Derudover skal spilledelsen kontaktes forinden, og

godkende, at en formular skrives ind i et våben eller rustning. Formularer med et krav om over niveau 10 af evnerne "Dæmonologi", "Magi", "Naturens bånd", "Tro" og "Åndekontakt" kan ikke indskrives. Der kan maksimalt indskrives 1 formular i en genstand.

7: Indskrivning af formular i rustning eller våben er lidt speciel. For at kunne indskrive en formular i et våben eller rustning, skal en trolddomskyndig kaste magien "på" våbenet, som runeristeren herefter kan fange i våbenet eller rustningen, hvorefter våbenet eller rustningen har den givne effekt. Det vil sige lægges formularen "vælt" i et våben, udløses denne effekt, hver gang sværdet rammer en. Man kan ikke indlægge formularer med en *Mod-evne* (se magi-sættet for nærmere forklaring). Derudover skal spilledelsen kontaktes forinden, og godkende, at en formular skrives ind i et våben eller rustning. Formularer med et krav om over niveau 20 af evnerne "Dæmonologi", "Magi", "Naturens bånd", "Tro" og "Åndekontakt" kan ikke indskrives. Der kan maksimalt indskrives 1 formular i en genstand.

Snig skud:

Med denne evne har karakteren lært sig, at bruge evnen "snigmord" blot på afstand med en bue. Karakteren, der benytter sig af denne evne må ikke være opdaget af offeret for evnen "snig skud" via fx evnen "skjul". Derudover skal karakteren, der benytter sig af denne evne være indenfor 10 meters afstand af offeret. Ligesom evnen "snigmord" må denne ikke bruges i kamp, da en kamp er for kaotisk til at kunne få overblikket, roen og tiden til sådan et angreb.

Strategi:

Med denne evne er man bedre til at føre strategi i et slag. Derved regnes niveauerne af evnerne "opmærksomhed" og "styrke" højere for alle krigsherrens allierede (dem der er på samme side, som krigsherren selv). Evnerne "opmærksomhed" og "styrke" regnes et niveau højere pr. niveau krigsherren har i evnen "strategi" for alle krigsherrens allierede (dem der er på samme side, som krigsherren selv). Denne bonus til evnen "styrke" kan medfører, at man giver mere skade.