



LE CODEX DU SORCELEUR

Partie 2 : Principaux personnages

Geralt et ses amis



Geralt de Riv, aussi connu sous le nom de Gwynbleidd (nom en langage ancien signifiant "Le loup blanc" qui lui fut donné par les Dryades) est un sorcelleur et le personnage principal des livres écrits par Andrzej Sapkowski. Malgré son nom, Geralt ne vient pas de Rivie, mais les jeunes sorcisseurs sont encouragés à se choisir un nom de famille afin de paraître plus dignes de confiance. Geralt est connu dans les histoires pour être un des meilleurs sorcisseurs.

Geralt est le fils de la magicienne Visenna et d'un guerrier inconnu qui pourrait être le Korin de la nouvelle *La Route Sans Retour*. Peu de temps après sa naissance, Geralt fut amené par sa mère chez les sorcisseurs à Kaer Morhen. Vu ses capacités exceptionnelles relevées à l'issue de sa mutation, Geralt fut sélectionné avec quelques autres élus pour des expériences complémentaires dont il fut le seul de son petit groupe à survivre. Ses cheveux blancs, sans aucune pigmentation, sont un effet secondaire de ces expériences. Après avoir achevé son entraînement de sorcelleur, il chevauche à travers le monde sur son destrier Ablette (il donne ce nom à tous ses chevaux) en tant que tueur à gages de monstres.

Geralt de Riv est mort en juin 1268 d'un coup de fourche pour avoir voulu, une fois de trop, aider des non-humains victimes d'un pogrom à Rivie. Mais est-il vraiment mort ? Certains racontent avoir vu une jeune fille aux cheveux cendrés emmener son corps en barque avec celui de Yennefer de Vengerberg sur le lac bordant Rivie. Nul ne les a jamais revus...

Dans les jeux vidéo, Geralt est retrouvé amnésique en 1270, deux ans après sa mort présumée à Rivie, et est ramené à Kaer Morhen par ses amis sorcisseurs de l'école du Loup. C'est là que débute le premier jeu *The Witcher*.

Les autres représentants connus de l'école du loup sont **Vesemir**, le plus vieux des sorcisseurs, **Lambert**, **Eskel**, **Cohen**, **Berengar** et **Leo**.





Dans la nouvelle *Le Dernier Vœu*, Geralt rencontre la magicienne **Yennefer de Vengerberg**. Elle est toujours habillée de vêtements noirs et blancs et utilise des parfums de lilas et de groseille à maquereau. Elle a de remarquables yeux violets, les cheveux noir-corbeau et a 99 ans en 1272, année des événements du jeu *The Witcher 3*. C'est une quart-elfe, ce qui signifie qu'elle a un quart de sang elfique. Yennefer deviendra le grand et unique amour de Geralt. Leur vie commune est plutôt chaotique, faite de séparations rageuses et de retrouvailles passionnées. De ce fait ils sont restés de longs mois ou années sans se voir et mènent leurs affaires chacun de leur côté. Yennefer est une des rescapées de la bataille du Mont Sodden et sert de conseillère au roi Demawend d'Aedirn. En tant que connaissance de Geralt elle a fait plusieurs séjours à Kaer Morhen et est donc bien connue des autres sorciers. Comme la plupart des magiciennes, Yennefer est stérile, ce qui la perturbe beaucoup. Yennefer de Vengerberg a disparu durant les événements de Thanedd le 1er juillet 1267 mais son corps ne fait pas partie des victimes de la nuit. Certains disent qu'elle aurait survécu à la nuit de Thanedd mais qu'elle serait morte aux côtés de Geralt de Riv à Rivie l'année suivante.

Yennefer n'apparaît pas dans les deux jeux *The Witcher 1 et 2* mais à la fin du deuxième Geralt se souvient enfin de son existence et se dit qu'il doit se lancer à sa recherche. Les informations de Letho laissent supposer que Yennefer est aux mains de l'empereur de Nilfgaard.



Yennefer a pour meilleure amie la magicienne **Triss Merigold**. Elle aussi a participé à la bataille du Mont Sodden où elle fut longtemps donnée pour morte, au point qu'un tombeau à son nom figure à côté de treize autres ; elle est de ce fait surnommée « la quatorzième du Mont ». Comme toutes les magiciennes c'est une très jolie femme, connue pour ses magnifiques cheveux auburn mais, gravement brûlée durant la bataille du Mont Sodden, elle ne porte jamais plus de vêtement décolleté (point sur lequel les jeux vidéo font parfois une entorse). Fait rarissime pour une magicienne, elle est allergique aux produits magiques, ce qui fait que bien qu'elle soit une guérisseuse réputée elle ne peut pas se soigner avec ses propres produits. À force d'accompagner Yennefer, Triss a souvent rencontré Geralt et elle en est tombée définitivement amoureuse suite à une courte liaison durant l'une des nombreuses périodes où Geralt et Yennefer étaient brouillés et séparés. Dans les livres, Geralt n'a par la suite jamais plus cédé aux avances de Triss, ce qui la désespère. Bien que ne faisant pas partie du cercle restreint des mages constituant le

Chapitre et le Conseil, Triss Merigold est membre de la Confrérie des mages et conseillère du roi Foltest.

Dans les jeux, du fait de l'amnésie de Geralt et de l'absence de Yennefer, Triss arrive enfin à faire de Geralt le compagnon dont elle rêve depuis si longtemps et lui-même visiblement apprécie sa compagnie. De son propre aveu, bien qu'elle fasse partie de la Loge des magiciennes, Philippa Eilhart et Sheala de Tancarville ne l'ont jamais tenue au courant de leurs machinations relatives à l'assassinat de Demawend et ont cessé de l'inviter aux réunions de la Loge dès que Triss a commencé à poser des questions gênantes. Elle est donc de ce fait aujourd'hui à 100% du côté de Geralt et l'aide tant qu'elle le peut.



Durant sa carrière Geralt rencontrera plusieurs fois le barde et poète **Jaskier**. Et ces deux-là finiront par devenir des amis inséparables. Jaskier est un homme jeune, qui dégage beaucoup de charme, un bavard intarissable, un bouffon et un paresseux. C'est aussi un coureur de jupons invétéré qui a le chic pour s'attirer toutes sortes d'ennuis. Il est tout autant attiré par un bon concours de boisson qu'une partie de poker de dés et c'est en sa compagnie que Geralt passe de nombreuses soirées de beuverie dans les tavernes et les bordels. Toutefois c'est un artiste de talent et certaines des nombreuses ballades qu'il a composées mettent en scène les aventures d'un certain sorceleur de renom, aventures qu'il connaît bien pour y avoir lui-même souvent participé. C'est une personne de confiance sur qui l'on peut compter, même dans des situations périlleuses... tant qu'il n'a pas lui-même à participer au combat.



Yarpin Zigrin est un nain, ami de Geralt, chasseur de dragon et vétéran de la Bataille de Brenna. Il est le leader d'une bande de nains, originellement composée de six membres, que Geralt rencontre pour la première fois dans la nouvelle *Les limites du possible* lors d'une chasse aux dragons. Trois ans plus tard, dans *Le Sang des Elfes*, Geralt, accompagné de Triss Merigold et Ciri, le retrouve avec quatre de ses compagnons alors que ces derniers escortent un convoi pour le roi Demawend. Ils feront un bout de chemin ensemble et Ciri appréciera beaucoup Yarpin pour son langage fleuri et les nombreuses anecdotes qu'il lui raconte sur Geralt que ce dernier lui avait cachées.

Dans *The Witcher 2*, Geralt croisa à nouveau la route de Yarpin et de ses camarades, alors au service d'Henselt de Kaedwen. Ils escortaient en effet un chargement secret, et malgré leur situation peu réjouissante, Yarpin n'hésita pas à aider le sorceleur... preuve qu'un nain n'abandonne jamais un ami dans le besoin.



Zoltan Chivay est un nain, vétéran de la deuxième guerre Nilfgaard-Nordique, copain de Geralt. La première rencontre entre les deux eut lieu lorsque Geralt et son entourage se dirigeaient vers la Jaruga venant de Brokilone. Lors de leur rencontre le nain leur conseilla de se joindre à son équipe et d'aller vers l'est. Zoltan Chivay gagne sa vie en acceptant des missions de toutes sortes, du simple transport de colis à l'escorte de personnes. Pour autant, il n'est pas mercenaire. Bien qu'étant très imprégné de ses origines naines, Zoltan Chivay n'a pas rejoint les rangs de la Scoia'tael, même s'il partage certaines de leurs idées.

Dans *The Witcher 1*, Zoltan Chivay est dépité de l'atmosphère raciste qui règne en Témérie et dont sont victimes ses congénères et amis, en l'occurrence le banquier Golan Vivaldi. Zoltan organise l'évasion du ghetto des non-humains, aidé dans cette entreprise par Geralt. Dans *The Witcher 2*, Geralt retrouve par hasard Zoltan à Flotsam où il le sauve de l'échafaud où il était sur le point d'être pendu en compagnie de Jaskier. Suite à cet épisode Zoltan basculera définitivement du côté de Saskia et des Scoia'tael et participera activement à la bataille de Vergen entre les Scoia'tael et les troupes du roi Henselt.

Dans *The Witcher 3*, Geralt retrouve Zoltan à Novigrad, il est alors tenancier avec Jaskier d'une taverne (plus tard cabaret) « Le Thym et Romarin ». Il sera toujours prompt à aider un ami dans le besoin et se joindra au combat contre la Chasse Sauvage à Kaer Morhen.



Borch Trois-Choucas - Geralt rencontra Borch Trois-Choucas dans la nouvelle *Les limites du possible*. Borch était un chevalier errant accompagné de deux Zerricaniennes, Tëa et Véa, qu'il appelait ses "armes" (les zerricaniennes sont en effet de très redoutables guerrières). Borch invita Geralt à un repas dans une auberge pas loin, et se servit de l'opportunité pour questionner le sorcier sur sa philosophie personnelle au sujet des dragons. Il fut bien heureux d'apprendre que Geralt ne chasse pas les dragons car, dit Geralt, ce sont de nobles créatures et ne menacent pas les humains, ce sont plutôt les humains qui menacent les dragons. Geralt et Borch devinrent de bons amis, au point de partager un bain en compagnie des deux zerricaniennes au cours duquel visiblement Véa ne resta pas insensible au charme de Geralt. On apprend à la fin de la nouvelle que Borch Trois-Choucas est en réalité une forme humaine empruntée par le dragon doré **Villentretenmerth**



capable de polymorphisme. Il expliquera à Geralt aimer vivre sous cette forme : « Je sais que pour les dragons, rien n'est plus répugnant que les êtres humains. Je suis une exception. Vous m'êtes en effet tout simplement sympathiques. » Dans *The Witcher 2*, on découvre que Borch Trois-Choucas a eu une fille dragon, elle aussi capable de prendre forme humaine sous le nom de **Saskia**.

Les compagnons de Geralt, morts

Après avoir appris par Jaskier, un mois après sa disparition de Thanedd, que Ciri aurait été présentée à l'empereur de Nilfgaard, Geralt s'est mis en route en août 1267 pour aller la rechercher au cœur de l'empire. Durant son périple il rencontra divers compagnons qui se joignirent à lui pour l'aider à accomplir son destin. Même si ces compagnons sont désormais tous morts à l'exception de Régis et Jaskier, il est bon de les évoquer car certains sont parfois évoqués au cours d'une conversation dans les jeux.



Lorsqu'il quitta Brokilone avec Jaskier, Geralt fut rapidement rejoint par **Milva**, une jeune archère qu'il avait rencontrée à Brokilone. Milva, de son vrai nom Maria Barring, était une archère humaine hors pair qui avait pris fait et cause pour les non-humains. Elle servait de source de renseignements et de provisions aux dryades de Brokilone et aidait régulièrement les Scoia'tael à monter des embuscades à des groupes armés auxquels elle faisait semblant de servir de guide. Bien que jugeant la quête de Geralt suicidaire, elle se décidera cependant à l'accompagner après avoir sauvé Geralt et Jaskier d'une embuscade, « parce qu'il faut bien que quelqu'un chasse pour les nourrir » et puis de toute façon elle était grillée auprès des humains qui avaient fini par comprendre qu'il était anormal qu'elle sorte toujours vivante des embuscades dans lesquelles elle était prise. Milva était d'un tempérament taciturne et renfermé, mais son côté pragmatique et son adresse à l'arc furent bien utiles.

En route ils rencontrèrent près de l'ancien cimetière elfe de Fer Carn un herboriste du nom de Régis, qui déclara être là pour recueillir des herbes. Après une nuit de beuverie à la liqueur de mandragore avec Geralt, Jaskier et Zoltan Chivay, il décida de les accompagner car de toute façon, avec la guerre qui faisait rage de tous côtés, il n'avait rien de mieux à faire.

Ses nombreuses connaissances et sa grande intelligence le firent rapidement apprécier de



ses compagnons. Lorsqu'il finit par avouer qu'il était en réalité un vampire supérieur de 425 ans de nom **Emiel Régis Rohellec Terzieff-Godefroy**, il avait gagné la confiance de ses compagnons et, malgré la réticence de Geralt, ceux-ci ne le rejetèrent pas pour autant. Régis raconta comment lorsqu'il était « jeune » vampire il avait usé et abusé de beuveries de sang frais, sang qui fait sur les vampires le même effet que l'alcool chez les humains et qui l'ont conduit à faire les pires bêtises. Un soir où il était complètement défoncé, il fut capturé par des paysans qui l'ont transpercé avec des piquets, tranché la tête, aspergé d'eau

bénite puis enterré. Durant les 50 ans qu'il lui a fallu pour se régénérer, Régis avait eu tout le temps de réfléchir à sa conduite, aussi depuis qu'il a pu sortir de son trou il a réussi à se débarrasser de son accoutumance et n'a plus jamais bu une seule goutte de sang. Régis est un personnage très attachant et c'est pourquoi de nombreux lecteurs ont adoré le retrouver dans *The Witcher 3*.



Le quatrième compagnon de Geralt fut **Cahir Mawr Dyffryn aep Ceallach**. Ce dernier n'est autre que le cavalier noir avec un heaume aux ailes d'argent qui a essayé et échoué par deux fois d'enlever Ciri pour le compte de l'empereur de Nilfgaard, procurant à Ciri des cauchemars terribles. Geralt l'avait épargné à Thanedd quand Cahir lui avait avoué qu'en fait c'est lui qui l'avait sauvée du massacre de Cintra où elle allait mourir avant de la perdre durant la nuit. Sa deuxième tentative à Thanedd avait aussi échoué car Ciri, en bonne sorceleuse, l'avait battu à l'épée. Cinq semaines plus tard il rencontra à nouveau Geralt par hasard en chemin. Ce dernier lui dit de dégager mais depuis ce jour Cahir les a suivis discrètement dans leur périple, allant jusqu'à leur sauver la vie au cours d'une attaque. Cahir arriva à convaincre Geralt qu'il ne voulait plus de mal à Ciri car il partageait les mêmes rêves que Geralt sur Ciri et que son seul but était lui aussi de la délivrer, ce qui lui permit de rejoindre le groupe malgré la réticence de Geralt.



La dernière personne à rejoindre la compagnie fut **Angoulême**. C'était une bâtarde d'un noble de Cintra qui avait dû quitter sa famille et apprendre très tôt à survivre seule par tous les moyens, légaux ou pas. Geralt la rencontrera à Riedbrune où elle avait été capturée par le préfet d'Amarillo et était sur le point d'être pendue. Comme Geralt avait des comptes à rendre avec la bande des Rossignols dont elle était issue, il réussit à persuader le

préfet de lui laisser Angoulême, qui lui avait rappelé Ciri, en échange de l'élimination de la bande des Rossignols. De ce jour Angoulême se considéra comme redevable de sa vie envers Geralt et n'hésita pas un instant à l'accompagner dans sa quête. Sa gaité et son langage fleuri générèrent quelques frictions avec Milva mais firent beaucoup de bien à l'ambiance générale du groupe.

Milva, Angoulême, Régis (bien que régénéré dans *The Witcher 3*) et Cahir trouvèrent tous les quatre la mort au cours de l'assaut donné contre la cachette de Vilgefortz pour délivrer Yennefer et Ciri. Jaskier en réchappa car il était auparavant resté à Toussaint où il pensait y avoir trouvé en la personne de Mme la princesse **Anna Henrietta** de Toussaint, dite Anarietta, l'amour de sa vie.



Dirigeants et personnages notables



Foltest, roi de Témérie. Il a Geralt à la bonne depuis que ce dernier a libéré sa fille Adda d'un sortilège qui l'avait transformée en strige (Adda avait alors 13 ans). A défaut d'avoir pu épouser sa propre sœur, Adda, morte des suites de l'accouchement de sa fille homonyme, il est resté célibataire et saute sur tout ce qui porte un jupon. La conseillère magicienne du roi Foltest est Triss Merigold. Dans *Le Sang des Elfes*, la reine Meve dit à Foltest que tout le monde est au courant de sa liaison depuis quatre ans avec la baronne de La Valette. Dans *The Witcher 1*, Geralt libère à nouveau sa fille du statut de strige en laquelle un second sortilège lancé par un courtisant envieux l'avait transformée. Lorsque Geralt vient chercher sa récompense à la fin du jeu, il est amené à sauver Foltest d'une tentative d'assassinat par un sorcelleur inconnu, ce qui poussera Foltest à demander à Geralt de devenir son garde du corps. Comme on ne peut rien refuser à un roi, c'est ainsi que l'on trouve Geralt aux côtés de Foltest dans *The Witcher 2*.



Dans *The Witcher 2*, CDPR imagine que la baronne lui aurait fait deux bâtards, **Anaïs** et **Bussy**, que Foltest tient absolument à récupérer car il sait que sa fille Adda, compte tenu de son passé de strige, ne pourra jamais accéder au trône de Témérie. Malheureusement à peine les a-t-il retrouvés qu'il meurt assassiné par l'assassin de rois, **Letho de Guletta**. Par la suite Bussy

meurt dans une conspiration orchestrée par la noblesse pour écarter les enfants de Foltest du trône, laissant sa sœur Anaïs seule héritière du trône témérien. Celle-ci étant beaucoup trop jeune, suivant les actions du joueur la Témérie est soit confiée à un régent, **Jan Natalis**/passe sous protectorat rédanien en attendant la majorité d'Anaïs, soit est éclatée entre les barons témériens, soit est partagées en deux, l'ouest à la Rédanie et l'est à Kaedwen.



Henselt, roi de Kaedwen. Pendant de nombreuses années il a eu un différend de longue date avec Aedirn au sujet du Haut Aedirn (qu'il appelle la Basse-Marchie), zone frontalière entre les deux royaumes. Il a été l'architecte d'un plan pour exterminer tous les non-humains dans la zone délimitée par les rivières Pontar, Gwenllech et Buina (toute la partie à l'est de son royaume). Il a gaspillé beaucoup de temps, d'énergie et d'argent face aux Scoia'tael. Sa conseillère magicienne est **Sabrina Glevissig**.



Dans *The Witcher 2* CDPR met en scène un Henselt particulièrement méprisable. Suivant les options choisies par les joueurs, Henselt est encore en vie ou pas à la fin du jeu, ce qui n'a finalement aucune influence dans *The Witcher 3* puisque, s'il est resté en vie, on apprend dès le début du jeu que Henselt est mort durant les combats pour défendre son royaume envahi par Nilfgaard.



Demawend, roi d'Aedirn. Pendant plusieurs années, il fut en litige avec Henselt à propos de la Basse-Marchie. En tant que souverain, il est connu pour être assez cruel et envieux mais aussi intelligent et bon stratège. Il ne montre que peu voire aucune considération pour la douleur et la souffrance des autres et éprouve une haine particulière pour les elfes. Sa conseillère magicienne est Yennefer de Vengerberg. Demawend a un fils, le prince **Stennis**.

Au début de *The Witcher 2*, Demawend est assassiné par le tueur de rois **Letho de Guletta**, ce qui déclenche une guerre de succession pour le pouvoir en Aedirn.



Vizimir II le Juste, roi de la Rédanie. Il désirait joindre les familles royales de la Rédanie et la Témérie, et par conséquent offrit sa fille Dalimira à Foltest. Le jeune roi de la Témérie la refusa, et les relations entre les deux royaumes sont devenues froides. Sa conseillère magicienne est **Philippa Eilhart**. Vizimir meurt assassiné par un demi-elfe la nuit du soulèvement de Thanedd de juillet 1267 qui marqua le début de la deuxième guerre entre le Nord et Nilfgaard. Il sera remplacé par un conseil de régence constitué de quelques nobles et **Sigismund Dijkstra**. Son fils **Radovid**, âgé de 13 ans à peine à la fin de la deuxième guerre, en concevra une grande amertume et entrera plus tard dans l'histoire sous le nom de Radovid V le Sévère.

Dans le premier jeu *The Witcher*, Radovid est devenu le souverain de la Rédanie mais lutte encore pour affirmer son pouvoir face à Philippa Eilhart qui a aidé en sous-main Sigismund Dijkstra à la régence du royaume pendant plusieurs années.

A la fin de *The Witcher 2* Radovid a pris le dessus mais Philippa Eilhart est toujours en vie.



Radovid V le Sévère est le fils du roi Vizimir II de Rédanie. Obligé du fait de son jeune âge après l'assassinat de son père au début de la deuxième guerre contre Nilfgaard (juillet 1267) de laisser la régence du royaume à des nobles et Sigismund Dijkstra (aidé en sous-main par Philippa Eilhart), Radovid s'est forgé un caractère en acier trempé et a fini par prendre la responsabilité du royaume. C'est un peu le Batman des royaumes du Nord : après le meurtre de son père il a passé sa jeunesse à s'entraîner physiquement et mentalement pour être un monarque supérieur à tous les autres afin de pouvoir se venger de celle qui a tué son père et a tenté de le manipulé pendant toutes ces années : Philippa Eilhart. Son ambition est à la mesure de sa frustration et il ne cache aucunement son envie de mettre la main sur la Témérie de quelque façon que ce soit. Sa cruauté est également redoutable comme Philippa Eilhart a pu s'en rendre compte durant les événements de *The Witcher 2*. Son caractère, sa détermination, son intelligence et son génie tactique en fait un adversaire redoutable contre l'empire de Nilfgaard dont les troupes sont aux portes de son royaume dans *The Witcher 3*. Selon les choix du joueur dans *The Witcher 3*, Radovid peut mourir assassiné dans la conspiration contre lui orchestré par **Dijkstra**, **Vernon Roche**, **Talar** et aidés par Philippa Eilhart.



La reine **Calanthe** de Cintra, surnommée la lionne de Cintra, est la fille unique du roi Dagorad et de la reine Adalia. Comme seul un homme peut hériter du trône de Cintra, elle ne pouvait qu'espérer être l'épouse du roi et avait épousé Roegner, prince d'Ebbing.



Lorsque les aventures de Geralt commencent dans les livres, Roegner vient de décéder aussi Calanthe doit se remarier. Elle prendra **Eist Tuirseach** de Skellige comme deuxième époux. De Roegner elle a eu une fille unique, **Pavetta**. Calanthe préférera se suicider en se jetant du haut d'une tour durant l'assaut contre Cintra qui marqua le début de la première guerre de Nilfgaard en 1263 plutôt que d'être asservie par l'envahisseur. Après sa mort, Cintra fut sous occupation nilfgaardienne jusqu'à ce que l'empereur de Nilfgaard devienne légalement roi de Cintra en 1268 en épousant un sosie de Cirilla de Cintra, la petite fille de Calanthe.



Pavetta, princesse de Cintra, a épousé Duny dont elle eut une fille, Cirilla. Les événements qui ont conduits au mariage de Pavetta avec Duny sont racontés dans la nouvelle *Une question de prix* et on y apprend que Pavetta était une Source puissante, ce que tout le monde ignorait jusque-là. La Source est une personne née avec des capacités magiques innées, ou une affinité pour "la Force", qui sont assez difficiles à contrôler une fois qu'elles ont grandi. Les situations stressantes sont généralement l'élément déclencheur de l'apparition des capacités.



Duny, également connu sous le nom de Hérisson d'Erlenwald, est le mari de Pavetta et le père de Cirilla. Il dit être le fils illégitime du roi Akerspaark de Maecht. Duny était victime d'un sortilège qui le condamnait à avoir l'apparence d'un homme hérisson de l'aube à minuit. Geralt réussit à lever le sortilège, ce qui permit à Duny d'épouser Pavetta

avec qui il fricotait en grand secret depuis un an. En récompense Geralt lui demanda « ce qu'il a déjà mais qu'il ignore », s'octroyant ainsi le « droit de surprise » sur l'enfant à naître puisque Pavetta était enceinte sans que Duny ne le sache. Geralt espérait que ce soit un garçon dont il pourrait faire plus tard un nouveau sorcier.

Duny et Pavetta ont disparu en mer au cours d'un voyage lorsque Ciri n'avait que quelques années, laissant cette dernière orpheline, élevée ensuite par sa grand-mère Calanthe.



Cirilla Fiona Elen Riannon de Cintra (connue sous les surnoms de Ciri ou le Lionceau de Cintra), est née en 1252. Elle est la princesse de Cintra, fille de Pavetta et de Duny (le Hérisson d'Erlenwald) et petite fille de la reine Calanthe. Ciri est une jolie jeune fille aux cheveux cendrés et aux yeux verts, comme sa mère et sa grand-mère. Après la mort de ses parents Pavetta et Duny, Geralt, ne croyant pas au destin, ne réclamera pas à Calanthe l'enfant qui lui est destiné comme il en avait le droit. Ciri sera élevée par sa grand-mère, moitié à Cintra et moitié à Skellige. Ciri est une Source et possède également une particularité physique qui la rend fort intéressante pour les très rares personnes au courant, le gène du Sang Ancien. Ciri est réputée avoir été

tuée comme beaucoup durant le massacre de Cintra mais personne ne peut l'affirmer de façon certaine. Comme son corps n'a jamais été retrouvé, de nombreuses factions continuent en secret à la rechercher de par le monde.

Les aventures de Ciri avec Geralt et Yennefer qui finissent par la considérer comme leur fille forment le cœur de ce qui s'appelle la Saga du sorcier en cinq tomes qui commence avec Le Sang des Elfes. On y apprend que Ciri n'est pas morte à Cintra et, grâce à son gène de Sang Ancien, qu'elle a acquis la capacité de se déplacer dans le temps et entre des mondes parallèles. Si on ajoute à cela l'entraînement de sorcière que Geralt et ses amis lui ont prodigué à Kaer Morhen pendant plus d'un an, on comprend que Ciri est devenue une combattante à l'épée tout à fait redoutable.

L'empereur Emhyr var Emreis ayant épousé à la fin des livres un sosie de Ciri que le monde entier prend pour la vraie Cirilla de Cintra, pratiquement plus personne ne sait que la vraie Ciri se trouve ailleurs, dans un monde parallèle où elle a choisi de rester après avoir mis Geralt et Yennefer à l'abri après leur « mort » à Rivie. Les seules personnes sachant qu'elle est vivante sont ses amis Triss Merigold, Jaskier, Yarpén Zigrin et Zoltan Chivay, les magiciennes de la Loge, l'empereur de Nilfgaard et Dijkstra.

Ciri n'apparaît pas dans les deux jeux *The Witcher 1* et *2* mais est présente dans *The Witcher 3*. Poursuivie par la Chasse Sauvage, l'empereur de Nilfgaard apprendra à Geralt que Ciri est revenue dans leur monde et lui demandera de la retrouver.



Emhyr var Emreis, Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd (en langage ancien, *La flamme blanche qui danse sur les tertres de ses ennemis*), est l'actuel Empereur de Nilfgaard. On le reconnaît comme un homme ambitieux, autoritaire et machiavélique. Emhyr joue un coup de maître en convainquant la Scoia'tael de se battre pour l'Empire et en ralliant à ses côtés divers magiciens nordiques, dont notamment **Francesca Findabair**. Pour cette dernière, il crée Dol Blathanna ou « le Pays des Elfes libres ». L'empereur chercha lui aussi longtemps à s'emparer de Ciri. La raison évidente aux yeux de tous était politique, car épouser Cirilla de Cintra lui permettait de mettre la main officiellement sur le royaume de Cintra. Mais il existait une autre raison, plus secrète, qui est dévoilée à la fin de *La Dame du Lac* (je préfère ne pas en dire plus et vous laissez découvrir tout cela dans les livres, où à la fin de la série quand celle-ci sera diffusée). Ayant finalement épousé un sosie de la princesse de Cintra (mais ceci reste un secret d'État bien gardé), l'empereur de Nilfgaard est désormais tout à fait légalement roi de Cintra. Suite aux deux guerres et conformément au traité de paix de Cintra de 1268, l'empire de Nilfgaard occupe tout le territoire au sud de la laruga.

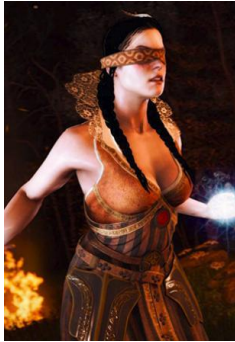
Bien que battu déjà deux fois lors des deux guerres précédentes entre les royaumes du Nord et l'empire de Nilfgaard, Emhyr var Emreis franchit la laruga pour la troisième fois à la fin du jeu *The Witcher 2* après avoir envoyé **Letho de Gulletta** et ses compagnons tuer les rois des royaumes du Nord. Compte tenu de l'état de déliquescence qu'il a réussi à provoquer dans ceux-ci grâce aux assassins de rois, cette nouvelle invasion semble bien partie pour être la bonne... selon les choix du joueur dans *The Witcher 3*. Emhyr peut cette fois-ci réussir à envahir le Nord et finit dans ce cas sur 2 cas de figures : il en devient le souverain ou abdique en faveur de Cirilla. Sinon il meurt assassiné par ses conspirateurs après un nouvel échec.



Vilgefortz de Roggeveen était un magicien très puissant, membre du Chapitre de la Confrérie des mages. Il fut avec Francesca Findabair à l'origine du Soulèvement de Thanedd du 1er juillet 1267 qui contribua à la destruction de la Confrérie en essayant d'y prendre le pouvoir au bénéfice de l'empire de Nilfgaard. On comprendra au cours du récit que finalement Vilgefortz a aussi trahi l'empereur et qu'il voulait en fait s'emparer de Ciri pour des raisons toutes personnelles. Lorsque Yennefer trouva l'endroit où il s'était réfugié après Thanedd, il la fit prisonnière et la tortura atrocement pour qu'elle l'aide à retrouver Ciri. Yennefer ne céda pas sur Ciri et lâcha seulement involontairement un moyen qui permit à Vilgefortz de suivre à distance la compagnie de Geralt et de lui tendre des pièges. En mars 1268, Ciri puis la compagnie de Geralt, séparément, finirent par trouver son repaire et Geralt et Yennefer arrivèrent à tuer Vilgefortz après un combat acharné.



Enid an Gleanna, également connue sous le nom de Francesca Findabair est une elfe, une magicienne, devenue la reine des elfes de Dol Blathanna durant la deuxième guerre grâce à l'empereur Emhyr var Emreis. Elle est considérée la plus belle femme au monde, et de loin. Elle a aidé le mage Vilgefortz pendant le soulèvement de Thanedd et réussit à conserver durant les négociations de la paix de Cintra en avril 1268 le royaume que lui avait donné l'empereur de Nilfgaard durant la deuxième guerre.



Philippa Eilhart était la magicienne conseillère du Roi Vizimir et demeura à la cour de Rédanie même après sa mort, dont elle était très probablement responsable. Elle est parmi les rares magiciennes capables de l'art du polymorphisme et se change donc parfois en chouette. Ambitieuse, elle fut à l'origine de la fondation de la Loge des magiciennes après les événements de Thanedd. Après l'assassinat de Vizimir au début de la deuxième guerre entre Nilfgaard et les royaumes du Nord, Philippa Eilhart participa de façon non officielle à la régence de la Rédanie grâce à ses liens avec Sigismund Dijkstra. Dans *The Witcher 2* on retrouve Philippa Eilhart qui mène une nouvelle fois un chemin tortueux pour arriver à ses fins. Ses manigances avec la Loge, responsable de l'assassinat de Demawend, entraînera la déchéance de la Loge... et son énucléation par Radovid. Mais Philippa Eilhart est toujours en vie et cachée quelque part. Dans *The Witcher 3*, elle travaille à recouvrer la vue. Elle aidera Geralt dans son combat contre la Chasse Sauvage mais on n'a rien sans rien, et Geralt s'engage à l'aider en retour à se venger de Radovid.

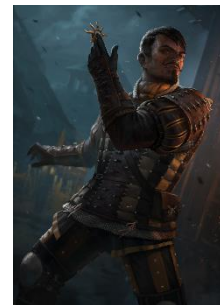


Sigismund Dijkstra était le chef des services secrets rédaniens. C'est un homme au physique imposant, avec un ventre plutôt proéminent et on dit qu'il donne l'image d'un cochon bien propre. Son physique peu avantageux cache un homme d'une intelligence extraordinaire et très opiniâtre. Après un différent, Geralt lui cassa la jambe sur Thanedd, il en gardera des séquelles physiques et une profonde amertume. Après la mort de Vizimir, il intégra le conseil de régence de la Rédanie, ce qui faisait de lui l'un des hommes les plus puissants du royaume. Il n'eut de cesse d'utiliser ses réseaux pour tenter de retrouver les assassins de son roi. Après la guerre avec Nilfgaard, il fut l'un des négociateurs du traité de paix. À la suite du traité de Cintra, Dijkstra raconta à Philippa Eilhart qu'il était sur les traces des conspirateurs qui avaient tué le Roi Vizimir. Quand on attenta peu après à sa propre vie, il réalisa qu'il avait dit un mot de trop à la mauvaise personne et dut fuir la Rédanie. Aux dernières nouvelles il avait quitté définitivement les royaumes du Nord et était parti refaire sa vie vers l'est au-delà des terres zerricannes. Du moins jusque dans *The Witcher 3*, où Geralt le rencontre à Novigrad. Résolu à sortir de l'ombre, il avait tourné le dos à la haute politique pour se plonger dans les bas-fonds de la pègre... et devenir rapidement l'une de ses figures de proue. Si Geralt participe à sa conspiration contre le roi Radovid, Dijkstra peut : prendre sa place, gagner la guerre contre le Nilfgaard et unifier le Nord mais toutefois au prix de la vie des amis de Geralt (**Vernon Roche, Cyn et Talar**) que Dijkstra a trahi. L'autre cas de figure où Geralt empêche Dijkstra de faire assassiner ses amis, renonçant à la neutralité des sorciers,

Dijkstra perd la vie dans un combat contre Geralt et ses amis (le Nord se retrouve alors sans dirigeant et perd la guerre).



Léo Bonhart était un mercenaire et chasseur de prime sanguinaire, sadique et l'un des meilleurs épéistes du Nord qui avait été embauché par le chef des services spéciaux de l'empereur, **Stefan Skellen dit Chat-Huant**, pour trouver et tuer Ciri alors qu'elle était avec la bande des Rats à Geso. En fait Bonhart garda Ciri en vie et enchaînée car il avait soupçonné que la fille était plus importante que ce que Chat-Huant avait bien voulu lui en dire. Bonhart fit vivre un enfer à Ciri et quand celle-ci parvint à s'échapper il la poursuivit sans relâche. Ciri le retrouvera dans la cachette de Vilgefortz et réussit à le tuer à l'issue d'un combat épique où tout son apprentissage de sorceleuse fut mis à contribution. Chat-Huant pour sa part fut capturé par les troupes de l'empereur qu'il avait trahi, jugé, condamné à mort pour trahison et exécuté. Pour information, la cicatrice à la joue gauche de Ciri vient d'une étoile de fer lancée par Chat-Huant pour l'empêcher, en vain, de s'enfuir.



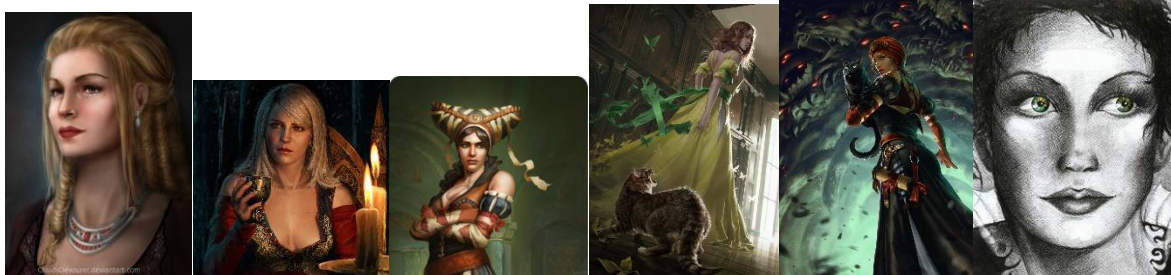
Letho de Guletta est l'assassin de rois dans *The Witcher 2*. Il est le sorceleur qui a assassiné les rois Demawend et Foltest. Il appartient à l'école de la Vipère dont le siège était en Nilfgaard et a agi pour le compte de l'empereur Emhyr var Emreis. On découvre à la fin du jeu quand Geralt retrouve enfin toute sa mémoire que Geralt et Letho se connaissaient et ont même poursuivi la Chasse Sauvage ensemble à la poursuite de Yennefer deux ans plus tôt. C'est Letho qui a soigné et protégé Yennefer après que Geralt ait pris la place de Yennefer entre les mains de la Chasse Sauvage. Suivant la décision du joueur, Geralt tue Letho à la fin du jeu ou décide de le laisser en vie. S'il est en vie dans *The Witcher 3* il aidera nos héros dans leur combat contre la Chasse Sauvage à Kaer Morhen.

La Loge des magiciennes

Le but de la Loge, exclusivement féminine, est d'empêcher que la magie, nécessaire à l'ordre du monde, ne disparaisse. De ce fait elle se place au-dessus des clivages géopolitiques et est constituée de magiciennes des royaumes du Nord et de l'empire de Nilfgaard. Son but politique était de faire croître un Royaume du Nord aussi fort que l'empire qui puisse contrer efficacement Nilfgaard afin de maintenir un équilibre des forces où la magie avait

toute sa place. Philippa Eilhart fut à l'origine de la création de la Loge et peut être considérée comme sa dirigeante même si ce titre n'a jamais été officiellement créé.

La Loge a l'origine était constituée de dix membres : **Philippa Eilhart** de Rédanie, **Margarita Laux-Antille**, la rectrice de l'académie d'Aretuza, **Triss Merigold**, de Maribor, **Keira Metz**, de Carreras, **Sabrina Glevissig**, d'Ard Carraigh, **Sheala de Tancarville**, de Kovir, **Francesca Findabair**, connue sous le nom d'Enid an Gleanna, l'actuelle souveraine de la Vallée aux Fleurs Dol Blathanna, dame **Ida Emean aep Sivney**, une Aen Saevherne des monts Bleus, **Assire var Anahid** de Vicovaro et **Fringilla Vigo**, toutes deux de l'empire de Nilfgaard. Yennefer de Vengerberg aurait pu être la onzième mais elle a préféré essayer de sauver Ciri des mains de la Loge. Et Ciri aurait dû être la douzième.



Le jeu *The Witcher 2* fait complètement exploser la Loge des magiciennes. On apprend tout d'abord que Sabrina Glevissig est morte sur un bûcher un an auparavant pour avoir commis une erreur de trop avec Henselt de Kaedwen. Ensuite, lorsque la responsabilité de la Loge dans le meurtre de Demawend est démontrée à Loc Muinne, les magiciennes membres de la Loge vont être activement recherchées pour être châtiées. Philippa Eilhart a les yeux arrachés par Radovid mais arrive à s'enfuir. Sheala de Tancarville est vivante ou morte à la fin du jeu suivant les décisions prises par les joueurs (si en vie elle meurt tout de même dans *The Witcher 3* dans une cellule d'Oxenfurt des suites des sévices infligés par les chasseurs de sorcières). Et Assire var Anahid est assassinée par ses compatriotes nilfgardiens à Loc Muinne.

La Chasse Sauvage

Elle est, selon de rares témoins oculaires, une horde de cavaliers fantômes volants enlevant parfois des personnes semble-t-il au hasard, souvent de jeunes gens entre 10 et 20 ans. La Chasse sauvage (ou Traque Sauvage dans la traduction française des livres) est une troupe de cavaliers elfes venus d'une autre dimension gouvernée par des maîtres aux pouvoirs bien plus grands que les mages humains ou même elfes de ce monde. Leur réputation de spectre est due à deux choses : leurs armures ornées de crânes et autres ornements macabres sur eux et leurs chevaux et surtout le fait que, bien qu'ils soient des elfes faits de chair et de sang, les cavaliers de la Chasse envoient le plus souvent leurs formes spectrales, n'utilisant leur forme physique que lors de rares occasions lors desquelles ils auront besoin

de tous leurs pouvoirs comme l'enlèvement de Yennefer ou le combat contre Geralt, Letho et deux autres sorciers de la Vipère (Seritti & Auckes).

La Chasse Sauvage n'apparaît que les soirs de pleine lune et principalement en hiver. On apprend dans *La Dame du Lac* que ces elfes, situés dans un monde parallèle, sont les Aen Elle, le peuple des Aulnes, par opposition aux Aen Seidhe, le peuple des Collines qui sont les elfes habitant dans le monde de Geralt. Depuis la Conjonction



des Sphères ils ont perdu leur capacité à se déplacer librement d'un monde à l'autre et sont donc prisonniers de celui dans lequel ils se trouvent. Seuls quelques rares érudits des Aen Elle peuvent encore transiter entre les mondes de façon très limitée, tel **Avallac'h** et surtout **Érédine Bréacc Glas**, le Roi de la Chasse Sauvage et ses cavaliers qui ne peuvent cependant rester bien longtemps



dans un autre monde. La Chasse sauvage veut s'emparer de Ciri car ils veulent

réimplanter son gène du Sang Ancien dont ils sont à l'origine dans leur propre sang pour transférer ses pouvoirs à leur descendance et être capables à nouveau ouvrir les portes entre les mondes.

Personnages exclusifs importants introduits par CDPR dans la trilogie *The Witcher*



Jacques d'Aldersberg est le Grand Maître de l'Ordre de la Rose-Ardente qui appartient au cercle restreint des personnages politiques les plus influents de Wyzima. Jacques d'Aldersberg, dit-on, est très pieux et un fervent fidèle du culte du Feu Éternel, presque jusqu'au fanatisme. C'est un homme charismatique et très respecté, tout autant qu'insaisissable. Son aversion pour les non-humains, notamment les elfes que lui et ses chevaliers persécutent sans relâche, est connue de tous. Il n'hésite nullement à les qualifier de monstres au même titre que les créatures dangereuses qui peuplent les royaumes du Nord. Lors de ses rares apparitions publiques, il hypnotise littéralement ses auditoires qu'il convertit aisément à ses idées. Jacques d'Aldersberg est aussi un homme de guerre émérite doté de pouvoirs magiques d'une puissance sans limite.



Alvin est un jeune garçon d'une dizaine d'années qui a échappé de justesse à la mort dans les faubourgs de Wyzima, à la nuit tombante, alors qu'il rentrait avec sa mère et qu'une horde de barghests les avait attaqués, le rendant orphelin. Le choc psychologique a été si fort qu'il a commencé à prédire l'avenir et prononcé la prophétie d'Ithilinne. Alvin possède des pouvoirs magiques qu'il ne peut contrôler, il parvient à s'imprégner des âmes d'autres vivants qui parlent par sa bouche. Les enfants disposant de pouvoirs tels que ceux d'Alvin et de Ciri sont appelés des "Sources" et deviennent rapidement un objet d'envie de la part des magiciens, du bon comme du malin, désireux de les avoir comme apprentis et d'en dominer les talents. Alvin semble être une source particulièrement puissante pour son âge, et attire de ce fait la convoitise de l'organisation criminelle de la Salamandre.



Azar Javed est un magicien originaire de Zerrikania d'une puissance extraordinaire et le chef de la Salamandre. Spécialiste de l'élément Feu dont on dirait qu'il fait partie de lui. Franc-tireur et renégat, il a été exclu du cercle des magiciens pour une bonne raison : autrefois, les mages renégats accomplissaient les mutations des sorciers. Azar Javed est de ceux-là, particulièrement intéressé aux mutations et qui excelle dans le domaine de l'alchimie. Pourtant généralement discret et caché, son influence s'étend sur toute la ville de Wyzima et peut-être plus loin encore.



Talar, de son vrai nom Bernard Dukat, est un espion et le chef des services secrets de Témérie. Geralt le rencontre pour la 1^{ère} fois à Wyzima, alors en couverture sous le métier de receleur et en possession de nombreux objets illégaux, dont plusieurs appartenant au sorcier **Berengar**. Talar est un homme repoussant aux mauvaises manières et au langage particulièrement ordurier. Il entretient cependant un réseau de relations étonnant, non seulement parmi les voleurs, mais aussi chez les riches et les notables.

Dans *The Witcher 3*, Geralt ne s'attendait pas à retrouver Talar aussi loin de la Témérie. Alors cette fois-ci exerçant le métier de cordonnier, il fait partie de la conspiration visant à renverser Radovid V avec Dijkstra, Vernon Roche et Cyn.



Berengar est un sorcelleur de l'École du loup. Il a quitté la forteresse de Kaer Morhen depuis de nombreuses années quand Geralt entame son aventure dans *The Witcher 1*. Ce dernier se lance à sa recherche, le croyant mort ou traître à la cause des sorcisseurs, Geralt n'aura de cesse de découvrir le destin tortueux de ce sorcelleur.



Siegfried de Denesle est originaire d'une famille respectable et aisée de Témérie. Son père, Eyck de Denesle, un chevalier d'exception tueur de Dragon admiré par ces pairs, appartenait à l'ancien Ordre de la Rose-Blanche aujourd'hui disparu. La droiture exemplaire de cet homme s'est exprimée, sa vie durant, pour le bien et la justice, la défense des opprimés et l'élimination des monstres.

Siegfried de Denesle fut donc formé dès son plus jeune âge aux principes et à la morale de la chevalerie dont il est aujourd'hui l'un des plus dignes représentants. Enrôlé dans l'Ordre de la Rose-Ardente pour suivre l'exemple de son père, idéaliste qui obéit aux préceptes de l'Ordre mais qui ne manque pas de bon sens, il est courtois, très ouvert et, contrairement à nombre de ses frères de l'ordre, n'est pas bouffi de préjugés ni d'orgueil. Fine lame, il est doté d'un courage indéniable qu'il prouve en combattant sans l'ombre d'une hésitation, comme son père jadis, toutes sortes de monstres et créatures.



Vernon Roche est le commandant des Stries Bleues, les forces spéciales témériennes du roi Foltest. Vaillant et déterminé, prêt à exécuter le moindre des ordres, et tant maudit par la cour que seuls ses services et son allégeance au roi lui permettent de garder son poste. Les Stries Bleues sont connues entre autres pour leurs affrontements avec les Scoia'tael et leurs actions de paix auprès des non-humains. C'est sous le commandement de Roche que l'unité forgea sa réputation. Vernon gagna, grâce à ses actes, la faveur et la confiance du roi, qui n'eut jamais besoin de le prier pour aller affronter les

pires dangers, ne lui donnant comme information que le temps qu'il devait y rester. À maintes reprises, Roche prouva sa loyauté, son efficacité et son professionnalisme. Peu d'individus rivalisaient quand il s'agissait d'étouffer une rébellion, de combattre les nilfgardiens ou d'éradiquer une bande de Scoia'tael.



Cyn est un membre des Stries Bleues, une unité de soldats d'élite. Cyn a vécu dans un petit village, où les gens n'ont que deux préoccupations : la récolte va-t-elle résister à la sécheresse et où les Scoia'tael vont-ils débarquer dans les bois ? Un jour, un commandant des Scoia'tael est venu et a fait brûler le village et ses habitants. Elle a survécu car le commandant s'était entiché d'elle. Les Écureuils l'ont trainé des mois durant avec eux mais finalement, elle fut libérée par Vernon Roche qui, après avoir remarqué son potentiel, l'a convaincue de s'enrôler chez les Stries Bleues et lui a appris tout ce qu'il savait. Cyn se distinguait du reste de l'unité de Vernon Roche, et pas seulement parce que c'était la seule femme à faire partie d'une formation d'élite d'assassins et d'aventuriers endurcis, sa détermination et parfois même sa dureté faisait que quiconque la sous-estimait ou lui manquait de respect devait en payer le prix fort.



Iorveth est un elfe et, peu surprenant, il haït les humains. Il est chef d'une équipe Scoia'tael. Sa première équipe, d'origine rédaniennne, fut vaincue au début de la 2^{ème} guerre contre le Nilfgaard. Il avait sur le visage une horrible balafre qu'il cachait en partie sous un foulard cramoisi. Iorveth était une légende vivante, le chef insaisissable, qualifié et rusé d'une unité d'elfes qui n'avait aucune intention d'abandonner la guerre contre les humains. Les récits de ses aventures et de sa haine des humains le décrivaient plus comme un fantôme assoiffé de vengeance que comme un individu de chair et de sang. Aux yeux de certains, comme Vernon Roche, Iorveth était un vulgaire terroriste qui avait le sang de centaines sinon de milliers d'innocents sur les mains. Mais si Iorveth était certes un individu dangereux, il poursuivait une vision qui le présentait sous un jour nouveau. Il a un rêve, une cause à défendre et peut-être même de l'espoir pour l'avenir de son espèce. Il est à noter que son caractère peut être perçu de différentes manières, selon les choix que l'on fait dans *The Witcher 2*.



Saskia, la « vierge d'Aedirn » ou « la tueuse de dragon », est la fille de **Borch Trois-Choucas** et le leader de la révolte d'Aedirn, s'opposant au roi Henselt de Kaedwen et à son invasion. Elle est également la rivale du prince Stennis, héritier de Demawend d'Aedirn. Le but de Saskia est de faire du Haut Aedirn convoité par Henselt un royaume indépendant où les non-humains ne seraient plus persécutés et pourraient vivre en toute intelligence avec les humains non racistes.

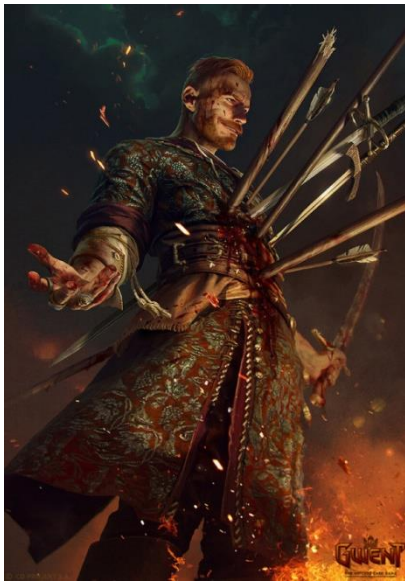


Le prince **Stennis** est le fils du roi Demawend d'Aedirn que l'on voit se faire assassiner au début du jeu *The Witcher 2*. Stennis est sensé devenir le nouveau roi d'Aedirn mais le jeune homme est plutôt faible et timoré et se révèle bien pâle face à la fougue de Saskia, à tel point que c'est plutôt Saskia que Henselt trouvera face à lui quand il essaiera à nouveau d'envahir le Haut Aedirn. La confrontation entre Stennis et Saskia est une des clés de la voie Iorveth du jeu *The Witcher 2*.



Philippe Strenger, plus connu sous le surnom de « Baron Sanglant », est un ancien officier témérien s'étant établi dans la place forte de Perchefreux, dans la région de Velen. Lorsque les armées de Nilfgaard marchèrent sur la Témérie, la plupart des seigneurs locaux prirent la fuite en laissant tout derrière eux, dont le seigneur de Perchefreux, Vserad, qui se réfugia sur l'île de Fyke. Philippe Strenger était à la tête d'une troupe témérienne mise en déroute, dont les survivants se sont établis à Perchefreux. Considéré comme un despote et un seigneur autoproclamé, Philippe Strenger, n'ayant plus aucun espoir en le relèvement de la Témérie, a décidé de traiter avec Nilfgaard en vue d'obtenir un titre attestant sa légitimité à Perchefreux. En échange d'informations concernant Cirilla, le baron demanda à Geralt de l'aider à retrouver sa femme Anna et sa fille

Tamara. Toutes deux avaient disparu sans laisser de trace quelque temps auparavant, et Philippe désespérait de les revoir un jour. Pour autant, le baron dissimula certains faits à Geralt : la grossesse récente de sa femme, la fausse couche qui s'en était suivie et sa propension aux alcools forts et aux querelles émaillées de violence. En vérité, le baron se soûlait d'abondance, et Geralt put constater à quel point il était dangereux d'être dans les parages en pareille occasion quand il vint lui confier ce qu'il avait appris. Philippe savait depuis le début que ses fille et épouse avaient pris la fuite et non disparu. Écartelé entre honte et inquiétude pour leur sort, il s'était efforcé de sauver la face tout en faisant son possible pour les retrouver. À cet égard, sa détermination n'était pas à mettre en doute.



Olgierd von Everec est le fils de Bohumil von Everec et Kristina von Everec. Il est le capitaine de la Compagnie libre rédanienne et est doté du pouvoir d'immortalité. Au premier coup d'œil, Geralt reconnut en Olgierd un personnage unique. À la tête d'une bande hétéroclite qui vénérât le sol que foulait leur chef, il était d'évidence d'une tout autre trempe que ses disciples : éduqué, amateur d'art, il adhérait à une forme de code nobiliaire. Geralt perçut en outre un détail indéfinissable, qu'il décrirait plus tard comme « un vide exigeant d'être comblé ». L'immortalité n'était que le début des révélations concernant Olgierd. *Maître Miroir* lui apprit que lui-même et Olgierd avait signé un pacte : en échange du rétablissement de son statut et de sa richesse, Olgierd avait

promis quelque chose de très personnel au *Maître Miroir* (quoi au juste, Geralt l'ignorait alors). Le contrat jouissait d'une clause étrange : pour être considéré comme rempli, ce qui autorisait *Maître Miroir* à collecter son dû, il devait exaucer trois souhaits d'Olgierd. Pour cela, il lui fallait impérativement recourir à un intermédiaire. Qui *Maître Miroir* avait-il choisi ? Geralt, entraîné contre son gré dans une affaire entre un noble puissant et immortel



et le mystérieux Maître Miroir : **Gaunter de Meuré**. En apprenant que c'était Geralt qui allait exaucer ses vœux, Olgierd s'empressa de lui lancer les ses défis : rapporter l'hôtel de Maximilien Borsody, faire passer à son frère **Vladimir** un moment inoubliable et lui rapporter la rose qu'il avait offert à **Iris von Everec**. Exaucer les souhaits d'Olgierd s'est avéré difficile mais gratifiant, car cela permit à Geralt d'en savoir beaucoup plus sur ce noble hors normes.

Un beau jour, Olgierd tomba follement amoureux d'**Iris**, belle jeune fille de bonne famille. Ses parents ayant accepté la demande en mariage, tout semblait aller pour le mieux quand le sort s'acharna sur les von Everec. Suite à une série de décisions regrettables et de mauvaises récoltes, la famille très aisée coula sous les dettes. Pis encore, les Borsody rachetèrent la dette, appliquèrent ainsi la banqueroute des von Everec. Suite à quoi les parents d'Iris, s'étant



ravisés à propos du futur époux de leur fille, rompirent les fiançailles avec Olgierd et marièrent Iris à un prince ophiri venu faire ses études à Oxenfurt. Fou de désespoir, Olgierd se tourna vers *Maître Miroir* et récupéra sans tarder fortune, influence et bien-aimée. Merveilleux... jusqu'à ce qu'il découvre l'effet secondaire indésirable de ses souhaits : son cœur devenait peu à peu aussi dur que la pierre. Le sorcier remplit les conditions du pacte et compris que *Maître Miroir* jouait pour la mise suprême, à savoir l'âme d'Olgierd von Everec. Le joueur a alors le choix de le laisser récolter son dû ou non et de sauver l'âme d'Olgierd qui retrouve alors sa mortalité et son humanité.



Gaunter de Meuré se dit être un simple vagabond et avoir été jadis un marchand de miroirs. Les bonnes gens l'appelaient **Maître Miroir** ou l'**Homme de verre**. Sûrement à mon sens l'un des personnages les plus énigmatiques et intéressants de l'univers tout entier, livres et jeux compris. L'histoire bien étrange qui tourne autour de cet individu est intéressante, car dans son contexte original : cet homme qu'on surnomme *Maitre Miroir* ou l'*Homme de Verre* ne possède pas réellement de nom connu sauf un qu'il veut absolument cacher au grand public, il semble être également la personnification du mal. On le connaît principalement sous le nom de Gaunter de Meuré dans l'univers, nom qu'il répéta à Geralt De

Riv de nombreuses fois en lui intimant qu'il est préférable qu'il ne sache pas son vrai nom, en effet « tous ceux qui ont appris mon véritable nom ont connu un sort pire que la mort » ... Ce personnage à premier abord semble inoffensif mais quand on découvre la face cachée on s'aperçoit que c'est trop tard...

Lors des apparitions de l'homme de verre on peut le voir contrôler le temps, les spectres, créer des dimensions parallèles ou encore marcher dans le ciel. Gaunter De Meuré s'amuse à s'aventurer dans le monde des vivants afin de tourmenter les humains en leur proposant des pactes alléchants qui promettent richesse, puissance ou encore prospérité. Néanmoins, le maître miroir lors de la formulation du pacte joue sur les mots afin de tourner ce dernier à son avantage, son but étant de récupérer l'âme du contractant et de le voir souffrir. Tous les pactes de Meuré ne sont jamais bénéfiques pour le contractant car ils vivront dans la souffrance et le désespoir avant de voir leur âme capturée.

Si Geralt décide de s'opposer à lui, Geralt découvrit vite que le **professeur Tremblegond** avait dit vrai. On pouvait battre le *Maître Miroir* à son propre jeu. Le sorcier conclut un accord avec lui, en mettant son âme et celle d'Olgierd en jeu, misant tout sur un défi intellectuel, et l'emporta. En résolvant l'énigme posée par le *Maître Miroir*, il chassa le démon de leur dimension... mais pour combien de temps ? Cette engeance-là sait se montrer patiente...