



## 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 débâcle de Lemerandes.

## RÉSUMÉ

L'Académie d'Hiltharion (souvent référencée simplement 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. Tous les savoirs autorisés par l'inquisition y sont enseignés et chacun des 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 11 ans pour suivre une formation pouvant s'étendre sur 10 ans selon le cursus choisi. Ceci dans l'objectif de former une élite à proximité de la caste dirigeante de l'Empire. Il n'est cependant pas rare de voir des orphelins élevés par l'Académie atteindre des sommets dans la hiérarchie ou dans les laboratoires.

L'Académie est dirigée par le conseil des magistères, lui-même présidé par le directeur. Ces magistères sont des érudits de l'Académie ayant participé à des grandes avancées en matière de magie, de recherche, d'exploration ou de philosophie. Le conseil compte une cinquantaine de magistères tous responsables d'un département de l'Académie ou bien étroitement impliqué dans ses affaires et 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'y 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 nécromancie ou la théologie étrangère, 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 ultimogéniture (le dernier enfant né hérite de l'Académie).

Ce status quo est maintenu jusqu'en 893, année durant laquelle 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 de Rembuisson, un demi-elfe de Lemerandes et un de ses



meilleurs étudiants.

Silgürd ne voulant assumer seul la gestion de l'Académie instaure 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 abdique en 912 plaçant le royaume sous tutelle du nouvel Empire alors formé. Elle maintient la position de Silgürd et mourra sans laisser de descendance mettant définitivement fin à la lignée des Valentis.

Depuis ce jour, l'Académie est sous contrôle impérial bien que le régime n'ait pas changé. Le nouveau directeur est systématiquement désigné parmi les Magistères à la mort de son prédécesseur.

## **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 3<sup>e</sup> année, ils peuvent également sélectionner 3 cours supplémentaires dans n'importe quelle formation. Les cours qu'ils rejoignent sont individuels et personnalisés en fonction 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

Theologie septimale  
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