

Maître céleste

Carrière avancée

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I
	+10	+15		+10	+4	+20

A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+20	+15	+25	+20	+30	+15

Compétences

Pour peu que le maître ait accès à son collègue de magie, à un maître, ou à un manuel adéquat, les compétences de compagnon sont automatiquement disponibles à l'acquisition, ou renforçables d'un niveau de maîtrise durant cette carrière.

1/ Prioritaires

Doivent être acquises avant les autres compétences obligatoires et facultatives. Même si on fait évoluer le plan de carrière ci-dessus, on doit apprendre au moins une compétence prioritaire par session de jeu tant qu'elles ne sont pas toutes acquises.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Connaissances académiques - Pratique magique	100	Niveau de maîtrise 3 obligatoire
Langage - Magickane	100	Niveau de maîtrise 2 obligatoire
Méditation	100	Niveau de maîtrise 2 obligatoire
Relaxation	100	Niveau de maîtrise 2 obligatoire

2/ Obligatoires

Doivent être acquises au moins une fois pour valider la carrière.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Chiffrement - Code céleste niveau 3	100	Pour lire le grimoire de maître céleste
Capacité magique - Niveau 3	300	
Tactique	100	
Stratégie	100	
Astronomie	100	Niveau de maîtrise 3 obligatoire
Astrologie	100	Niveau de maîtrise 3 obligatoire
Météorologie	100	
Résistance aux poisons	150	
Hypnotisme	100	
Equitation - Cheval	100	
Création de rituel	200	

3/ Facultatives

Peuvent être acquises, ou bien renforcer un niveau de maîtrise si déjà connues. Ou bien être totalement ignorées.

Intitulé	Coût en XP	Notes
Connaissances académiques - Civilisations anciennes	50	
Connaissances académiques - Nations du Vieux Monde	50	
Connaissances académiques - Contrées lointaines	50	
Fabrication de parchemins célestes	150	
Fabrication de potions célestes	150	
Equitation - Monture rare au choix (si accessible)	100	
Langue étrangère - Au choix (suivant origine du serviteur)	100	
Concentration aethyrique	200	Attaques puissantes mais risquées
Fusion de deux Vents magiques	300	Expérimentation sur plusieurs couleurs (dangereux)
Fusion de trois Vents magiques	600	Nécessite « Fusion de deux Vents magiques »