

# L'université élémentaire

Cette page bien que non à jours donne une idée de l'organisation

## Présentation

L'Université des Éléments est une institution prestigieuse, reconnue dans tout l'empire et les républiques humaines pour sa formation de haut niveau en maîtrise des éléments. Les étudiants y apprennent non seulement à manier les forces naturelles mais aussi à comprendre et dominer leurs émotions, essentielles pour un contrôle total de leurs pouvoirs. De nombreux élémentalistes renommés y ont étudié, et ses diplômés jouissent d'un statut privilégié, respecté et souvent recherché pour des rôles d'influence dans la société.

## Organisation et Enseignements

L'Université, située dans les quartiers huppés de Skyperia, attire les esprits les plus brillants et ambitieux de l'Empire et des Républiques. Les connaissances y sont transmises par des maîtres élémentalistes chevronnés, et l'institution est elle-même une vaste bibliothèque de savoirs, enrichie des découvertes et notes ramenées par les étudiants et enseignants au fil des siècles. Les étudiants bénéficient d'un accès privilégié à ces ressources pour approfondir leurs connaissances en magie élémentaire et en manipulation des énergies naturelles.

Le directeur actuel, **Magnus Abraham Vertepaille**, est un érudit émérite, spécialisé dans la maîtrise de la Terre et de l'Eau. Manipulateur prudent mais visionnaire, il veille à ce que l'université maintienne son prestige et demeure une référence incontournable pour l'apprentissage de la magie élémentaire.

## Hierarchie et Compétences de l'Université des Éléments

### 1. Initiés des Éléments (*Novices*)

- **Description** : Les Initiés débutent leur formation en développant leur lien avec un élément naturel de base et en apprenant les fondements de la gestion de leurs émotions, pour éviter tout débordement de leur pouvoir.
- **Compétences** :
  - *Affinité Élémentaire* : Capacité à ressentir et influencer un élément de base (Terre, Eau, Air ou Feu) dans des conditions contrôlées.
  - *Équilibre Intérieur* : Techniques de concentration pour stabiliser leurs émotions et éviter les effets indésirables de la magie.

### 2. Érudits de l'Énergie (*Étudiants avancés*)

- **Description** : Ces étudiants approfondissent leurs connaissances de leur élément, développant leurs compétences pour créer des effets plus impressionnants et gérer des quantités d'énergie plus élevées.
- **Compétences** :
  - *Contrôle Renforcé* : Capacité à manipuler leur élément de façon plus complexe, comme créer des formes rudimentaires ou des boucliers temporaires.
  - *Gestion des Flux* : Techniques de canalisation d'énergie, réduisant le risque de surcharge ou de fatigue magique.

### 3. **Maîtres Élémentalistes** (*Praticiens Confirmés*)

- **Description** : Les Maîtres sont des experts de leur élément et développent un lien profond avec lui, pouvant même l'invoquer en grande quantité et l'utiliser dans des environnements difficiles.
- **Compétences** :
  - *Appel de l'Élément* : Invocation de leur élément avec plus de puissance, capable de créer des effets permanents dans leur environnement immédiat.
  - *Esprit Calme* : Maîtrise des émotions à un haut niveau, permettant d'ignorer les distractions et de maintenir une concentration inébranlable en toutes circonstances.

### 4. **Archontes des Éléments** (*Experts*)

- **Description** : Ces élémentalistes avancés possèdent une maîtrise supérieure, capable de combiner les effets de leur élément avec les énergies des autres éléments.
- **Compétences** :
  - *Fusion Élémentaire* : Capacité de combiner plusieurs éléments pour des effets uniques, comme la boue (Terre + Eau) ou la foudre (Air + Feu).
  - *Aura de Sérénité* : Leur calme est tel qu'il influence même ceux qui les entourent, stabilisant les émotions des alliés proches.

### 5. **Les Sages Élémentaires** (*Élites*)

- **Description** : Les Sages sont les mentors les plus expérimentés, souvent impliqués dans la formation des nouvelles recrues et dans la recherche avancée de l'université. Leur maîtrise des éléments touche au sublime.
- **Compétences** :
  - *Appel Primordial* : Ils peuvent invoquer la puissance brute de leur élément, créant des effets massifs et changeant temporairement l'environnement à leur convenance.
  - *Harmonie Élémentaire* : Leur lien avec la nature est tel qu'ils peuvent calmer ou renforcer les forces élémentaires autour d'eux, apaisant une tempête ou augmentant la chaleur d'un feu, par exemple.

### 6. **Magnus Abraham Vertepaille** (*Directeur et Maître de la Terre et de l'Eau*)

- **Description** : Magnus est l'esprit stratégique et l'âme de l'université. En tant que Maître de la Terre et de l'Eau, il possède des connaissances approfondies et des pouvoirs impressionnants, et son influence politique est bien établie, autant au sein de Skyperia que dans l'Empire.