

Compagnon céleste

Carrière avancée

Plan de carrière

M	CC	CT	F	E	B	I
	+5	+10		+5	+3	+10

A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10	+5	+20	+10	+20	+10

Compétences

Pour peu que le compagnon ait accès à son collège de magie, à un maître, ou à un manuel adéquat, les compétences d'acolyte 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
Mouvement en formation	50	
Jargon - Batailles	50	
Jargon - Mages de bataille	50	
Connaissances académiques - Pratique magique	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 2	100	Pour lire le grimoire de compagnon céleste
Capacité magique - Niveau 2	200	
Pictographie - Armée impériale	50	
Divination - Support à choisir (hors Astrologie)	100	
Astronomie	100	Niveau de maîtrise 2 obligatoire
Astrologie	100	Niveau de maîtrise 2 obligatoire
Connaissance des Démons	100	
Connaissance des Morts-Vivants	100	
Méditation	100	
Relaxation	100	
Projection astrale	150	

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 - Vents de magie	50	Nécessite « Conn. acad. - Histoire de la magie »
Connaissances académiques - Objets magiques	50	Nécessite « Conn. acad. - Histoire de la magie »
Connaissances académiques - Dieux du Chaos	50	Nécessite « Conn. acad. - Histoire de la magie »
Connaissances académiques - Chamaneisme	50	Nécessite « Conn. acad. - Histoire de la magie »
Connaissances académiques - La Non-Mort	50	Nécessite « Conn. acad. - Histoire de la magie »
Equitation - Cheval	100	
Artisanat - Broderie	100	
Tactique	100	
Parade	100	Après obtention du +5 en CC
Fuite	50	Après obtention du +10 en Initiative