

Colegio Tudur

En una tierra repleta de establecimientos educativos uno sobresale por sobre los demás. Ubicado entre **Éamonn** y **Praibhir** yace el campus/pueblo perteneciente al **colegio Tudur**. Prestigioso, abarcativo y calificado. Un lugar de enseñanza para los aspectos más importantes de la sociedad mhetríainita. La escuela prepara a los ciudadanos para satisfacer la constante necesidad del país de innovar y crecer.

Está dividida en seis alas, cada una con sus propias especializaciones: Ciencia, agronomía, magia, derecho, arte e ingeniería. Cada ala tiene su propio sector dentro de la escuela, preparado para las vicisitudes de sus campos. Todos están conectados al sector central, donde está el edificio principal y un pequeño pero útil mercado variado. Siendo un lugar dedicado al aprendizaje, la violencia está claramente prohibida. Esto va más allá del grado, lo que importa es abandonar las actitudes barbáricas.

Cada carrera tiene sus propios requerimientos de ciudadanía. Sus costos, variables claro esta, según el grado de conocimiento instruido. Queda en cada maestro definir cuanto duran, y cuánto cuestan, pero se recomienda que sea una cuestión de años. Recordar que para los ciudadanos de **Mhetríaine** la enseñanza esta becada (en menor o mayor grado) pero para los extranjeros no. De hecho, el costo para ellos debería incrementarse. Terminar una carrera confiere beneficios para un personaje, siempre a discreción del **maestro**, pero en línea con el logro: **PX** por el logro, acceso a **notes** con requerimientos, **fama**, **jerarquía** dentro de una facción, **bonificaciones** permanentes, etc.

Todos los estudiantes tienen **jerarquía** 1 con la facción, pero para poder avanzar en la posición deben convertirse en miembros de colegiado. Los rangos entre 3 y 4 dentro de la facción son personal administrativo, ayudantes, personal de maestranza, etc. Es decir, la gente que hace el trabajo duro. Desde **jerarquía** 5 en adelante solo se aceptan miembros del cuerpo colegiado, es decir profesores y directores de carrera. Son los miembros de alta jerarquía los que tienen un poco más de trabajo por fuera de enseñar en el colegio. Ocasionalmente se les requiere emprender algún tipo de misión para el beneficio de la escuela (o el país). Investigaciones de campo, colaboraciones con colegios extranjeros, misiones diplomáticas o comerciales, espionaje... El oficio de un catedrático abre puertas que otros rubros no. Los directivos sacan provecho de sus subordinados para elevar el prestigio del colegio.

Cada carrera tiene un director, jefe de todos los recursos materiales y temorques dentro del ala. Además, el colegio tiene un decano principal. Normalmente estos puestos son vitalicios, aunque deben ser revalidados por el **senado central** cada 5 años.

Nombre	Puesto	Personalidad	Ambición
Gwenlyth Bach	Decana	Calmada y racional	Evitar la anexión de Mhetríaine a Fegis
Frank Roberts	Director de agronomía	Solidario y persistente	Evangelizar Mhetríaine
Eldus Firentis Poeta	Director de arte	Sensible y soberbio	Encontrar la emoción definitiva
Iwan Sayce	Director de ciencia	Perfeccionista y codicioso	Vivir cómodo y feliz
Carys Iorwerth	Directora de derecho	Tradicionalista y honrada	Preparar líderes futuros a semejanza
Aled ap Gareth ap Dylan	Directora de ingeniería	Dependiente y vago	Desarrollar una fusión entre la magia y la maquinaria
Roana Ruairc	Directora de magia	Dominante y calculadora	Convertirse en decana