

Udvidede professioner og evner i Adien

Til spillere der ønsker sig flere muligheder for sit spil og karakter, kan man benytte sig af de 'udvidede' professioner og evner i Adien, der er at finde i dette dokument. Dette indebærer lidt mere komplicerede evner eller professioner, og kræver derfor mere af spilleren. Metoden hvorpå man bruger disse professioner er nøjagtig den samme, som i basis sættet. Reglerne for de forskellige nye evner er beskrevet efter professionerne. Der vil være nogle af disse professioner, der kræver spilledelsens godkendelse, men dette gælder absolut ikke alle.

Efter udvidede professioner kommer afsnittet omkring udvidede evner. I dette afsnit findes evner, der ikke er tilgængelige i basis sættet, men som man kan få ved de udvidede professioner.

Hele dokumentet afsluttes med regler for opførelse af bygninger, og hvordan de så igen kan brydes igennem.

Professions titel: Alkymisten, niveau 1		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10, oplæring fra en allerede værende alkymist og spilledelsen godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Eliksirer	25	5
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kampteknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	35	20
Mine Metal	20	3
Modstå magi	25	10
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	8
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	25	2
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	20	8

Alkymisten har kendskab til glemte og hemmelige regler for verdens stoffer. De kan med almindelige ingredienser skabe fortryllende effekter. Rygter siger sågar, at alkymister er i stand til at skabe guld, hvilket gør, at denne profession har mulighed for at blive rigere end nogen anden i Adien! Alkymister kan ikke bruge evnen ”eliksirer”, hvis de bærer rustninger fra kategorierne ”Brynjer” og ”Plader”.

Professions titel: Alkymisten, niveau 2		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 15, eliksirer niveau 5 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	15	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	15	10
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	30
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrud	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	30	30
Mine Metal	20	3
Modstå Magi	20	15
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	16
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	3
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	20	16

Professions titel: Alkymisten, niveau 3		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 20, eliksirer niveau 10 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	15	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	12	15
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	30
Jage	20	3
Kampteknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	30
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	20
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	25
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	15	4
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	25

Professions titel: Alkymisten, niveau 4		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, eliksirer niveau 15 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	10	20
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	40
Jage	20	3
Kampteknik	20	5
Landbrud	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	20	40
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	25
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	40
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	5
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	40

Professions titel: Alkymist, niveau 5		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, Elikserer niveau 20 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	5	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Elikserer	5	Intet max
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	5	Intet max
Jage	20	3
Kampteknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	15	10
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	5	6
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	5	Intet max

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

Bodygarden er den sofistikerede bandit – eller det vil sige, at det er banditten, der har lagt sin ubehagelige fortid fra sig til fordel for at bruge evnerne til at hjælpe andre, mod betaling selvfølgelig. Da man i Adien aldrig kan føle sig helt sikker, er der ofte stor efterspørgsel efter personer med denne profession.

Professions titel: Brygger		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 6		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	8
Brug magisk genstand	25	3
Brygning	5	15
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	10
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	35	15
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	25
Moral	10	30
Opmærksomhed	15	8
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	30	1
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	8

Bryggeren er en karakter, der brygger alkoholindholdene drikke af forskellig art. Disse kan bruges i mange sammenhænge – enten ved venskabelige sammenkomster for at løfte stemningen, eller for at højne vildskaben i kamp. Da alkohol bruges af mange og i mange sammenhænge er bryggeren en efterspurgt profession.

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

Professions titel: Dæmonolog		
Krav til professionen: sjælestyrke niveau 5, ondt livssyn, oplæring fra en allerede værende dæmonolog og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	20	5
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetryveri	20	2
Mentor	35	20
Meditation	25	1
Mine Metal	20	3
Modstå magi	25	10
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	8
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	25	2
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	15	20
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	20	8

Dæmonologen fremmaner dæmoner og hidkalder dem ind i hans egen krop, hvorefter han bruger deres magiske og onde evner til påvirker Adien og opnå hans egne mål i verden. Disse er nogle af de mest ondskabsfulde, grådige og utilregnelige i hele Adien. Netop grundet deres styrker hentet fra helvede selv er folk ofte meget bange for dem.

Specielt gælder det, at formularer fra professionen "dæmonolog" ikke kan kastes i nogen form for rustning.

Professions titel: Dæmonolog, niveau 2		
Krav til professionen: Sjælestyrke 15, Dæmonologi niveau 5 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	16	10
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	30	30
Meditation	20	2
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	15
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	16
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	3
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	12	30
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	20	16

Professions titel: Dæmonolog, niveau 3		
Krav til professionen: Sjælestyrke 20, dæmonologi niveau 10 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	15	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	12	15
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	40
Meditation	15	3
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	20
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	25
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Standhaftighed	20	4
Sprog	15	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	12	40
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	25

Professions titel: Dæmonolog, niveau 4		
Krav til professionen: Sjælestyrke niveau 25, dæmonologi niveau 15 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	8	20
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	20	40
Meditation	10	4
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	25
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	40
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	5
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	10	50
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	40

Professions titel: Dæmonolog, niveau 5		
Krav til professionen: sjælestyrke niveau 25, dæmonologi niveau 20 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	5	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	3	Intet max
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	15	Intet max
Meditation	5	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	15	10
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Standhaftighed	20	4
Sprog	5	6
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	5	Intet max
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	10	Intet max

På dette niveau har Dæmonologen opnået så store dæmoniske kræfter, at han snarere er at regne for en af dem end en nogen anden race. Disse hører til de mest frygtede og uhyggelige i Adien!

Professions titel: Druiden, niveau 1		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10, urtekendskab niveau 4, oplæring fra en allerede værende druide, menneske, skov-elver, høj-elver, eller dværg og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Eliksirer	25	1
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	35	20
Meditation	25	1
Mine Metal	20	3
Modstå magi	25	10
Moral	15	10
Naturens bånd	25	5
Opmærksomhed	20	8
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	25	2
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sætte fælder	20	5
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	4
Årvågenhed	20	8

Druiden er naturen vogter, og nok nogle af de få levende, der virkeligt forstår naturen. Det vil omvendt også sige, at hvis man har fået en druiden på nakken er man udsat for selve naturens vrede. Derfor kan disse blive umådeligt stærke karakterer, der uden videre kan hævne sig på en flok idiotiske handelsfolk i skoven. Specielt gælder det, at en druide ikke kan kaste formularer (fra druide-magi-listen) i rustninger lavet af jern.

Professions titel: Druiden, niveau 2		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 15, Naturens bånd niveau 5 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	20	2
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	30
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	30	30
Meditation	20	2
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	15
Moral	15	10
Naturens bånd	15	10
Opmærksomhed	20	16
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	3
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	10
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	20	16

Professions titel: Druiden, niveau 3		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 20, Naturens bånd niveau 10 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	15	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	15	3
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	40
Jage	20	3
Kampteknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	40
Meditation	15	3
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	20
Moral	15	10
Naturens bånd	12	15
Opmærksomhed	15	25
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	15	4
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	10
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	25

Professions titel: Druiden, niveau 4		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, Naturens bånd niveau 15 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	10	4
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	50
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	20	50
Meditation	10	4
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	25
Moral	15	10
Naturens bånd	10	20
Opmærksomhed	15	40
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	5
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	20
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	40

Professions titel: Druiden, niveau 5		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, Naturens bånd niveau 20 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	5	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	5	5
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	5	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	15	Intet max
Meditation	5	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	15	10
Naturens bånd	5	Intet max
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	5	6
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sætte fælder	10	Intet max
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	10	Intet max

På dette niveau er druiden så sammenflettet med naturens ånd, at de med samme føler hvad naturen føler og omvendt. Det vil sige, at druiden her råder over alt på kære moderjord, der med uhyggelig kraft kan slå ned på dens fjender.

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

Ingeniøren er en af de vigtigste folk inden for byggefaget. I hvert fald, når det gælder større konstruktioner, hvor der er nogle, der slet ikke lader sig opføre uden ingeniør. Denne karakter har derfor mulighed for at blive en af Adiens rigeste.

Professions titel: Læge		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10, heal niveau 1 og førstehjælp niveau 3		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi		
Eliksirer	30	5
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	20	2
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	20
Moral	10	Intet max
Opmærksomhed	15	20
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	2
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	4
Årvågenhed	15	20

Lægen er en meget velanset og vigtig profession. De redder liv hver eneste dag, og har en forståelse på skader og sår, som almindelig dødelige kun kan drømme om. Derved kan de blive nøglekarakterer, som alle ønsker at holde sig venner med.

Professions titel: Læge, specialist		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 15, heal niveau 2 og førstehjælp niveau 4		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	30	5
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	5	5
Heal	10	3
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	15	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	Intet max
Moral	10	Intet max
Operation	25	1
Opmærksomhed	15	30
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	4
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	10	4
Årvågenhed	15	30

Specialisten er den dygtigste form for læge. Denne kan sågar operere voldsomme skader og redde, hvad der ellers syntes at være dømt til døden. De er nogle af de mest foragtede og velansete karakterer i Adien.

Professions titel: Mageren		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10, oplæring fra en mager og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kampteknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	25	5
Mentor	35	20
Meditation	25	1
Mine Metal	20	3
Modstå magi	25	10
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	8
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	25	2
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	20	8

Mageren kan blive en af de mægtigste personer i Adien, da de gennem deres studier lærer hemmelighederne om verden, hvad der befinder sig bag spejle, og, ja, hvis det bliver mægtige nok lærer de at ændre skæbnen selv.

Professions titel: Mageren, niveau 2		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 15, Magi niveau 5 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	30
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	15	10
Mentor	30	30
Meditation	20	2
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	15
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	16
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	3
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	20	16

Professions titel: Mageren, niveau 3		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 20, magi niveau 10 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	15	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	40
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	12	15
Mentor	25	40
Meditation	15	3
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	20
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	25
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	15	4
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	25

Professions titel: Mageren, niveau 4		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, magi niveau 15 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	50
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	10	20
Mentor	20	50
Meditation	10	4
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	25
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	40
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	5
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	15	40

Professions titel: Mageren, niveau 5		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, magi niveau 20 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	5	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	5	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	5	Intet max
Mentor	15	Intet max
Meditation	5	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	15	10
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	5	6
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	10	Intet max

Dette er den ultimativt højeste grad af mageren. På dette niveau er denne i stand til at få jord, himmel og hav til at skælve.

Professions titel: Murer		
Krav til professionen: Styrke niveau 7, intelligens og viden niveau 3 og 4 KP		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	10
Brug magisk genstand	20	3
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	15	3
Førstehjælp	15	2
Heal	-	-
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	30	5
Jage	20	3
Kamp teknik	10	10
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	30	Intet max
Mine Metal	15	3
Modstå magi	20	Intet max
Moral	20	10
Murerfærdigheder	5	Intet max
Opmærksomhed	20	8
Skjul	20	3
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Standhaftighed	20	9
Styrke	10	10
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	3
Tortur	30	2
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	20	8

Muren er inden for byggefaget. Det er specielt boliger til rigere mennesker, der ansætter disse. Ellers er der formentlig en mur et eller andet sted, der kan give en skilling til en lille fyr-aftensmjød.

Professions titel: Præsten, niveau 1		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10, oplæring fra en allerede værende præst og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	20	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	35	20
Meditation	25	1
Mine Metal	20	3
Modstå magi	25	10
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	8
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	25	2
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Tro	30	5
Urtekendskab	15	4
Årvågenhed	20	8

Præsten, den gejstlige, er den karakter alle andre søger hen til, når de kommer i fortvivlelse eller blot gerne vil skabe et bedre bånd til deres gud. Denne karakter kan få umådelig stor betydning for alle andre i Adien, da de har monopol på kontakten til verdens højeste skabninger, guderne.

Professions titel: Præsten, niveau 2		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 14, tro niveau 5, heal niveau 1 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	10	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	30
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	30	30
Meditation	20	2
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	15
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	16
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	3
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Tro	19	10
Urtekendskab	15	4
Årvågenhed	20	16

Professions titel: Præsten, niveau 3		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 18, tro niveau 10, heal niveau 1 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	15	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	10	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	40
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	40
Meditation	15	3
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	20
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	25
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	15	4
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Tro	15	15
Urtekendskab	15	4
Årvågenhed	15	25

Professions titel: Præsten, niveau 4		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 22, tro niveau 15, heal niveau 1 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	10	2
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	50
Jage	20	3
Kampteknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	20	50
Meditation	10	4
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	25
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	40
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	5
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Tro	12	20
Urtekendskab	15	4
Årvågenhed	15	40

Professions titel: Præsten, niveau 5		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, tro niveau 20, heal niveau 2 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	5	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	5
Heal	10	3
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	5	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	15	Intet max
Meditation	5	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	15	10
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	5	6
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	15	3
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Tro	5	Intet max
Urtekendskab	15	4
Årvågenhed	10	Intet max

På dette niveau er præsten så tæt på hans/hendes gud, at hans/hendes modstandere lige så godt kunne se guden direkte i øjnene. Præstens handlinger på dette niveau er mere eller mindre direkte gudens vilje.

Professions titel: Shamanen, niveau 1		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 10, oplæring fra en allerede værende shaman og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	15	20
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	35	20
Meditation	25	1
Mine Metal	20	3
Modstå magi	25	10
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	8
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	25	2
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sætte fælder	20	5
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Ånde-kontakt	25	5
Årvågenhed	20	8

Shamanen, også kendt som voodoo-troldmanden, er en mystisk profession, der har allierede sig med verden af ånder. De har derved det, de kalder, *venner på den anden side*. I overensstemmelse med deres venner på den anden side får de kræfter og magi herfra, som de bruger opnå til dels deres egne ønsker, men også deres venners mål!..

Specielt gælder det for shamanen, at de ikke kan kaste formularer (fra shaman-magi-listen), hvis de bærer rustninger hørende til kategorierne ”Brynjer” og ”Plader”.

Professions titel: Shamanen, niveau 2		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 15, Ånde-kontakt niveau 5 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	20	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	30
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	30	30
Meditation	20	2
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	15
Moral	15	10
Opmærksomhed	20	16
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	20	3
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	5
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Ånde-kontakt	15	10
Årvågenhed	20	16

Professions titel: Shamanen, niveau 3		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 20, Ånde-kontakt niveau 10 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	15	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	12	40
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	40
Meditation	15	3
Mine Metal	20	3
Modstå magi	15	20
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	25
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	15	4
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	5
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Ånde-kontakt	12	15
Årvågenhed	15	25

Professions titel: Shamanen, niveau 4		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, Ånde-kontakt niveau 15 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	10	50
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	20	50
Meditation	10	4
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	25
Moral	15	10
Opmærksomhed	15	40
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	10	5
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	5
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Ånde-kontakt	10	20
Årvågenhed	15	40

Professions titel: Shamanen, niveau 5		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 25, Ånde-kontakt niveau 20 og spilledelsens godkendelse		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	20	3
Brug magisk genstand	5	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	3
Heal	30	1
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	5	Intet max
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Mentor	15	Intet max
Meditation	5	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	15	10
Opmærksomhed	10	Intet max
Skjul	15	7
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Sprog	5	6
Standhaftighed	20	4
Styrke	15	6
Rustningsbrug	20	1
Sætte fælder	10	10
Tortur	30	2
Urtekendskab	10	4
Ånde-kontakt	5	Intet max
Årvågenhed	10	Intet max

På dette niveau er båndet til den anden side nu så stærkt, at shamanen henter deres kræfter fra kun de mest magtfulde ånder. Rygter siger, at de delvist selv er blevet en ånd, og at de frit kan passere ind i ånde verdenen...

Professions titel: skytten, elite		
Krav til professionen: Skjul niveau 4, styrke niveau 8, jage niveau 3, bue niveau 1, sætte fælder niveau 2, standhaftighed niveau 3 og intelligens og viden niveau 4		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	15
Brug magisk genstand	10	5
Bue	10	3
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
Magi	-	-
Mentor	20	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	15	15
Sprog	30	1
Standhaftighed	15	12
Styrke	10	30
Rustningsbrug	15	2
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	10	20
Tortur	30	2
Urtekendskab	15	3
Årvågenhed	5	Intet max

Elite skytten er den ultimative bueskytte, der på meters afstand nedlægger sine fjender med uhyre præcision. Denne kriger er en af de farligste, man kan rende ind i, og de kan tit vise sig, at afgøre udfaldet af et slag.

Professions titel: Smed, låsesmed		
Krav til professionen: Styrke 5, smedefærdighed 5, intelligens og viden niveau 4		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	10	30
Brug magisk genstand	10	5
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	15	4
Førstehjælp	15	3
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	30	5
Jage	20	3
Kamp teknik	15	10
Lave låse	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	20	Intet max
Mine Metal	15	4
Modstå magi	15	Intet max
Moral	15	8
Opmærksomhed	15	20
Skjul	20	5
Smedefærdighed	5	Intet max
Snigmord	-	-
Sprog	30	1
Standhaftighed	20	7
Styrke	10	Intet max
Rustningsbrug	10	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	20	2
Tortur	30	2
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	15	20

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

Professions titel: Tempelridder		
Krav til professionen: Styrke niveau 10, 15 KP, intelligens og viden niveau 7, troende på en gud, sin præsts velsignelse og godkendelse fra spilledelse.		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	10
Brug magisk genstand	5	5
Bue	25	2
Dirke låse	15	10
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	25	1
Improviserede våben	10	1
Intelligens og viden	15	10
Jage	20	3
Kamp teknik	5	Intet max
Landbrug	20	3
Lommetyveri	20	2
Magi	-	-
Mentor	25	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	5	Intet max
Moral	3	Intet max
Opmærksomhed	8	Intet max
Skjul	15	20
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	15	15
Sprog	20	3
Standhaftighed	10	20
Styrke	5	Intet max
Rustningsbrug	5	3
Sætte fælder	15	5
Tortur	20	10
Tro	30	5
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	8	Intet max

Tempelridderen er en af de farligste på slagmarken, denne kan både påkalde sig sin guds kræfter, men er samtidig en formidabel soldat. Disse hænger Adiens slagmarker i deres guds navn, så med en knivskarpt mål for øje og deres gud i ryggen bliver de en modstander, næsten ingen kan hamle op med.

Professions titel: Tyv, mester		
Krav til professionen: Skjul niveau 7, lommetyveri niveau 10, opmærksomhed 7 og intelligens og viden niveau 7		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	10	30
Brug magisk genstand	10	5
Bue	25	1
Dirke låse	5	Intet max
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	4
Heal	-	-
Improviserede våben	15	1
Intelligens og viden	15	7
Jage	20	3
Kamp teknik	15	20
Landbrug	20	3
Lommetyveri	5	Intet max
Magi	-	-
Mentor	20	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	10	30
Moral	15	10
Opmærksomhed	10	30
Skjul	5	Intet max
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	10	20
Sprog	15	2
Standhaftighed	20	12
Styrke	15	10
Rustningsbrug	15	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	10	40
Tortur	10	20
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	10	30

Mester tyven er i bund og grund blot en meget dygtig tyv, der mere eller mindre står for det samme, men bare i dygtigere grad.

Professions titel: Tømrer		
Krav til professionen: Intelligens og viden niveau 3, styrke 5 og 5 KP		
Tilgængelige evner	XP Pris pr niveau	Max niveau
Bonk	15	10
Brug magisk genstand	30	2
Bue	40	1
Dirke låse	20	2
Dæmonologi	-	-
Eliksirer	-	-
Fiske	20	3
Fælde træer	20	3
Førstehjælp	15	2
Heal	-	-
Improviserede våben	20	1
Intelligens og viden	30	5
Jage	20	3
Kamp teknik	20	5
Landbrug	20	3
Lommetyveri	15	5
Magi	-	-
Mentor	30	Intet max
Mine Metal	20	3
Modstå magi	20	Intet max
Moral	15	7
Opmærksomhed	20	10
Skjul	20	3
Smedefærdighed	20	2
Snigmord	30	1
Standhaftighed	15	7
Styrke	10	10
Rustningsbrug	20	1
Sjælestyrke	-	-
Sætte fælder	15	10
Tortur	30	2
Tømrerfærdigheder	5	Intet max
Urtekendskab	20	3
Årvågenhed	20	10

Tømreren er en vigtig profession indenfor byggefaget, derfor er det også en svær tilværelse, da dette erhvervs fortjeneste er noget mere sæsonpræget, om hvor meget arbejde, der er. Til gengæld er der mange penge at hente, når sæsonen er til det.

Udvidet evner i Adien

Brygning:

Med denne evne er karakteren i stand til at lave alkoholindholdene drikke af forskellig art. Disse drikke har forskellige effekter alt efter typen. Det tager 5 minutter at brygge et krus, hvor spilledelsen kontaktes før og efter. Hele kruset skal drikkes af en karakter, førend effekten træder i kraft. For at bruge denne evne skal bryggeren købe et glas svarende til drikken af kroen. Kroens almindelige varer har ingen effekt. Følgende tabel fortæller hvordan:

Type klæde ¹ :	Produktionsomkostninger ²	Ressource-krav ³	Krav til niveau i evnen ”brygning” ⁴	Effekt ⁵
Øl	1 <i>Adanar</i>	1 byg-ressource	1	+2 til moral og styrke, - 1 til opmærksomhed, årvågenhed og vished
Vin	2 <i>Adanar</i>	2 drue-ressourcer	2	+2 til charmerer og diplomati, -1 til opmærksomhed, årvågenhed og vished
Mørk øl	5 <i>Adanar</i>	3 hvede-ressourcer	3	+2 til moral, styrke og standhaftighed, -2 til opmærksomhed, årvågenhed og vished
Spiritus	10 <i>Adanar</i>	10 byg-ressourcer	5	+3 til moral, styrke og standhaftighed, -3 til opmærksomhed, årvågenhed og vished.
Dværge øl	15 <i>Adanar</i>	5 hvede-ressourcer	10	+3 til moral, styrke og standhaftighed, +1 styrke, immun til frygt-effekter, -4 til opmærksomhed, årvågenhed og vished.
Elver vin	25 <i>Adanar</i>	10 drue-ressourcer	15	+1 meditation, +10 mana, +1 modstå magi, - 4 til opmærksomhed, årvågenhed og vished, -1 til standhaftighed.

1. Denne kolonne fortæller hvilken type drik, man kan lave.
2. Denne kolonne fortæller, hvor store produktionsomkostningerne har været ved at lave den givne type drik. Denne omkostning betales til spilledelsen, når arbejdet igangsættes og spilledelsen kontaktes.
3. Denne kolonne fortælle, hvilke og hvor mange ressourcer, der skal bruges til et lave en given drik. Dette betales til spilledelsen, når arbejdet igangsættes.
4. Denne kolonne fortæller, hvilket niveau i evnen ”brygning” en karakter skal have for at kunne skabe en given drik.
5. Denne kolonne fortæller effekten af den givne drik. Denne regnes som en eksplicit bonus og kan medfører, at karakteren får en evne, han/hun ellers ikke har adgang til. Derudover kan det også medfører, at karakteren får et højere niveau i en evne, vedkommende ellers ikke kunne have. Specielt gælder det for denne evne, at effekterne lægges sammen med alt andet. Drikker en karakter tilpas meget af en af disse drikke, så karakteren kommer ned på nul eller

mindre i en evne, falder denne karakter i søvn i 2 minutter og regnes for at have et KP, når denne vågner. Effekten varer i 30 minutter.

Dæmonologi

Dæmonologen har solgt sin sjæl og i bytte har han fået adgang til DYBETs kaotiske energi samt dets beboers ("dæmoners") hjælp. Kun de mest afstumpede og kyniske væsner kunne nogensinde finde på at bruge den, da den er rå ondskab. Denne evne virker for dæmonologen som evnen "magi" virker for mageren (se evt evnen "magi").

Eliksirer:

Med denne evne kan du lave magiske eliksirer og drikke, der enten kan hjælpe eller skade. De forskellige eliksirer og drikke kræver hvert deres niveau af evne "eliksirer", som står under de forskellige eliksirer og drikke. Ønsker man ikke, at blive påvirket af en given eliksir har alle eliksirer en Mod-evne, som er den evne, man kan bruge for at modvirke eliksiren. Dette kunne for eksempel være en eliksir af frygt, der så har Mod-evnen; "moral". Ligesom i de foregående eksempler, er det karakteren med højest even-niveau (Eliksir niveau vs Mod-evnen), der vinder (altså om pågældende bliver påvirket eller ej). I det ovenstående tilfælde vil det så være eliksir-niveau mod moral-niveau. Står det lige mellem "eliksirer" og "mod-evnen" vinder mod-evnen.

Ingeniørkunst:

Med denne evne er man i stand til at bygge større bygningsværker, der samtidigt holder til mere. Der følger en tabel længere nede (se afsnittet om bygninger).

Intelligens og Viden

Beskriver hvor klog din karakter er. Intelligens og Viden skal bruges til at opfylde kravene for visse professioner og evner. Derudover skal bruges til visse professioner som magi-kaster, alkymister, osv. Pr. niv. får magikeren 5 mana. For hvert 10. niveau, man har i "intelligens og viden", kan en magi-bruger lære en formular udenad, og har derved ikke brug for en magisk bog til denne formular. Denne formular skal skrives på karakter-arket.

Magi:

”Magi” er noget som magere bruger. Denne evne fortæller, hvor kræftfulde formularer, mageren har adgang til, og også ofte, hvor stærke formularerne er.

Hvor der er to magier, der begge giver den samme type bonus, er det den højeste bonus af den type, der tæller. Andre effekter, der ikke er ens, fra to aktive magier på den samme karakter virker.

Eksempel:

En mager giver dig +1 skade på dit våben. En anden mager giver +2 skade på dit våben. Dette giver ikke +3 skade, men kun +2, da man ikke må lægge dem sammen.

Man har kun adgang til de magier, der passer til ens profession.

Ligesom ved evnen ”eliksir” har denne intet maksimum, men bruges til at komme igennem en Mod-evne. Igen står der ved hver magi, hvilken der er dens mod-evne.

Meditation:

For hvert kvarter (15 min.) man mediterer, genvinder man 5 mana pr. niveau ”meditation”. Skal udføres siddende

Murerfærdigheder:

Med denne evne er man i stand til at lave sten konstruktioner. Det antages implicit, at karakteren med denne evne omdanner råmaterialerne, der ligger sig til denne evne. Der følger en tabel længere nede (se afsnittet bygninger).

Naturens bånd:

”Naturens bånd” er noget som druider bruger. Denne evne fortæller, hvor kræftfulde formularer, druiden har adgang til, og også ofte, hvor stærke formularerne er.

Hvor der er to magier, der begge giver den samme type bonus, er det den højeste bonus af den type, der tæller. Andre effekter, der ikke er ens, fra to aktive magier på den samme karakter virker.

Eksempel:

En druide giver dig +1 skade på dit våben. En anden druide giver +2 skade på dit våben. Dette giver ikke +3 skade, men kun +2, da man ikke må lægge dem sammen.

Man har kun adgang til de magier, der passer til ens profession.

Ligesom ved evnen "eliksir" har denne intet maksimum, men bruges til at komme igennem en Mod-evne. Igen står der ved hver magi, hvilken der er dens mod-evne.

Operation:

Med denne evne laver lægen et indgreb for at redde liv. De kan på denne måde redde 1 liv pr. spilgang. Denne evne kan redde en anden karakter end lægen selv fra døden. Hvis en karakter er gået på 0 KP af den ene eller anden grund, kan lægen redde karakteren, hvorved vedkommende ikke behøver at gå op til handelsposten. Denne evne virker kun op til 30 min efter, at karakteren er faldet (gået på 0 KP).

Sjælestyrke (kræver spilledelsens godkendelse):

Med Dæmoners hjælp er det blevet nemmere for Dæmonologen at udvikle de mørke afkroge af hans mentalitet og har styrket hans mentale potentiale. Sjælestyrke giver +5 Mana pr. niveau. Dette er dæmonologens udgave af evnen "intelligens og viden" for magere, præster osv., så den virker på samme måde.

Tro:

"Tro" er noget som præster bruger. Denne evne fortæller, hvor kræftfulde formularer, præsten har adgang til, og også ofte, hvor stærke formularerne er.

Hvor der er to magier, der begge giver den samme type bonus, er det den højeste bonus af den type, der tæller. Andre effekter, der ikke er ens, fra to aktive magier på den samme karakter virker.

Eksempel:

En præst giver dig +1 skade på dit våben. En anden præst giver +2 skade på dit våben. Dette giver ikke +3 skade, men kun +2, da man ikke må lægge dem sammen.

Man har kun adgang til de magier, der passer til ens profession.

Ligesom ved evnen "eliksir" har denne intet maksimum, men bruges til at komme igennem en Mod-evne. Igen står der ved hver magi, hvilken der er dens mod-evne.

Tømrerfærdigheder:

Med denne evne er man i stand til, at lave træ-konstruktioner. Længere nede er en tabel (se afsnittet bygninger). Det antages implicit ved denne evne, at karakteren omdanner råmaterialerne, der ligger sig op af denne evne.

Ånde-kontakt:

”Ånde-kontakt” er noget som shamaner bruger. Denne evne fortæller, hvor kræftfulde formularer, shamanen har adgang til, og også ofte, hvor stærke formularerne er.

Hvor der er to magier, der begge giver den samme type bonus, er det den højeste bonus af den type, der tæller. Andre effekter, der ikke er ens, fra to aktive magier på den samme karakter virker.

Eksempel:

En shaman giver dig +1 skade på dit våben. En anden shaman giver +2 skade på dit våben. Dette giver ikke +3 skade, men kun +2, da man ikke må lægge dem sammen.

Man har kun adgang til de magier, der passer til ens profession.

Ligesom ved evnen ”eliksir” har denne intet maksimum, men bruges til at komme igennem en Mod-evne. Igen står der ved hver magi, hvilken der er dens mod-evne.

Bygninger:

I dette afsnit gøres der rede for, hvordan bygninger og krigsmaskiner fungerer i spillet. Ved opførelse af en bygning, skal dette først godkendes af spilledelsen, og der skal være en rimelig afmærkning af denne. Derudover skal der være mulighed for at sætte en seddel i en plastiklomme op, der fortæller muren, porten eller bygningens karakteristik. Følgende tabel angiver de forskellige bygningsdeles karakteristikker:

<u>Type¹:</u>	<u>Pris i ressourcer²:</u>	<u>Minimumskrav³:</u>	<u>Hårdhed⁴:</u>
<u>Murer</u>			
Palisade	3 træ pr. ca. meter	Tømrerfærdigheder niveau 5	+15
Træ-mur	5 træ pr. ca. meter	Tømrerfærdigheder niveau 10	+20
Bindingsværks-mur	3 Ler og 2 træ pr. ca. meter	Murerfærdigheder niveau 5	+25
Sten-mur	8 Granit og 3 Træ pr. ca. meter	Murerfærdigheder niveau 10	+30
<u>Fængsler:</u>			
Træ tremmer	2 træ pr. ca. meter	Tømrerfærdigheder niveau 3	+5
Jern tremmer	3 jern pr. ca. meter	Smedefærdighed niveau 4	+15
<u>Porte:</u>			
Træ-port	4 træ	Tømrerfærdigheder niveau 5	+10
Jern-port	9 jern	Smedefærdigheder niveau 7	+20
<u>Døre:</u>			
Træ-dør	1 Træ	Tømrerfærdigheder niveau 2	+5
Jern-dør	2 Jern	Smedefærdigheder niveau 3	+10

1: Denne kolonne fortæller, hvilke type bygningsdele, der er.

2: Denne kolonne fortæller, hvor mange ressourcer, der skal bruges pr. meter i ca. mål. Når der skal bygges kontakt derfor spilledelsen på forhånd, så de afgør præcist, hvor mange ressourcer, der skal bruges til et givet stykke arbejde.

3: Denne kolonne, fortælle hvilket minimumskrav mindst en af karaktererne skal have, der er med til bygge projektet.

4: Hårdhed er med til at forklare, hvor meget de forskellige ting kan holde til. En bygnings samlede hårdhed beregnes som ”tømrerfærdighed niveau” + ”murerfærdighed niveau” + ”smedefærdighed” + ”ingeniørkunst niveau” + ”hårdheden fra tabellen”, alt efter hvilke af disse håndværkere, der har været med til at bygge pågældende bygningsdel eller bygning. De forskellige fagfolks evner kan kun indgå som bonus i bygninger, der kræver ”deres materiale” fx tømrer bruger træ, smed jern, murer mursten osv. En ingeniør derimod kan være med til et hvilket som helst bygningsværk, da han blot forøger kvaliteten.

For at lave deciderede bygninger sammensættes de forskellige bygningsdele fra tabellen ovenfor. Derudover skal man bruge en ingeniør, og følgende tabel angiver, hvilket niveau af evnen ”ingeniørkunst”, som ingeniøren skal have:

<u>Type</u>	<u>Maksimal størrelse:</u>	<u>Minimumskrav til evnen ”ingeniørkunst”</u>
Lade	10 x 4 meter	”ingeniørkunst” niveau 1
Stald	15 x 6 meter	”ingeniørkunst” niveau 3
Hus	10 x 10 meter	”ingeniørkunst” niveau 5
Tårn	6 x 6 meter	”ingeniørkunst” niveau 7
Herregård	15 x 15 meter	”ingeniørkunst” niveau 9
Fort	15 x 15 meter	”ingeniørkunst” niveau 12
Slot	Ingen	”ingeniørkunst” niveau 15

Karakteristikken for de enkelte typer bygninger afhænger herefter af, hvilke bygningsdele, der er brugt. Eksempelvis kunne et hus bestå af fire bindingsværks-murer og en træ-dør. Et andet eksempel kunne være et fort af sten-murer med en jernport.

Bygningsdelen *Porte* kan kun indsættes i bygningerne; *Slotte* og *Forts*.

<u>Maskiner¹:</u>	<u>Pris i ressourcer²:</u>	<u>Minimumskrav³:</u>	<u>Slagkraft⁴:</u>
Rambuk	2 træ	Ingeniørkunst niveau 2	+5
Panseret Rambuk	3 træ og 2 jern	Ingeniørkunst niveau 4	+15

1: Denne kolonne fortæller, hvilken type maskine.

2: Denne kolonne fortæller mængden af ressourcerne, der skal bruges til at lave denne type maskine.

3: Denne kolonne fortælle, hvilket minimumsniveau håndværkerne, der bygger maskinen skal have, for at kunne bygge den.

4: Slagkraft fortæller, hvor effektiv en given maskine er mod en mur, dør eller port. Der kan altid maksimum være tre om at betjene en maskine, hvorefter slagkræften udregnes ved at lægge de tre, der operere maskinens, niveauer sammen af evnen "styrke" og lægge "slagkraft" fra tabellen til yderligere. På denne måde er den samlede slagkraft udregnet.

Ved et angreb med en maskine, beregnes den samlede slagkraft fra maskinen (det vil sige karakter A's styrke niveau + Karakter B's styrke niveau + karakter C's styrke niveau + maskinens slagkraft). Denne sammenlignes så med muren, porten eller lignendes hårdhed (som jo var "tømrefærdighed niveau" + "murerfærdighed niveau" + "smedefærdighed" + "ingeniørkunst niveau" + "hårdheden fra tabellen", alt hvem af disse håndværkere, der har været med til at bygge pågældende bygning).

Herefter fratrækkes den totale slagkræft fra den totale hårdhed, hvorved der findes det antal gange, som de angribende skal bruge maskinen mod muren, porten eller lignende (det er her en god ide, at have lavet udregningerne på forhånd, så man kender den totale slagkraft og den totale hårdhed, da det ellers vil tage meget kostbar tid i en kamp-situation). Er udregningerne for udviklede så gå til handelsposten.

Lad os for god ordens skyld tage et eksempel:

En murer, en ingeniør og en tømrer har været med til at bygge en stenmur, og de har følgende niveauer af henholdsvis "murerfærdigheder", "ingeniørkunst" og "tømrefærdigheder":

"Murerfærdigheder niveau 4"

"Tømrefærdigheder niveau 7"

"Ingeniørkunst niveau 6"

Fra tabellen findes det, at en stenmur giver +25 fra "hårdhed.

Den totale hårdhed bliver da:

$$4+6+7+25=42$$

Derfor er den totale hårdhed 42

Derudover har vi treangribere, der bruger en panseret rambuk. De har hver følgende i styrke:

”Styrke 9”

”Styrke 9”

”Styrke 6”

Fra tabellen finder vi, at en panseret rambuk giver +15 fra ”slagkraft”.

Den totale slagkraft bliver da:

$$9+9+6+15=39$$

Derfor er den totale slagkraft 39.

Derefter trækkes den totale slagkraft fra den totale hårdhed, hvorved vi får:

$$42-39=3$$

Da dette giver 3 skal vores angribere slå 3 gange før, at der har fået brudt muren ned.

Bliver resultatet 0 eller negativt skal der blot slås en gang.

Man kan også forsøge sig, at slå en dør inde eller bryde nogle tremmer uden maskiner. Dette kan man dog maksimalt være to om at gøre, og på præcist samme måde udregnes den totale hårdhed og den totale slagkraft for at bestemme antal slag. I dette tilfælde får den totale slagkraft ingen bonus fra maskiner (da det jo netop er regler for at bryde tremmer eller slå en dør ind uden maskiner), og man kan maksimalt være to om at gøre det, hvilket så er den sammenlagte niveau af evnen ”styrke” for de to, der udfører det