



LE CODEX DU SORCELEUR

Partie 1 : Géopolitique, population et bestiaire

Géographie

Le monde dans lequel se passent les événements des livres d'Andrzej Sapkowski et des jeux de CD Projekt RED, communément appelé « le Continent », peut schématiquement se décomposer en deux grandes parties : les royaumes du Nord et l'empire de Nilfgaard au sud. L'ouest du continent est délimité par un immense océan, la Grande Mer. L'est est délimité par une grande ligne de montagnes quasi infranchissables constituée des Montagnes Bleues au Nord et de Tir Tockair au sud. Le nord du continent s'arrête également à une chaîne de montagnes infranchissable, les monts du Dragon.

Les royaumes du Nord sont découpés horizontalement par deux grands fleuves, le Pontar et la Iaruga, qui se jettent dans la Grande Mer.

Les principaux royaumes, duchés et comtés du Nord, en descendant du nord vers le sud, sont :

- Plein nord, sous les monts du Dragon, les royaumes de Poviss, Kovir, Creyden et Caingorn qui sont neutres et n'interviennent pas dans les événements.
- Au nord-ouest, la Rédanie. Roi : Vizimir, puis Radovid V le Sévère. Capitale : Tretogor.
- Au nord-est, Kaedwen. Roi : Henselt. Capitale : Ard Carraigh.
- Le fleuve Pontar, dont le delta est bordé au nord par les villes de Novigrad et Oxenfurt. C'est au niveau du delta du Pontar que se passe une bonne partie de *The Witcher 3*. *The Witcher 2* pour sa part se déroule dans des villes ou châteaux donnant sur ce fleuve : La Valette, Flotsam, Verden et Loc Muinne.
- À l'ouest, la Témérie. Roi : Foltest. Capitale : Wyzima. Le premier jeu *The Witcher* se passe autour et à l'intérieur de Wyzima.
- À l'est, Aedirn. Roi : Demawend. Capitale : Vengerberg.
- Entre la Témérie et Aedirn, la chaîne de montagnes de Mahakam.
- Sous la Témérie et Aedirn, sur une zone limitrophe au nord de la Iaruga, on trouve de l'ouest à l'est les comtés de Cidaris, Verden, Brugge, le bas Sodden et Angren, sous domination témérienne, puis la Rivie et la Lyrie tous deux gouvernés par la reine Meve. Entre Verden et Brugge se trouve la forêt de Brokilone, zone indépendante détenue par les dryades.
- Le fleuve Iaruga, dont l'embouchure est protégée sur la rive nord par les trois forteresses Nastrog, Rozrog et Bodrog, et sur la rive sud par la ville fortifiée de Cintra.
- Dans la Grande Mer, au large des côtes de Cidaris et Verden, au nord-ouest de Cintra, se trouvent les îles Skellige, un archipel de six îles. C'est dans ces îles que se trouve la deuxième grande zone de jeu de *The Witcher 3*.
- Au sud de la Iaruga, de l'ouest à l'est, Cintra, le Haut Sodden et Dol Angra.
- Sous ces trois comtés, une chaîne de montagnes, les monts Amell, marque la limite avec les royaumes du Sud.

Ces monts sont quasiment infranchissables sauf par une passe à l'ouest sous le royaume de Cintra, la passe de Marnadal, une au centre sous Dol Angra, la passe de Belhaven, qui vient

de la principauté de Toussaint et une à l'est, la passe de Solweig, peu pratique mais qui peut permettre à Nilfgaard de remonter jusqu'en Lyrie.

Les royaumes du Sud (Nazair, Metinna, Geso, Maecht, Nilfgaard...) sont tous regroupés sous la bannière de l'empire de Nilfgaard, à l'exception de la principauté de Toussaint, au nord-est, sorte de royaume d'opérette qui vit dans son monde isolé par des montagnes et que Nilfgaard laisse tranquille : c'est là que sont produits les meilleurs vins du continent ! L'est de Nilfgaard est barré lui aussi par une chaîne de montagnes quasi infranchissable, Tir Tockair, à l'est de laquelle se trouvent le désert de Korath et Zerricania. La partie du continent située au sud de Nilfgaard n'est pas connue.

Politique

Dans les livres

Vers 1260 les quatre royaumes les plus puissants du Nord, Témérie, Rédanie, Kaedwen et Aedirn sont certes alliés sous la pression constante de l'empire de Nilfgaard qui cherche à s'étendre sans cesse davantage, mais ça n'est pas pour autant que ce soit l'entente cordiale. Henselt de Kaedwen, par exemple, considère que Aedirn devrait lui revenir sous le prétexte qu'il y a fort longtemps les deux royaumes ne faisaient qu'un et rêve secrètement de remettre la main sur son voisin du sud (un peu comme la Russie vis-à-vis de l'est de l'Ukraine dans notre monde, par exemple...). Vizimir de Rédanie a voulu marier sa fille à Foltest de Témérie mais ce dernier a refusé, ce qui a jeté un froid. Le roi Foltest n'a pas épousé la fille de Vizimir parce qu'il entretenait une relation incestueuse avec sa propre soeur, Adda, qu'il a même voulu épouser. Le mariage n'eut pas lieu parce qu'Adda est morte en couches d'un enfant de Foltest, une fille qu'il a aussi prénommée Adda et qui devint quelques années plus tard une strige (voir la première nouvelle de Sapkowski, *Le Sorcelleur*).

Le royaume de Cintra, dont dépend aussi Sodden, est indépendant de la Témérie mais est une pièce maîtresse des royaumes du Nord car Cintra verrouille l'accès ouest aux royaumes du nord vis-à-vis de Nilfgaard et l'accès au fleuve Iaruga par la mer. Au début des aventures de Geralt de Riv, ce royaume était dirigé par la reine Calanthe, alliée des royaumes du Nord.

À l'automne 1263, Nilfgaard envahit et dévaste totalement le royaume de Cintra ; pratiquement toute la noblesse de Cintra dont la reine Calanthe sera décimée. Après le massacre de Cintra, Nilfgaard s'étale vers l'est en longeant la Iaruga, s'empare du haut Sodden puis de Dol Angra avant de franchir pour la première fois la Iaruga à Sodden durant l'hiver. Son avancée vers le nord sera stoppée par les troupes du Nord à la bataille du mont Sodden qui met fin début 1264 à la première invasion nilfgaardienne. Mais Nilfgaard reste désormais fermement campé sur toutes les terres au sud de la Iaruga, Cintra incluse.

Le 1er juillet 1267, Nilfgaard franchit à nouveau la Iaruga, cette fois simultanément à Dol Angra et en Sodden. Ce même 1er juillet le roi Vizimir de Rédanie est assassiné par un « terroriste ». La Lyrie, la Rivie et Aedirn sont envahies et battues en une semaine. Henselt de Kaedwen en profite pour s'emparer du haut Aedirn (que lui appelle Basse Marchie) et signe

un accord avec Nilfgaard pour que les troupes de l'empire s'arrêtent aux rives de la Dyfna. Foltest de son côté signe une trêve avec Nilfgaard, abandonnant Verden, Brugge et Angren pour sauvegarder la Témérie.

La trêve avec Foltest sera rompue par Nilfgaard dès le 5 août suivant. L'hiver arrivant, Nilfgaard interrompt les opérations en Témérie et tout le monde en profite pour se réorganiser. En mars 1268 a lieu la grande et terrible bataille de Brenna où finalement les forces des royaumes du Nord arrivent à prendre l'avantage et mettent les armées de l'empire en déroute. Les belligérants se retrouvent à Cintra le 02 avril 1268 pour signer ce qui s'appellera le traité de Cintra. Ce traité oblige Nilfgaard à libérer Aedirn ainsi que toutes les terres au nord de la Iaruga mais le rend de fait souverain de toutes les terres au sud du fleuve. Au passage, l'empereur Emhyr var Emreis épousant peu après la petite fille de la reine Calanthe, Cirilla de Cintra, il devient légalement roi de Cintra. Le traité officialise également la naissance d'une principauté indépendante elfe à Dol Blathanna, au sein d'Aedirn, qui sera dirigée par la magicienne elfe Francesca Findabair alias Enid an Gleanna (son nom elfe). En échange de cette perte de territoire pour Aedirn, Henselt de Kaedwen est obligé de rendre le haut Aedirn dont il s'était emparé au roi Demawend, ce qui le rend totalement furieux. Le fils du roi Vizimir de Rédanie, Radovid, étant encore trop jeune pour régner quand son père fut assassiné, la régence du royaume de Rédanie avait été confiée à quelques nobles et au chef des services spéciaux de Vizimir, Sigismund Dijkstra, qui se fit aider en sous-main par sa complice de toujours en Rédanie, la magicienne Philippa Eilhart. Malheureusement pour lui, à cause d'une confiance mal placée, il fut obligé de quitter précipitamment ses fonctions de régent et de s'enfuir peu après la paix de Cintra pour échapper à un assassinat très probablement ordonné par Philippa Eilhart qui devait avoir trempé dans l'assassinat du roi Vizimir.

Dans les jeux

En 1271, dans le cadre du jeu *The Witcher 2*, les rois Demawend d'Aedirn puis Foltest de Témérie sont assassinés. Si l'assassinat de Demawend a été planifié par Philippa Eilhart et une ou deux autres magiciennes de la Loge des magiciennes, société secrète exclusivement féminine, on apprend à la fin du jeu que c'est en réalité Nilfgaard qui est derrière les assassinats des rois perpétrés par des sorciers de l'école de la Vipère à la botte de l'empire. Durant les quatre ans qui se sont écoulés depuis l'assassinat de son père, Radovid a mis fin à la régence et est devenu officiellement roi de Rédanie sous le nom de Radovid V le Sévère. Les deux rois assassinés, l'empereur de Nilfgaard fait franchir à nouveau la Iaruga à ses troupes à l'automne 1271 et se lance pour la troisième fois à l'assaut des royaumes du Nord. Foltest et Demawend morts, la Témérie et Aedirn ne peuvent résister à l'invasion et rien ne peut s'opposer à la montée inexorable de Nilfgaard vers le nord.

Au début de *The Witcher 3*, en mai 1272, le constat est le suivant :

- Nilfgaard s'est emparé de la Témérie jusqu'au Pontar.
- À l'est, Nilfgaard, après avoir avalé tout Aedirn, a franchi le Pontar et a envahi toute la partie est de Kaedwen ; le roi Henselt est mort durant les combats.
- Seul Radovid de Rédanie a réussi à résister à l'envahisseur. Il a bloqué les troupes de Nilfgaard juste sous le Pontar au sud de son royaume et dans la partie ouest de Kaedwen

qu'il est allé envahir préventivement après la mort d'Henselt pour protéger son royaume de l'avancée des troupes de l'empire.

- De très violents combats ont eu lieu sous le Pontar entre Novigrad et Wyzima, fixant la ligne de front sud entre ces deux villes. Novigrad, port de commerce autonome, et Oxenfurt, la plus grande université des royaumes du Nord, sont encore épargnées, mais pour combien de temps ?

La population

Nous sommes d'un certain point de vue dans de la fantasy « classique » : des elfes, des nains et des humains se partagent des territoires dans lesquels se trouvent par ailleurs des monstres divers et quelques dragons. Comme dans d'autres œuvres, les elfes sont réputés avoir été là en premier mais les nains clament haut et fort qu'ils étaient là bien avant eux. Les humains sont donc arrivés les derniers mais, vu leur natalité galopante et leur agressivité, ils ont fini par envahir la quasi-totalité des lieux.

Beaucoup de nains ont quitté leur montagne historique de Mahakam et essaient de s'intégrer parmi la communauté humaine en exerçant leurs métiers historiques : forgerons, commerçants ou banquiers.

Comme dans les œuvres de Tolkien, les elfes ont une très grande longévité et certains se disent que les hommes avec leur faible durée de vie ne font que passer : il suffit de serrer les dents et d'attendre qu'ils s'auto détruisent. En attendant une partie d'entre eux vit parmi les humains, les autres se sont regroupés dans leurs terres historiques du côté de Dol Angra et Dol Blathanna en Aedirn en attendant des jours meilleurs. À l'inverse des hommes, les elfes sont très peu féconds, ce qui fait que beaucoup d'elfes femmes se sont au cours du temps tournées vers les hommes pour avoir des enfants. À l'époque des événements des livres, ce mélange inter racial dure depuis si longtemps qu'en réalité une grande partie des humains a du sang elfique dans les veines. Malheureusement beaucoup ne veulent pas le reconnaître et le racisme prend de plus en plus place dans les relations inter ethniques.

Car là où le monde de The Witcher sort de la fantasy classique un peu bon enfant, c'est que le concept de racisme, bien réel dans notre vie de tous les jours, n'y est pas occulté, bien au contraire. Certes dans les œuvres de Tolkien les elfes, les nains et les hommes ne s'entendent pas si bien que ça, mais ça ne dépasse que rarement le stade de l'incompréhension entre races fort différentes liée à quelques querelles historiques. Ici les humains sont hélas comme dans la vraie vie : les étrangers sont honnis, tous les maux de la terre sont de leur faute et à défaut de pouvoir les jeter à la mer il n'y a qu'une solution pour beaucoup : les exterminer ! Des émeutes et des pogroms contre les « non-humains » ont lieu régulièrement ici ou là. Et bien sûr, puisque les humains sont de plus en plus agressifs vis-à-vis des non-humains, certains de ceux-ci le leur rendent bien.

Les plus virulents sont des jeunes elfes qui se sont regroupés sous le nom de Scoia'tael. Ils ont formé une sorte de guérilla, une armée de libération et leur but avoué est d'exterminer les humains. Leur extrémisme dans ce domaine (ils pillent et tuent les populations humaines

sans distinction et sans état d'âme) fait qu'ils ne sont soutenus que par une faible partie des elfes eux-mêmes, la majorité considérant que leur lutte ne peut réussir, les discrédite, et contribue à la disparition des non-humains : les jeunes guerriers de la Scoia'tael sont tués avant d'avoir pu fonder une famille. Les elfes, progressivement envahis et repoussés par les humains, sont majoritairement regroupés sur les terres d'Aedirn où malheureusement le roi Demawend, en accord sur ce point avec son voisin du nord Henselt de Kaedwen, est atteint de racisme primaire : il n'a de cesse de persécuter les elfes présents sur son territoire et a donc contribué à les radicaliser. C'est désormais l'histoire de la poule et de l'œuf : chaque communauté accuse l'autre d'avoir commencé les hostilités et rien ne pourra les rapprocher. Vu le racisme ambiant dans tous les royaumes du Nord, certains nains ont eux aussi commencé à rejoindre la Scoia'tael. Beaucoup de non-humains continuent de vouloir vivre de façon pacifique au milieu des humains mais on sent bien que cette situation ne pourra pas durer.

Citons également les dryades. C'est une population exclusivement féminine dont le crédo est la symbiose avec la nature. Suite à l'avancée des humains elles ne sont plus aujourd'hui présentes que dans la forêt de Brokilone, et même comme ça leur présence énerve bien Foltest qui voudrait mettre la main sur cette forêt qui est une enclave dans son royaume. Mais les dryades sont des archères hors pair et toute personne passant la lisière de leur forêt est abattue sans sommation (Geralt de Riv est une des très rares personnes ayant pu se rendre au cœur de Brokilone et en ressortir vivant). Brokilone reste donc un territoire dryade. Les échos de l'existence de la Scoia'tael leur sont parvenus et certaines dryades sortent régulièrement de Brokilone pour aller combattre les humains avec la Scoia'tael, loin de leur forêt.

Parmi les humains on trouve bien entendu des nobles, des guerriers, des commerçants, des artisans, des fermiers et des prêcheurs, comme dans toute communauté. Mais nous sommes dans un monde de fantasy, donc il y a aussi des magiciennes et des magiciens. Les magiciens ont une espérance de vie d'environ 400 à 500 ans et ils sont toujours beaux car ils (et surtout elles) utilisent leurs pouvoirs magiques pour se donner un corps parfait. Il est donc impossible de leur donner un âge quand on les rencontre : ils ont toujours l'air d'avoir entre 20 et 35 ans. L'apprentissage puis l'utilisation permanente de la magie a cependant un effet négatif pour les magiciens des deux sexes : ils sont stériles, à de très rares exceptions près. Ils ont leurs écoles spécialisées : l'académie d'Aretuza, sur l'île de Thanedd face à la ville côtière de Gors Velen en Témérie pour les filles, et l'école de Ban Ard en Kaedwen pour les garçons. Bien qu'essentiellement individualistes, les magiciens sont regroupés au sein de la Confrérie des Magiciens dont le Chapitre (5 membres) constitue la chambre supérieure et le Conseil (5 membres également) la chambre secondaire. Les magiciens sont très bien implantés dans les royaumes et chaque roi a à ses côtés un représentant des magiciens comme conseiller ; le plus souvent une magicienne d'ailleurs, et dans certains cas on soupçonne que la nature du conseil ne s'arrête pas à la porte de la chambre à coucher royale.

Viennent enfin les Sorciers dont le représentant le plus célèbre, héros des livres de Sapkowski et des jeux, est Geralt de Riv, ou Gwynbleidd (Loup Blanc), le nom que lui ont donné les dryades. Les Sorciers sont des hommes ayant reçu un entraînement spécial en vue de devenir des tueurs de monstres professionnels. L'entraînement physique, très

exigeant, s'accompagne d'un traitement à base de plantes (l'épreuve des Herbes) et de drogues (la mutation) grâce auquel ils acquièrent des capacités physiques et mentales presque surhumaines (augmentation des réflexes, de la vitesse, de la force, de la vue, de l'odorat et de l'audition). Ce traitement, qui est si lourd que seuls environ 4 élèves sur 10 y survivent, fait d'eux des mutants aux yeux de chat. On croit (et même eux) qu'ils sont incapables d'avoir des émotions, cependant cela peut ne pas être entièrement vrai. Comme les magiciens, les sorceurs sont stériles du fait de leurs mutations. "Sorcelleur" est un terme péjoratif utilisé par les magiciens pour décrire les hommes dotés de pouvoirs magiques limités. En effet les sorceurs sont sensibles à la magie, fabriquent des potions (élixirs) et utilisent des pouvoirs magiques qui se nomment des signes. Vu leurs capacités hors pair à tuer ou désenvoûter les monstres, leur réputation de tueur les précède et certains les confondent avec de vulgaires assassins ou tueurs à gages. Ils refusent pourtant généralement d'accomplir ce genre de mission car il leur est recommandé lors de leur entraînement de ne pas se mêler des assassinats ou faire le travail des gardiens de la loi.

Un sorcelleur a deux glaives, une épée en acier et une épée en argent. La première est utile pour se défendre contre les humains, les non-humains et les animaux sauvages, la seconde est efficace contre les créatures surnaturelles. Geralt explique cependant dans *La voix de la Raison* que ce n'est pas tout à fait exact :

Des gens malveillants disent que le glaive en argent est réservé aux monstres, et celui en fer aux humains. C'est faux, bien sûr. Il y a des monstres qu'on ne peut frapper qu'avec une lame en argent, mais il en existe d'autres pour lesquels c'est le fer qui est mortel. [...] Il ne s'agit pas de n'importe quel fer. Il doit venir d'une météorite.

Plusieurs écoles de sorceurs existent à travers le monde. Geralt de Riv est issu de l'école du Loup, d'où le médaillon qu'il porte autour du cou. Le siège de l'école du Loup est **Kaer Morhen**, citadelle cachée au cœur des montagnes au nord-est de Kaedwen. Dans les livres deux autres écoles de sorceurs sont évoquées, celles du Chat et du Griffon. Dans *The Witcher 2*, CDPR a ajouté l'école de la Vipère dont le siège est en Nilfgaard. Dans *The Witcher 3* CDPR introduit l'école de l'Ours et de la Manticore.

Le bestiaire

Dans le monde décrit par Sapkowski il s'est déroulé 1500 ans avant l'époque des livres un événement cataclysmique appelé la Conjonction des Sphères. C'est suite à ce cataclysme que des monstres venus d'autres mondes ont réussi à pénétrer dans le monde des royaumes du Nord. Génération après générations ils se sont acclimatés et multipliés, rendant la vie des habitants de plus en plus difficile. C'est pourquoi il a fallu créer cette caste particulière que sont les sorceurs, dédiés à combattre les monstres qui menacent les populations.

Le bestiaire des monstres se révèle particulièrement diversifié. En voici les principales catégories.

- Les plantes carnivores → Ekinoppes et Ekinopyres.

- Les insectoïdes → Les Arachas, les Endriagues et les Koshchey, de type arachnoïde. Les Kikimorrhes, plutôt dans le style fourmi avec une reine à la tête de l'essaim.
- Les morts-vivants → Les Noyeurs et les Noyadés, monstres aquatiques vivants dans les océans, marais, lacs et les égouts.
- Les nécrophages → Monstres qui hantent les cimetières, les cryptes et les champs de bataille : les Charogards, les Putréfacteurs, les Bullvores, les Goules, les Algoules, les Graveirs, les Dévoreurs, les Décharneurs, les Nekkers, les Bloedzuigers, les Brumelins, les Guenaudes (aquatiques dans les océans et marais/sépulcrales dans les cryptes et cimetières).
- Les vampires – Monstres suceurs de sang → les Brouxes, les Alpyres, les Noctules, les Garkains, les Katakans, les Ékimmes et les Vampires Supérieures.
- Les spectres – Démons et fantômes divers → les Draugr et leurs Draugirs, les Barghests, les Fantômes, les Spectres de midi/minuit.
- Les golems → Elémentaires de terre, Elémentaires de feu, Gargouilles, Géants de glace.
- Les monstres volants → Les Harpies, les Erynias, les sirènes, les Griffons.
- Les monstres marins de type pieuvre → Le Keyran, les Zeugles.
- Les monstres forestiers → les Leshens, les Fiellons, les Tscharts.
- Les reptiles volants (ou ornithosaures) → Les Basilics, les Cocatrix, les Wyverns, les Ekhidnas, les Diploures géants (ou Foënard), les Dragons (bien que Geralt ne considère pas les dragons comme des monstres et ne les chasse pas).
- Les humanoïdes → Les Trolls, les Cyclopes.
- Les humains transformés en monstres – Créatures maudites → les loups-garous, les Striges, les Mutants, les Berserkers (ou Ours-garous), les Couvins.
- Les hommes poisson → les Vodyanoi.
- Les créatures inoffensives pour les humains (qui peuvent pour certains d'entre eux vivre parmi les humains) → Les Dopplers, Les Célicoles.

Pour des renseignements détaillés sur les monstres, vous pouvez aller voir dans le wiki :

- Monstres de *The Witcher 1* :

http://sorceleur.gamepedia.com/Cat%C3%A9gorie:Bestiaire_dans_The_Witcher

- Monstres de *The Witcher 2* :

http://sorceleur.gamepedia.com/Cat%C3%A9gorie:Bestiaire_dans_The_Witcher_2

- Monstres de *The Witcher 3* :

http://sorceleur.gamepedia.com/Cat%C3%A9gorie:Bestiaire_dans_The_Witcher_3