



ACADÉMIE D'HILTHARION

Alors que le soleil se couche derrière les tours majestueuses du château, une brise chaleureuse et apaisante se met à souffler sur les Hautes Rives. Je médite alors, mon esprit glissant à travers le bruit continu des chutes de la Tranquillité. Combien de temps cela fait-il depuis que ma sœur et moi-même avons rejoint l'Académie? Quand était-ce que je rencontrais pour la première fois mes plus proches amis et compagnons en ce lieu précis? Je ne pouvais pas le dire. Tout comme le vent lisse les falaises et les collines, il en va de même pour le temps avec les souvenirs.

Malgré tout, je me sens sourire aux reflets étincelants d'un passé plus joyeux, plus simple. Une enfance pour laquelle l'aventure ne connaissait aucune limite. Les pièces secrètes et les couloirs tortueux des donjons ou encore l'ombre qui s'étend sur la forêt... J'aimerais pouvoir revivre ces moments comme la première fois. Mais alors je réalise que ce sera probablement le cas, même si je ne m'en rends pas compte. Après tout, comme le disait mon mentor Nicodemus : « Rien ne se perd, tout se transforme ».

DESCRIPTION

ACADÉMIE D'HILTHARION

COMMUNAUTÉ 7

LN ACADÉMIQUE

Prestigieuse organisation sous tutelle de l'Empire formant mages, prêtres, soldats et artisans provenant du monde entiers.

Gouvernement Directeur (désigné par les magistères)

Fondation 631 ADM

Population 1000 (60% humains, 12% demi-elfes, 10% elfes, 5% halfelins, 4% nains, 3% strigides, 2% félinins, 2% autres)

Langues Commun, Ystrelien

Religions Eglise Septimale

Menaces manifestations surnaturelles, kobolds

Havre scolaire L'Académie est protégée par l'Empire et autorisée à mener librement des recherches dans les domaines arcanologiques tant que ceux-ci n'entrent pas dans le domaine hérétique. Ces recherches sont financées par l'armée de l'Empire qui demande en retour des résultats, l'utilisation du domaine pour la formation de son corps d'élite ainsi que l'enseignement de l'heptanommon aux étudiants.

Archimage Tholsaden (humain (h) directeur, LB) 38e directeur de l'Académie aujourd'hui en fonction.

Mère Reventis (humain (f) inquisitrice, LN) Déléguée de l'église septimale, aigrie, tenant à la fois le rôle d'éducatrice aux préceptes de l'heptanommon et d'inquisitrice.

Kalia Leveniss (demi-elfe (f) pisteur, LN) Directeur des activités de terrain dans l'Académie. Elle dirigeait le corps spécial des forestiers, aujourd'hui dissout suite à la débandade de Lemerandes.

RÉSUMÉ

L'Académie d'Hiltharion (souvent référencée simple comme l'Académie de par sa popularité) est une école pluri-ethnique sous le protectorat de l'Empire. On y forme aussi bien des mages que des soldats, sans oublier des gens de fois ainsi que des artisans. Tout les domaines connus autorisés y sont enseignés et chacun de ses élèves peut suivre un cursus pluridisciplinaire personnalisé selon son projet.

L'Académie accueille des élèves de tout âge provenant des quatre coins du monde. Les grandes familles nobles y envoient leurs enfants dès l'âge de 1 an pour suivre une formation pouvant s'étendre sur 10 ans selon le cursus choisi.

L'Académie est dirigée par le conseil des magistères, présidé par le directeur. Ces magistères sont des érudits de l'Académie ayant prouvé leur savoir et leur sagesse lors de leurs thèses et sont une cinquantaine. Ils désignent un directeur à vie parmi ses membres.

Bien que relativement indépendant, la présence de l'Empire et de l'église Septimale est loin d'être anodine. L'Empire offre à l'Académie une paix relative ainsi que des financements tant que celle-ci forme des agents de qualité à même d'atteindre les plus hauts échelons de la hiérarchie. L'église quant à elle a un rôle de guide spirituel et de surveillance inquisitoriale. Pour ces raisons, un certain nombre de domaines de recherches sont strictement interdits tels que la magie de l'ombre ou la nécromancie, considérés comme hérétiques.

HISTOIRE

L'Académie a été fondée en l'an 631 de l'âge des mortels par Nicodemos Valentis en même temps que le royaume d'Hiltharion. On ne sait que très peu de choses sur les origines de l'Académie si ce n'est que ses préceptes ont toujours favorisé le travail et la coopération entre les différents peuples abrités par ce monde. Depuis sa fondation, l'Académie a toujours été dirigée par la famille des Valentis par le premier né. La dynastie des Valentis héritant à la fois du trône et du rôle de directeur de l'Académie a toujours été maintenu comme le status quo.

En l'an 849, Amélia Valentis, sollicitée par les affaires d'états trop délaissées par ses prédécesseurs et intimidée par les menaces des royaumes voisins, confie temporairement la direction de l'Académie à Silgurd, un demi-elfe de Lemerandes et un de ses meilleurs étudiants.

Silgurd ne voulant prendre seul les décisions décida d'instaurer le conseil des Magistères formé des plus grands érudits de l'Académie pour le suppléer dans sa tâche.

Ne parvenant pas à résoudre les conflits d'état, Amélia abdiqua en 878 plaçant le royaume sous tutelle du nouvel Empire alors formé. Elle maintient la position de Silgurd et mourra sans laisser de descendance mettant définitivement fin à la lignée des Valentis.

LA FORMATION

La formation initiale dure 5 ans pendant lesquels les étudiants doivent choisir une des 3 formations en plus de la formation générale : Magie, Militaire ou Artisanale. Dès la 3e année, ils peuvent également sélectionner 3 cours supplémentaires dans n'importe quelle formation. Les cours qu'ils rejoignent sont individuels et personnalisés en fonctions des besoins de l'étudiant. À la fin de sa formation initiale, l'étudiant reçoit un diplôme correspondant au cursus suivi. Il peut alors choisir s'il le souhaite de rejoindre la formation avancée. Celle-ci se poursuit sur 3 années supplémentaires.

Un étudiant est libre de changer son parcours autant de fois qu'il le souhaite d'une année sur l'autre, tant qu'il peut payer les frais de scolarité.

PÉDAGOGIE

L'Académie base une grande partie de sa formation sur la pratique. Ainsi, il n'est pas rare de voir des groupes de classes partir en excursion une après-midi, une journée voire une semaine dans la forêt des Rives Basses. Ces excursions visent à former l'esprit d'équipe face au danger réel. C'est aussi l'occasion de récupérer des matériaux nécessaires à la réalisation du lien d'esprit – une tradition qui consiste à laisser l'étudiant fabriquer son propre outil (arme ou outil professionnel) en y imprégnant une part de son esprit créant un lien particulier. Le lien d'esprit se solde souvent par un échec, auquel cas l'étudiant se fournit dans la réserve de l'Académie. Les étudiants ayant réussi leur lien d'esprit se voit attribué une distinction lors de la remise de leur diplôme.

BOURSES

L'académie propose des bourses étudiantes pour les jeunes Temerantiens entre 12 et 17 ans – âge usuel de formation initiale. Des dérogations sont négociables pour certains cas particuliers. Ce programme, subventionné par l'Empire, vient encourager la formation des jeunes de classes plus modeste, toujours dans le but d'agrandir son influence militaire, politique et culturelle grâce à un plus grand nombre de diplômés.

ACCOMMODATIONS

Les étudiants sont logés et nourris sur site. Plusieurs quartiers ont été définis en fonction du cursus suivi. Les étudiants militaires sont logés dans la caserne, parfois temporairement au pavillon sud. Les artisans sont logés au rez-de-chaussée du château. Les étudiants en magie sont logés dans des dortoirs en haut des tours.

Certains cursus particuliers proposent des modes de vie unique en accord avec l'esprit de la formation (druides, commando,...) sous forme de pavillons, de postes avancés, de cercles de pierres,...

ORPHELINAT

L'orphelinat est une structure traditionnelle de l'académie qui vient subvenir aux besoins d'enfants jeunes dont les parents sont décédés ou qui les ont abandonnés. L'académie d'Hiltharion recueille chaque année une vingtaine d'orphelins hébergés dans cette aile latérale du château. Ces enfants sont dès le plus jeune âge éduqués à la lecture, aux mathématiques et aux sciences. Ils sont destinés à devenir des atouts de l'organisation, intégrant des groupes d'exploration pour enrichir les connaissances de l'académie. Les plus investis se retrouvent souvent offerts des postes à responsabilité pour l'académie, le seul lieu qui les acceptera malgré leur absence complète de sang noble.

CURSUS

Chaque matière est répartie dans des départements eux-mêmes faisant partie des quatre cursus : Classe générale, cours de magie, entraînement militaire et Formation artisanale

Liste des différents cursus. Une * indique un cours obligatoire dans la formation (pour tout le monde dans la formation générale).

CLASSE GÉNÉRALE

HISTOIRE

Hereklien*
Empire*
Elfique
Naine
Hormane
Archéologie

LANGUES COMMUNES

Commun*
Maajdali (Humains de Solarion)
Ystrelien (Elfes)
Goriak (Nains)
Campagnol (Halfelins)
Chantoilais (Strigides)
Andolien (Félinins)

LANGUES RARES

Hormanien (Humain ancestral)
Tribal (Orc)
Thylissien (Esprits de la forêt)
Runes (Druides)
Jotun (Géants & Trolls)
Profond (Drows)
Fulgurant (Esprits élémentaires)
Draconique

SCIENCES

Mathématiques*
Commerce
Économie
Astronomie
Biologie
Dynamique
Arcanologie
Abstralogie

CULTURE

Religion
Diplomacie
Noblesse
Société

COURS DE MAGIE

NIVEAU ÉLÉMENTAIRE

Arcanes*
Primordiale
Divine

NIVEAU AVANCÉ

Arithmancie
Illusion
Divination
Invocation
Transmutation
Abjuration
Enchantement
Évocation

MAGIES TRADITIONNELLES

Élémentaire
Angélique
Druidique
Noble

ENTRAÎNEMENT MILITAIRE

CORPS D'ARMÉE

Survie*
Infanterie*
Archerie
Combat monté

FORCES SPÉCIALES

Armes de siège
Armes Arcanologiques
Espionnage
Commando

COMMANDEMENT

Stratégie
Gestion des troupes
Logistique

FORMATION ARTISANALE

ALCHIMIE

Poisons
Élixirs
Explosifs
Réactifs
Mutagènes

ÉQUIPEMENT

Couture
Ébénisterie
Forge
Maroquinerie

MÉTIER

Poterie
Verrerie
Maçonnerie - Architecture
Ingénierie
Herboristerie
Médecine
Cuisine

LIVRES

Reliure
Inscription
Illustration
Copie
Archivage

ARTS

Poésie
Musique
Théâtre
Danse
Peinture