



Gwent : Way of the witcher, ill. de V. Vegea, *Gwent* (CDPR)

Histoire des sorceleurs

Ce document a pour but de donner des éléments sur l'histoire des sorceleurs dans le monde de *The Witcher*, tels qu'ils ont été recueillis et compilés par la communauté de fans de cet univers.

Sont pris en compte dans ce contenu les écrits d'Andrzej Sapkowski (nouvelles et romans) ainsi que les jeux vidéo de CD Projekt Red (*The Witcher*, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, *The Witcher 3: Wild Hunt* ainsi que *Gwent: The Witcher Card Game* et *Thronebreaker: The Witcher Tales*) et le contenu produit par R. Talsorian Games pour *The Witcher : le Jeu de Rôle*.

Le présent contenu a été créé et compilé à partir de recherches en ligne sur les différents wikis sur le sujet en anglais, français et polonais, disponibles et accessibles gratuitement. Il ne reflète en aucun cas une vérité absolue et chaque point pourrait être discuté et retravaillé au gré des sources, parfois contradictoires entre elles.

L'École de la Manticore n'y est pas traitée puisqu'un document officiel publié par R. Talsorian Games est disponible gratuitement sur leur site.

Il permettra toutefois, nous l'espérons, aux joueurs de *The Witcher : le Jeu de Rôle* de mieux comprendre cet univers riche, profond et passionnant et de créer des histoires et des personnages cohérents et surtout de prendre beaucoup de plaisir à les jouer. Tous les sorceleurs ne sont probablement pas listés dans ce document, vous croiserez ainsi la route d'autres sorceleurs plus ou moins célèbres lors de vos parties de JdR.

Toutes les illustrations sont issues de Gwent et appartiennent à CD Projekt Red, sauf mention contraire, y compris la quatrième de couverture *Geralt : Igni* par Anna Podeworna.

Ce document a été créé par et pour la communauté francophone The Witcher JDR et ne peut en aucun cas être utilisé à des fins commerciales.

Remerciements à tous les membres du Discord JDR The Witcher papier FR, et spécialement à BogyStyleFr pour l'idée et le template, et aussi bien sûr à Almut et Alexis.D qui font un boulot de dingue pour organiser cette commu.

Document disponible sur <http://www.the-witcher-jdr.fr>

TABLE DES MATIÈRES

L'Ordre des sorceurs	1
L'École de l'Ours	2
L'École de la Vipère	6
L'École du Chat	11
L'École du Griffon	17
L'École du Loup	21



Cosimo Malaspina, ill. de A. Nazarenko, *Gwent* (CDPR)



Alzur, ill. de L. Mastroianni, *Gwent* (CDPR)

L'Ordre des sorceleurs

Après que les premières tentatives de création de sorceleurs avec des adultes se soient avérées insatisfaisantes, il fut décidé d'utiliser des enfants pour de futures expériences. Le mage **Alzur** voyagea pendant des semaines, rassemblant 38 enfants, filles et garçons, avant de les amener au château de **Rissberg** près du mont Crémora.

À Rissberg, les enfants devaient s'entraîner jour et nuit afin de se préparer aux expériences à venir que les mages de l'établissement avaient planifiées. Cette formation comprenait l'escalade de falaises, la course d'obstacles parsemée de pièges, l'esquive de pendules oscillants les yeux bandés et de nombreuses autres méthodes d'entraînement. Cet entraînement s'avéra brutal car, avant même que les mages aient pu commencer leurs expériences, quatre des enfants étaient déjà morts.

Alors que le moment des expériences approchait, les enfants devaient commencer un régime de ragoûts de champignons bouillonnants et de thés alchimiques au goût savonneux. Au début, les enfants devenaient plus rapides et plus forts, mais à mesure que les expériences se poursuivaient, le nombre d'enfants restants diminuait rapidement. Il fallut près d'un mois aux mages pour transformer avec succès l'un des garçons et de créer ainsi le premier mutant. Au moment où tous les enfants avaient subi les mutations, il n'en restait plus que cinq dont **Erland, Arnaghad, Madoc, Rhys** et un autre garçon.

Cependant, les mages continuèrent à inspecter et à tester minutieusement les enfants survivants avant de rassembler des professionnels : des chasseurs, des alchimistes et des épéistes des quatre coins du Continent. Ces professionnels formaient les enfants dans leurs compétences respectives mais malgré cela, les enfants s'avérèrent insatisfaisants. Les mutations avaient ouvert leurs corps au flux de chaos certes, mais ils se retrouvaient avec un talent magique assez limité.

Départ de Rissberg

Décus de ce dénouement les mages bannirent les enfants mutés de Rissberg mais quelques mages, comme **Alzur, Cosimo Malaspina** et **Idarran d'Ulivo** les accompagnèrent, décidés à poursuivre l'expérience. Ce groupe fini par amener les enfants au château abandonné de **Morgraig**, dans les monts Crécerelles, pour poursuivre leurs expériences et leur entraînement.

Dans les années qui suivirent, alors que de plus en plus de sorceleurs étaient créés, ils se mettaient en route au printemps et prenaient des contrats à travers le Continent. Ils retournaient ensuite en hiver se mettre au chaud à Morgraig et passaient du temps avec leurs frères dans le château, célébrant le fait d'avoir survécu une autre année sur la Voie tout en pleurant ceux qui étaient morts.

La Chute de l'Ordre

Des années plus tard, lorsque Cosimo, Alzur et Idarran furent partis, ils ne laissèrent derrière eux qu'une poignée de mages pour effectuer les mutations laissant l'Ordre sans chef. Les sorceleurs, eux, continuaient de parcourir le Continent mais les monstres se faisaient de plus en plus rares et, commençant à manquer de travail, une compétition s'installa et des conflits éclatèrent entre certains sorceleurs.

Il est communément admis que l'incident qui marqua le début de la chute de l'Ordre est celui où Arnaghad attaqua Rhys, le tuant presque. Arnaghad revint à Morgraig, accompagné par un groupe de ses frères sorceleurs et une bataille s'ensuivit entre eux et les sorceleurs restés fidèles à l'Ordre. Ces derniers furent victorieux et Arnaghad et son groupe furent contraints de quitter l'Ordre, partant fonder leur propre école. Des années plus tard, l'histoire se répéta et un groupe de sorceleurs dissidents trahit l'École de l'Ours et tua presque Arnaghad. Ce groupe partit à son tour et se sépara l'un pour créer l'École de la Vipère et l'autre celle de la Manticore.

Après que les histoires eurent atteint l'Ordre de ces nouvelles écoles de sorceleurs, des membres de l'Ordre décidèrent de créer également leur propre école, emportant avec eux une grande quantité de mutagènes et d'outils alchimiques, dans l'espoir d'améliorer les mutations des sorceleurs et s'installèrent au château de **Stygg**, fondant la première École du Chat.

Les restes de l'Ordre perdurèrent un certain temps, mais de plus en plus décus par leur échec, nombre de mages et de sorceleurs désertèrent Morgraig. Finalement, le sorceleur Erland de Larvik quitta l'Ordre à son tour avec 13 de ses meilleurs amis. Soucieux de ne pas porter un nouveau coup à l'Ordre, ils annoncèrent leur départ et les raisons qui les poussaient à ceux qui étaient restés à Morgraig. Ce groupe partit fonder l'École du Griffon, après avoir façonné le nom et les idées de leur école d'après l'enseignement de leur ancien maître d'armes, **Taliesin**.

Les derniers membres de l'Ordre finirent par quitter Morgraig, laissé à l'abandon, et voyagèrent vers l'est, pour finalement s'installer dans la vallée de **Kaer Morhen**. Ils y fondèrent l'École du Loup, mettant officiellement fin à l'Ordre des sorceleurs.

L'École de l'Ours



Haern Caduch, ill. de K. Bem, *Gwent* (CDPR)

Histoire

L'École de l'Ours fut fondée par le premier groupe de sorciers qui s'est séparé de l'Ordre. Le sorcier **Arnaghad** avait attaqué son compagnon sorcier **Rhys**, le tuant presque. Anticipant que les autres sorciers chercheraient à le punir pour cela, il arriva au donjon de l'Ordre avec un groupe de frères. Après une bataille entre eux et l'Ordre dans laquelle l'Ordre prit le dessus, Arnaghad et ses frères d'armes, dont **Ivar Maloeil**, se retirèrent et quittèrent l'Ordre. Ils s'installèrent dans les monts Amell et établirent des contacts avec les nains et les gnomes de la région.

Quelque temps après la fondation de l'école, Ivar souhaita se débarrasser du grand maître Arnaghad car il savait que le sorcier ne soutiendrait pas d'essayer de supprimer la chasse sauvage qu'Ivar a vue dans ses visions, car le grand maître croyait que les sorciers ne devraient être payés que pour tuer des monstres. Alors qu'Ivar et son groupe avaient presque tué Arnaghad, ils échouèrent finalement à prendre le contrôle et furent forcés de quitter l'école.

Alors que la plupart des membres de ce groupe parti pour fonder l'**École de la Vipère**, dirigée par Ivar, un autre groupe au sein de ce schisme, dirigé par **Iwan**, se sépara avant la fondation des Vipères, créant finalement l'**École de la Manticore**.

L'École de l'Ours fut fondée par le sorcier Arnaghad. Elle est située dans la forteresse d'**Haern Caduch**, une forteresse isolée, nichée entre les pics des monts Amell.

Survivre dans ses salles inhospitalières était un défi de chaque instant, particulièrement pour les plus jeunes élèves. S'ils ne se blottissaient pas près de la chaleur de lâtre pour éviter les engelures ou s'ils ne se glissaient pas sous des peaux pour éviter l'hypothermie, ils pouvaient toujours déblayer inlassablement la neige dans la cour...

Les sorciers de cette école faisaient preuve d'une endurance extraordinaire, même comparée à celle de leurs pairs.

À ce jour, la forteresse reste en assez bon état, même si une couche de neige toujours plus épaisse la recouvre.



Au sommet de leur puissance, les Ours se rendaient souvent à Skellige, à la fois en raison de sa quantité de monstres et de l'état d'esprit des insulaires semblable au leur. Bien que les événements qui ont conduit à la création de l'école se soient produits il y a des siècles, certains des plus anciens sorciers des autres écoles les appelleraient encore les meurtriers.

L'école a cessé de fonctionner après que les Ours ont échoué dans un contrat pour détruire une cabale de vampires.

Les frustrations des habitants des provinces déchirées par la guerre autour d'eux se sont transformées en émeutes. Finalement, de nombreux villages environnants se sont regroupés pour détruire l'école, car ils préféraient partager les montagnes avec les monstres plutôt qu'avec les sorciers. Les sorciers avaient peu ou pas de liens fraternels les uns avec les autres et aucune véritable loyauté envers leur école. Ils ont décidé de se séparer les uns des autres et de l'école, plutôt que de mourir en protégeant le donjon des humains à venir. Bien que leur donjon ait été laissé en mauvais état et ait été enterré par le temps et les éléments, on pense que certains membres de longue date sont peut-être revenus pour le réoccuper car les sorciers sont à nouveau nécessaires.

Membres d'hier et d'aujourd'hui



Arnaghad, ill. de B. Rezunenko, *Gwent* (CDPR)

Gerd était un sorcier très connu. Des récits, des poèmes et des chants racontent son épopée. Il avait commencé ses activités auprès de la duchesse Helena Lange-Haare, l'héritière du trône ducal, pour retirer son père du trône usurpé. Gerd, cependant, insulta l'héritière et refusa son offre. Il s'allia à son père et commisit divers crimes à son service. Il fut bientôt déclaré hors-la-loi et s'enfuit rapidement vers les îles Skellige.

Juste après son arrivée sur les rives d'Ard Skellig, Gerd aida des habitants en tuant un dragon. Peu de temps après, il fut engagé par Jorgen Main-de-Fer pour tuer une sirène qui avait attaqué des habitants au nord-ouest de Spikerroog. Gerd navigua vers An Skellig et arriva à Fort Tuirseach. Il rencontra le jarl d'An Skellig, Torgeir le Rouge. Torgeir demanda à Gerd de le débarrasser d'une strige. Gerd accepta le contrat mais expliqua qu'il devait d'abord terminer son contrat pour Jorgen. Le jarl paya Gerd et lui proposa les services d'un de ses hommes, Olven, pour le guider. Gerd tua la sirène puis alla empocher sa récompense dans une taverne près de Fyresdal sur Ard Skellig. Il y passa la nuit à boire, à raconter des histoires et à jouer au gwynt avec Jorgen et l'aubergiste. Puis il alla tuer la strige et retourna bientôt au Jarl Torgeir à An Skellig où des bandits et des chasseurs de primes payés par Nilfgaard assiégèrent le château du jarl avec des catapultes. Le château de Tuirseach s'effondra et tomba en ruine, entraînant avec lui le Jarl Torgeir, et ses hommes, dont le sorcier Gerd.

L'on pourrait dire qu'**Arnaghad** était obstiné de naissance. Insolent avec les figures d'autorité, il exérait quiconque tentait de lui imposer sa volonté, car être autonome lui importait plus que tout. Ce fut en grande partie pour cela qu'il décida de fonder sa propre école de sorciers.

Alors que d'autres sorciers se croyaient investis d'un devoir, une raison d'être transcendant le simple besoin, Arnaghad ne voyait dans leur action rien de plus qu'un travail. Un sorcier devait accepter des contrats, tuer des monstres et empocher son argent : le reste, soutenait-il, ne visait qu'à satisfaire bêtement l'égo.

Peu désireux d'être l'esclave d'un code auquel il ne croyait pas, il rassembla une poignée de sorciers partageant son point de vue et gagna les monts Amell, où il s'installa dans une forteresse au milieu des pentes glacées pour fonder l'École de l'Ours : un endroit où les apprentis sorciers pourraient apprendre leur métier, sans être distraits dans leur entraînement par les "honorables vertus".

Ironiquement, ce furent les fondements de l'école d'Arnaghad qui provoquèrent sa chute. Aucun sentiment de camaraderie n'existant entre les sorciers de l'École de l'Ours, ils finirent par partir chacun de son côté, ne voyant aucune raison de rester loyaux entre eux ou envers le maître de leur école.



Gerd, ill. de A. Nazarenko, *Gwent* (CDPR)



Ivo de Belhaven, ill. de A. Podedworna, *Gwent* (CDPR)

Ivo est né à **Belhaven**. Bien que portant la barbe, il ne ressemblait en rien aux autres Ours, sa posture et son agilité le rendaient plus apte à être un Chat ou une Vipère. Après sa formation, il quitta l'école et évita les autres sorcisseurs, restant indifférent aux nouvelles sur leur sort et ne montra aucun intérêt lorsqu'une foule en colère banni les sorcisseurs de Haern Caduch.

Cela n'avait rien à voir avec la colère ou l'animosité, les mutations avaient neutralisé avec succès de tels sentiments inutiles en lui. Il ne se souciait tout simplement pas de ce que faisaient les autres. Bien sûr, de temps en temps, Ivo rencontrait un autre sorcisseur.

Une de ces rencontres avait été tout à fait mémorable. Il avait rencontré un Ours qu'il connaissait de l'école. Il s'appelait Junod, et tout comme Ivo, il prit le surnom « de Belhaven ». Cependant, contrairement à Ivo, il ne venait pas de Belhaven. Lorsqu'on lui posait des questions sur son choix, il répondait avec une franchise rafraîchissante qu'il aimait juste le son du nom - et, comme il ne s'attendait pas à ce que le petit Ours vive très longtemps, il n'eut aucun scrupule à voler son surnom.

Ironiquement, quelques années plus tard, Ivo apprit la mort de Junod. Et il se sentait... Rien, en fait.

En 1267, pendant la Seconde Guerre nordique, il fut engagé par l'Empire nilfgardien pour tuer Gernichora à Ysgith. Malheureusement, il la sous-estima et fut gravement blessé en combattant.

Il s'associa à la reine Meve et avec son armée, ils parvinrent à mettre un terme au danger. Meve offrit à Ivo une place dans son armée mais il refusa en déclarant qu'il était dépourvu d'émotion, pas de raison.

Bien que les origines de **Junod** soient incertaines, il était réputé être le fruit d'un amour insolite entre un nain et une géante. Il finit par devenir un élève de l'École de l'Ours, étudiant et s'entraînant à Haern Caduch. Là, Junod fit la connaissance, entre autres, d'Ivo de Belhaven. Au moment de choisir un sobriquet, Junod choisit "de Belhaven" tout comme Ivo, malgré le fait que Junod ne soit pas originaire de la ville.

En 1243, Junod avait recherché le grand maître forgeron Tyen'sail car il voulait qu'il lui forge une épée légendaire, mais il avait perdu tout son argent au jeu. Cherchant du travail, il accepta un contrat pour Charité Gontran de Tufo et reçut un acompte en florins. Le lendemain, il conclut que les problèmes étaient causés par un monstre souterrain et décida de s'aventurer à l'intérieur des grottes. Mal préparé, il finit par essayer de se battre contre le shaelmaar, mais il fut tué.

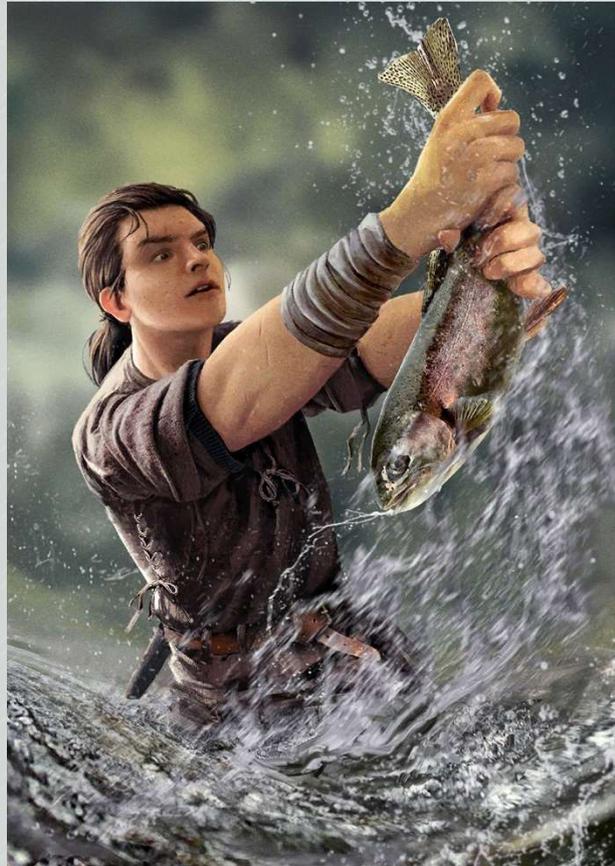
Quelques années après leur rencontre, Ivo a appris le sort de Junod mais n'eut pas pitié de lui. Lorsque Geralt de Riv séjourna à Toussaint en 1275, il rassembla les schémas laissés par Junod et réussit à tuer le dernier ennemi de l'Ours.



Junod de Belhaven, ill. de S. Chlewinska, *Gwent* (CDPR)



Mentor de l'École de l'Ours, ill. de B. Rezenenko, *Gwent* (CDPR)



Adept de l'École de l'Ours, ill. de K. Bem, *Gwent* (CDPR)

Épreuve finale

Pour devenir un sorceleur de l'École de l'Ours, chaque élève doit réussir l'épreuve de la montagne. Il doit pour cela s'aventurer au pic de la montagne Gorgone et en rapporter une rune spéciale prouvant son ascension : c'est un défi particulièrement brutal, car beaucoup de garçons périssent gelés bien avant d'avoir atteint le sommet.



Sorceleur de l'École de l'Ours, ill. de A. Nazarenko, *Gwent* (CDPR)



Intendant de l'École de l'Ours, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)

L'École de la Vipère



Gorthur Gvaed, ill. de Z. Kapuścińska, *Gwent* (CDPR)

Histoire

L'Ordre des Sorcateurs commença à connaître une scission parmi ses membres, certains se battant et menaçant d'autres à propos de contrats. Un de ces sorcateurs, Arnaghad, après avoir presque tué un autre sorcateur, dirigea un groupe contre le reste de l'Ordre, entraînant plusieurs morts, mais finalement l'Ordre fit face et Arnaghad partit avec les restes de son groupe.

Ils s'installèrent dans les montagnes Amell où Arnaghad fonda l'École de l'Ours. Des années après, l'histoire se répéta : cette fois, un groupe de sorcateurs de l'École de l'Ours trahit l'école et faillit tuer Arnaghad. Ces sorcateurs partirent former leur propre école, et prirent pour blason la Vipère.

Parce que les Vipères acceptaient non seulement des contrats avec des monstres, mais aussi avec des humains et des non-humains. Malgré cela, ils conservaient une forme de neutralité. Ils tuaient pour de l'argent, mais ne se joignaient jamais complètement à l'un des camps dans un conflit.

La vraie raison était cependant que son fondateur avait un grand objectif en tête : il voulait vaincre la Chasse Sauvage. Mais comme il ne pouvait pas le faire seul, il fonda une école dédiée à son objectif.

L'École de la Vipère était l'une des ramifications les plus méridionales de la caste des sorcateurs et

L'École de la Vipère était une école de sorcateurs dont le siège était situé à **Gorthur Gvaed**, un donjon se trouvant quelque part dans les gouffres profonds des montagnes de Tir Tochair et qui était gardé par une tour remarquable, décorée d'une sinistre spirale s'enroulant autour. Cependant, elle était loin de rivaliser avec les douves terrifiantes l'encerclant, profondes de plusieurs centaines de pieds et vraiment... stupéfiantes. Personne n'était à même de dire si l'on pouvait encore qualifier d'eau ce qui les emplissait. L'odeur qui flottait au-dessus des douves était difficile à oublier. Après la chute de la forteresse, les sorcateurs survivants dirent en plaisantant que la puanteur avait dû conduire l'armée de l'Usurpateur jusqu'à Gorthur Gvaed.

D'innombrables soldats périrent dans ce cloaque. Selon la légende, les morts furent si nombreux que l'on aurait pu traverser les douves sur un pont entièrement composé de cadavres. Et l'odeur ne fit qu'empirer.

Les mentors de l'École de la Vipère étaient particulièrement froids et impitoyables avec leurs élèves. La raison en était de préparer les futurs sorcateurs à la dure vie qui les attendait.



probablement la plus étrange et la plus secrète. Les Vipères réussirent à rassembler une incroyable collection de livres et de parchemins sur la Chasse Sauvage.

Après que l'Usurpateur eut tenté en vain d'absorber les Vipères au sein des forces impériales, l'armée nilfgardienne détruisit leur donjon. Ses membres se dispersèrent dans tout l'Empire, mais furent interdits d'entrer dans les grandes villes.

Vers 1270, peu de temps après une rencontre avec la Chasse Sauvage près de l'arbre du pendu, un groupe de sorcateurs de la Vipère accompagnés d'une magicienne amnésique furent arrêtés par les services secrets nilfgardiens. L'empereur Emhyr var Emreis leur offrit un choix qu'ils ne pouvaient pas refuser : assassiner quelques rois dans les Royaumes du Nord en échange de la reconstruction de leur école.

Le groupe réussit à assassiner Foltest de Temeria et Demavend d'Aedirn. L'empereur, cependant, ne tint pas sa promesse et au lieu de reconstruire l'école, il envoya des chasseurs de primes pour éliminer ces témoins gênants.

Membres d'hier et d'aujourd'hui



Ivar Malceil, ill. de V. Vegeva, *Gwent* (CDPR)

Letho de Guletta est un sorcier de l'École de la Vipère. Compte tenu de sa stature imposante, c'est une association plutôt trompeuse. Même s'il est grand comme un fiellon et fort comme un taureau, il n'a rien à envier aux autres sorciers en termes de réflexes ou d'agilité.

Dans les forêts d'Angren en 1270, Letho était proche de la mort après avoir été frappé par la queue d'un slyzard mais Geralt de Riv le sauva alors qu'il poursuivait la Chasse Sauvage pour libérer Yennefer. En guise de remerciement, Letho guida Geralt et ses compagnons pour retrouver la Chasse Sauvage. Ils les rattrapèrent au solstice d'hiver. Le combat fit rage mais malgré leur habileté, les sorciers ne purent pas prendre le dessus et une impasse s'ensuivit jusqu'à ce que Geralt s'offre en échange de Yennefer.

Letho et les siens prirent soin d'elle. Ils voyageaient constamment pour éviter d'attirer l'attention mais ont finalement été jetés en prison. Cependant, l'Empereur leur proposa un marché : semer le chaos dans le Nord en tuant leurs rois, rejeter la faute sur la Loge des Magiciennes, et l'École de la Vipère serait restaurée. Letho tua à lui seul non pas un, mais deux rois du Nord.

Toutefois, il ne tira rien de son accord avec Emhyr var Emreis, et l'avenir prouva une fois de plus que les sorciers ont intérêt de ne pas se mêler de la politique.

Ivar Malceil était un sorcier de l'École de l'Ours puis plus tard le fondateur de l'École de la Vipère. Il fonda l'École de la Vipère avec un grand dessein en tête, contrairement aux rumeurs qui prétendent qu'elle n'existait que pour fournir des services peu reluisants. Le grand-maître avait compris qu'il n'atteindrait pas seul son véritable but : il entendait trouver et vaincre la Chasse Sauvage.

Les expériences menées sur lui eurent deux conséquences pour Ivar : il acquit un surnom et une nouvelle capacité de vision. Son "œil maléfique" lui permettait de voir un monde différent. Beaucoup d'autres mondes, en réalité. Avec cet œil, il vit des cavaliers spectraux s'élancer sur la Spirale et assista à leurs enlèvements, meurtres et conquêtes. Ces spectres qui hantaient inlassablement sa vision spéciale devinrent l'obsession d'Ivar.

Hélas, s'il apprit à bien connaître son ennemi, il ne parvint jamais à l'approcher suffisamment pour agir. Même s'il pouvait apercevoir de loin leurs saccages, il n'avait pas leur mobilité et se retrouvait toujours à poursuivre des ombres.

Lorsque la Chasse Sauvage fut enfin vaincue, Ivar avait péri depuis longtemps.



Letho, de Guletta, ill. de L. Mastroianni, *Gwent* (CDPR)



Auckes, ill. de B. Sola, *Gwent* (CDPR)

Serrit était un sorceur de l'École de la Vipère et un membre des Tueurs de rois.

À Midinværne 1270, le solstice d'hiver, Serrit participa à la bataille de l'Arbre du Pendu, où les sorceurs affrontèrent les cavaliers de la Chasse Sauvage. Bien que les sorceurs se soient battus avec bravoure, ils ne purent pas tous les tuer en raison de leur infériorité numérique.

Lorsque Geralt s'offrit en échange de la libération de Yennefer, les sorceurs restants prirent soin de Yennefer, fiévreuse, délirante et devenue amnésique.

Yennefer s'avéra être un poids, causant au groupe des ennuis sans fin dans un royaume connu pour avoir des règles strictes sur les mages qui pourraient la faire tuer pour son comportement indiscipliné. Pour la protéger, le groupe erra dans les provinces de l'empire jusqu'au jour où ils se firent prendre par la police secrète impériale.

Se joignant à Letho, Serrit et son frère d'armes Auckes tentèrent d'assassiner le roi Henselt dans le camp Kaedweni près de Vergen. Même s'ils ne réussirent pas, Serrit ne fut pas tué par Geralt comme Auckes et réussit à fuir les lieux, pour être finalement retrouvé et éliminé par Sheala de Tancarville, afin de couvrir le rôle de la Loge des Magiciennes dans l'affaire des régicides.

Auckes était un sorceur de l'École de la Vipère et un membre des Tueurs de rois envoyés dans les Royaumes du Nord par l'Empereur Emhyr var Emreis pour y faire des ravages.

Après que Geralt eut sauvé la vie de Letho à Angren, le sorceur l'aida à retrouver la Chasse Sauvage qui avait kidnappé Yennefer. Auckes, aux côtés de Serrit et d'un quatrième sorceur vipère, rejoignit Letho et Geralt pour former un groupe de sorceurs qui traquaient la Chasse Sauvage.

Auckes participa à la bataille de l'Arbre du Pendu, à Nilfgaard, où les sorceurs affrontèrent les cavaliers de la Chasse. Après cela, il partit avec les sorceurs restants et Yennefer.

Cependant, après avoir été libérée de la Chasse Sauvage, Yennefer s'est avérée être un poids, essayant de séduire Auckes et de creuser un fossé entre les sorceurs. Jusqu'à ce qu'ils fussent tous arrêtés et interrogés séparément et qu'ils acceptent l'offre d'Emhyr.

Quelque temps après que Letho eut réussi à tuer Demavend, Auckes et son frère d'armes Serrit commencèrent à comploter pour assassiner Henselt. Mais ils échouèrent, Auckes fut tué sur le coup par Geralt et même si Serrit réussit à fuir, il fut rattrapé et éliminé par Sheala de Tancarville.



Serrit, ill. de D. de Almeida Peres, *Gwent* (CDPR)



Kolgrim, ill. de A. Nazarenko, *Gwent* (CDPR)

Le destin a pris un malin plaisir à s'acharner sur **Kolgrim**. La fortune ne lui souriait que si elle était accompagnée d'un gros coup de malchance. Il en a toujours été ainsi, même avant qu'il ne devienne sorceleur. Même lorsqu'il n'était qu'un petit garçon inoffensif...

La veille de Saovine, le petit Kolgrim fut enlevé par une pleureuse qui l'avait remplacé par sa propre engeance maudite. Par chance, un sorceleur tua le monstre la nuit-même. Le sauveur du petit, pris de pitié, décida de le ramener chez lui. Kolgrim fut soulagé de pouvoir retrouver chaleur et sécurité auprès de sa mère, inconscient du malheur qui l'attendait.

Sa mère accueillit le sorceleur avec un regard empli de haine, incrédule face aux paroles du mutant. Aveuglée par le mépris, elle refusa ne serait-ce que de poser les yeux sur son fils en pleurs, parfaitement convaincue que l'engeance de la mamoune était la sienne. Alors que la porte claqua au nez du sorceleur, il n'eut d'autre choix que d'emmener Kolgrim à l'École de la Vipère.

Les années qui suivirent, le destin allait se jouer bon nombre de fois de Kolgrim, que ce soit lors de son entraînement mortel ou au cours de ses voyages à travers le continent. La fin de sa vie fut presque ironique, car celui qui avait été enlevé puis rejeté par sa propre mère avait été accusé d'avoir enlevé un enfant.

Lorsque le maître Ivar Malœil enquêtait Kolgrim de retrouver les schémas d'arme perdus de leur ordre, la malchance frappa à nouveau. Bien que le sorceleur eût retrouvé les schémas légendaires, il ne revint jamais à la forteresse.

Dans le petit village de Blanchefleur, Kolgrim fut accusé d'avoir enlevé le fils de l'apiculteur. Le baronnet local, qui souhaitait apaiser les tensions des habitants, fit appel à un bourreau digne de ce nom. Justice serait faite, quoi qu'il en coûte ; la justice des villageois, évidemment. Mais en réponse à cette décision, Kolgrim invoqua le droit commun témérien et demanda l'épreuve du jugement. Contre toute attente, le baronnet accepta et demanda au sorceleur de débarrasser la crypte de sa famille des spectres.

D'après des sources officielles, Kolgrim périt dans la crypte, mais certaines rumeurs affirment tout autre chose. Une poignée d'habitants, furieux de la décision du seigneur, aurait attaqué le sorceleur avant même qu'il n'entre dans la crypte. L'apiculteur aurait ainsi pu avoir sa vengeance légitime en décapitant le mutant de ses propres mains... Enfin, ce n'était qu'une rumeur mais avec le temps, une chose finit par être certaine.

Le garçon avait été tué par des noyeurs, pas par Kolgrim.

Warritt, également connu sous le nom de "l'Œil omniscient", était un sorceleur aveugle de l'École de la Vipère. Il était célèbre pour avoir inventé une variante du signe Supirre, qui compensait le manque de vue du chasseur de monstres en lui donnant la capacité d'écholocation.



Warritt, ill. de Z. Kapuścińska, *Gwent* (CDPR)



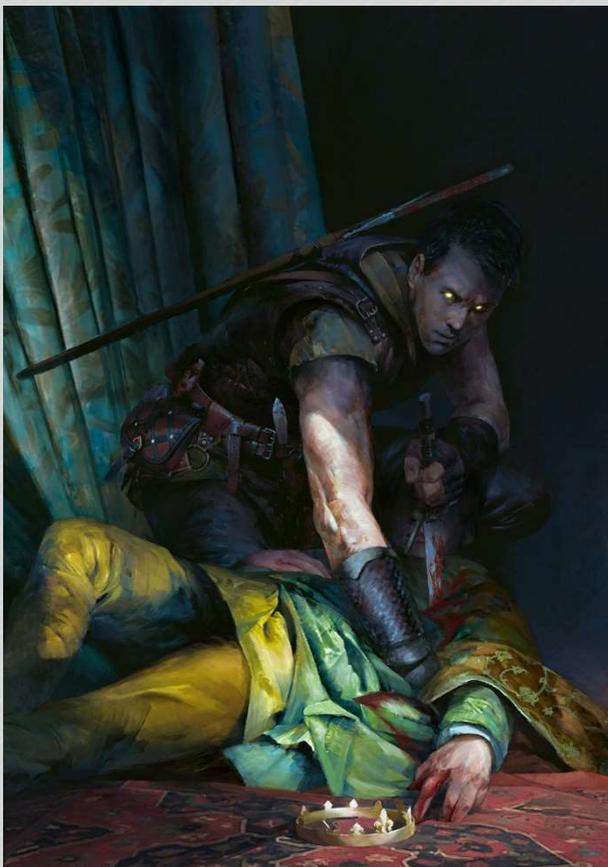
Mentor de l'École de la Vipère, ill. de S. Chlewinska, *Gwent* (CDPR)



Adeptes de l'École de la Vipère, ill. de Z. Kapuścińska, *Gwent*

Épreuve finale

Durant son séjour à Gorthur Gvaed, chaque élève reçoit un animal à élever afin qu'il établisse un lien affectif fort avec lui durant son entraînement. Des années plus tard, avant de devenir un sorcelleur à part entière, il reçoit l'ordre de massacrer son compagnon de sang-froid.



Sorcelleur de l'École de la Vipère, ill. de V. Vejera, *Gwent* (CDPR)



Alchimiste de l'École de la Vipère, ill. de A. Nazarenko, *Gwent* (CDPR)

L'École du Chat



Citadelle de Stygg, ill. de A. Nazarenko, *Gwent* (CDPR)

Histoire

La première École du Chat fut fondée par des mages de l'Ordre des sorciers, à la forteresse de Stygg. Cherchant de nouvelles recettes de mutations, les mages firent de nombreuses expériences sur les jeunes garçons, dont nombre d'entre eux en périrent. Les autres en ressortirent mutilés ou malades.

Plus soucieux de découvrir les sources de leurs erreurs que du bien-être de leurs sujets, les mages mettaient en cage les sujets d'expériences échouées avant de les disséquer (ou de les viviséquier).

Un jour cependant un groupe de sujets mené par un jeune garçon nommé **Gezras** réussit à s'évader. Ils trouvèrent refuge et grandirent parmi les Aen Seidhe. Les jeunes sorciers ayant grandi en nombre et en force, ceux-ci infiltrèrent le château de Stygg et massacrèrent les mages dans leur sommeil, peu avant que l'armée royale n'achève le travail en massacrant les membres restants de la première école du Chat. Après avoir assouvi leur vengeance, les Chats de Gezras se déplacèrent vers le nord, où ils pouvaient repartir à zéro, libérés de leur passé embourbé.

Ils décidèrent alors que leur nouvelle base devait être mobile, ainsi ils formèrent la caravane Dyn Marv qui voyageait à travers les royaumes, s'arrêtant dans de nombreuses cachettes pour effectuer des mutations et des camps d'entraînement où les nouvelles

L'École du Chat est une école de sorciers hétéroclites formée après une mutinerie d'étudiants contre leurs anciens maîtres. La caravane de **Dyn Marv** a longtemps servi de centre de formation mobile et de siège de l'École du Chat après que ses membres ont été chassés de la **citadelle de Stygg**.

La forteresse était autrefois le siège de l'école des sorciers du Chat, l'une des factions dissidentes de l'Ordre des sorciers établi par Alzur. Elle a servi les chasseurs de monstres jusqu'au 11^{ème} siècle jusqu'à ce que l'armée royale assiège la citadelle et tue tous ses occupants.

Selon certaines sources, ce serait apparemment l'une des rares écoles à former des femmes et des non-humains.

Les membres de l'École du Chat souffrent d'une mauvaise réputation, elle-même due à leur soif de sang et à la frénésie dont ils font preuve au combat. Chez les autres sorciers, le mélange alchimique modère les émotions, mais celui de l'École du Chat les intensifie. Lorsqu'on voulut corriger l'erreur de la formule, il était déjà trop tard : une nouvelle génération de Chats était née, et allait prendre le contrôle de l'École... Sans aucune intention de changer la formule.

génération étaient formées. En plus d'introduire de nouvelles méthodes expérimentales, les sorciers de Dyn Marv acceptèrent dans leurs rangs des renégats et des sorciers aux mutations étranges rejetés par les autres écoles.

Dans les années 1060, les sorciers du Chat aidèrent les forces d'**Aelirenn** dans sa rébellion contre la domination humaine.

Vers la fin du 12^{ème} siècle, Dyn Marv s'installa à Hertch, près du camp d'été de l'école du Loup. Bien que cohabitant de façon fraternelle, des Chats dissidents menés par **Treyse** s'engagèrent dans un complot contre les Loups, pour gagner les faveurs du roi. Cela se termina bien mal pour les deux écoles, après que les Chats eurent attaqué les Loups désarmés lors d'un tournoi, le roi fit tuer tous les sorciers présents, dont Treyse. Seuls quelques sorciers en rechapèrent dont **Guxart**, qui croupissait en prison et dû reconstruire l'école. Les Chats furent interdits à jamais d'entrer à **Kaer Morhen** et dans d'autres lieux de repos des sorciers.

Peu avant 1272, des soldats prirent d'assaut la caravane. Selon une lettre retrouvée récemment, les sorciers **Axel** et **Cédric** ont été tués lors de l'assaut, le sort de **Schrödinger** étant inconnu. Le dernier clou dans le cercueil de l'école fut planté en 1274 lorsque **Lexandre** trahi ses camarades sorciers.

Membres d'hier et d'aujourd'hui



Gezras de Leyda, ill. de B. Rezunenko, *Gwent* (CDPR)

En tant que sorcier de l'École du Chat, **Brehan** avait suivi un entraînement centré sur la vitesse, la précision et l'agilité, un ensemble de compétences parfait pour les assassinats infâmes dont se chargeait souvent ceux de son école. Malgré sa polyvalence au combat, on peut donc dire que Brehan faisait surtout preuve de souplesse sur le plan moral.

Brehan était tristement célèbre pour son caractère volatil. Et cela principalement à cause de sa participation au massacre de la ville d'Tello, qui lui valut le sinistre sobriquet de Chat d'Tello.

En se rendant à Wyzima, où il comptait empocher la récompense promise à qui lèverait la malédiction de la fille du roi Foltest, Brehan tomba par hasard sur Geralt.

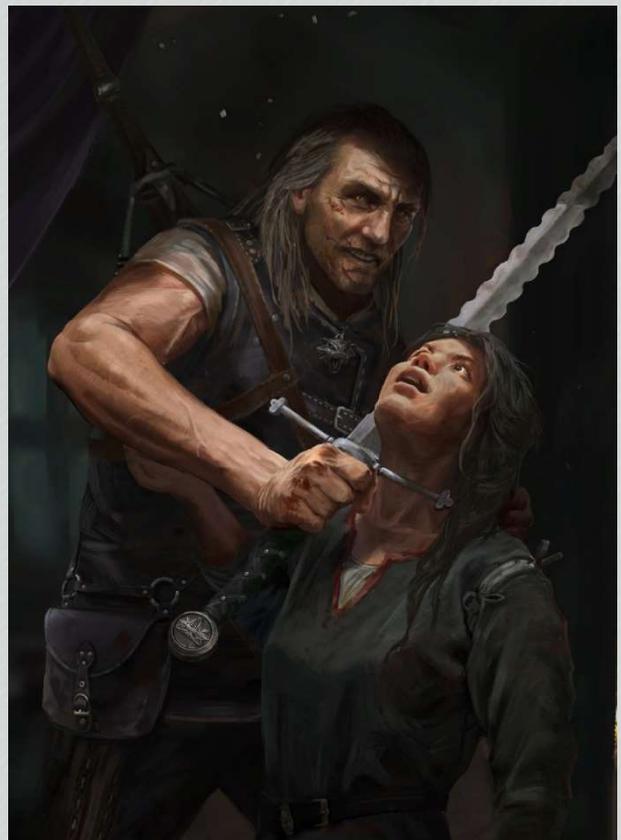
Brehan n'avait jamais envisagé de sauver la princesse. Même si les mythes disaient vrai, ce dont il doutait, lever la malédiction serait bien plus ardu. La récompense n'en valait pas la peine. La prime lui reviendrait quand même s'il invoquait la légitime défense. À la pleine lune suivante, il se glissa dans le caveau sous le palais, prêt à tuer la strige. En apercevant les muscles saillants, les griffes mortelles et la forme hideuse de la créature, Brehan ne manifesta nul signe de peur ou d'inquiétude. Au contraire, il se moqua de la princesse maudite en lançant : "Tu n'es pas ma première cible royale." Hélas, elle serait la dernière.

Étant un demi-elfe, **Gezras de Leyda** fut considéré comme une abomination par son père et vendu aux mages de la citadelle de Stygg à un très jeune âge. Ses mutations faisaient partie d'un nouveau processus pour atténuer encore plus que d'habitude les émotions des apprentis sorciers. Toutefois, la nouvelle recette fut un échec... Et un échec des plus spectaculaires. Ironiquement, la méthode amplifia les émotions au lieu de les inhiber, ce qui provoqua chez Gezras et ses nouveaux frères une instabilité permanente, se traduisant par un comportement erratique.

Plus soucieux de découvrir l'origine de leur erreur que de veiller au bien-être de leurs cobayes, les mages enfermèrent leurs sorciers ratés avec la ferme intention de les disséquer jusqu'à avoir trouvé une solution. Après s'être réveillé au milieu d'un tas de cadavres, à peine vivant, Gezras parvint à libérer ses derniers frères prisonniers. Ensemble, ils réussirent à filer dans la nuit avant que les mages ne reprissent leurs travaux.

Au cours des années suivantes, ils se réfugièrent chez les Aen Seidhe, qui les aidèrent à se cacher de ceux qui cherchaient toujours à effacer leur erreur.

Devenus plus forts et nombreux, les sorciers de l'École du Chat entreprirent d'infiltrer le siège de leurs créateurs égarés et les massacrèrent durant leur sommeil. Leur vengeance enfin assouvie, Gezras guida sa nouvelle École du Chat vers le nord où, libérés de leur passé, les sorciers purent prendre un nouveau départ.



Brehan, ill. de O. Kozachenko, *Gwent* (CDPR)



Treyse, ill. de B. Polch, *Wiedźmin : Zdrada*

Treyse était à la tête de l'École du Chat lorsque, sous couvert de l'échange de stagiaires entre les deux écoles de sorciers, il aida le roi Radovit à organiser un complot contre les Loups. Cependant, lors du tournoi, lorsque des Chats et des soldats attaquèrent des loups, le roi ordonna soudainement à ses hommes d'exécuter tous les sorciers dans l'arène. Treyse a reçu un carreau dans la main, son sort ultérieur est inconnu mais il n'a jamais refait surface.

Guxart était un sorcier de l'École du Chat. Il n'avait pas pris part au complot contre les Loups et fut emprisonné aux côtés de Vesemir une semaine avant le tournoi. Bien que lui et Vesemir ne s'aimaient pas à l'origine, ils apprirent à se comprendre et se sont finalement liés d'amitié. Il prit la tête de l'école suite à la trahison de Treyse.



Guxart, ill. de B. Polch, *Wiedźmin : Zdrada*



Gaëtan, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)

Gaëtan était un sorcier de l'École du Chat qui, vers 1272, s'est retrouvé à Velen. Après avoir accompli son contrat, Gaëtan ramena la tête du leshen au village d'Havrefier pour toucher sa récompense. Cependant, les villageois refusèrent de payer la somme convenue et lui tendirent un piège dans le but de l'assassiner. Le sorcier, alors pris de colère, massacra tous les villageois, sans distinction entre les escrocs et les innocents. Néanmoins, il ne pu se résoudre à tuer dans sa folie meurtrière une petite fille, nommée Millie, qu'il épargna : cette dernière lui faisant d'elle la seule survivante du massacre du village, faisant penser à sa petite sœur, faisant d'elle la seule survivante du massacre du village.





Kiyán, ill. de A. Podedworna, *Gwent* (CDPR)

Kiyán avait pris un contrat émis par le prince Adrien des Chats de Mer qui consistait à tuer les participants d'une expédition qui recherchait un trésor à Est Tairyar. Son contrat rempli, Kiyán partit ensuite à bord du navire le Cerf Volant, malgré l'offre d'un poste sécurisé en tant que garde du corps du prince Adrien.

Sur ce navire, le mage Ireneus var Steingrad avait soudoyé le capitaine pour qu'il partage une cabine avec Kiyán dans le but de le kidnapper. Le mage prit des notes sur les actions de Kiyán puis invoqua une tempête et ouvrit un portail qui lui permit d'emmener le sorcelleur sans être dérangé dans son laboratoire à Novigrad.

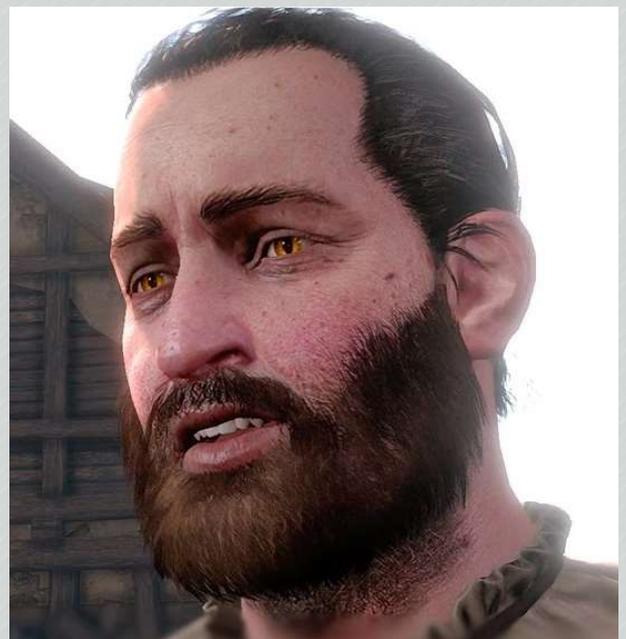
Kiyán fut ensuite torturé par Steingrad au cours d'expériences cruelles pour tester son endurance physique et mentale. Steingrad apprit de Kiyán que l'École du Chat avait bien des origines elfiques. Le corps de Kiyán survécut à ce traitement atroce, cependant, son esprit fut submergé.

Ireneus var Steingrad poursuivit son étude, transformant l'ancien sorcelleur Kiyán en une coquille folle et tourmentée de lui-même, poussé uniquement par une douleur immense. Kiyán se trouve toujours dans le laboratoire abandonné sous l'île du temple de Novigrad.

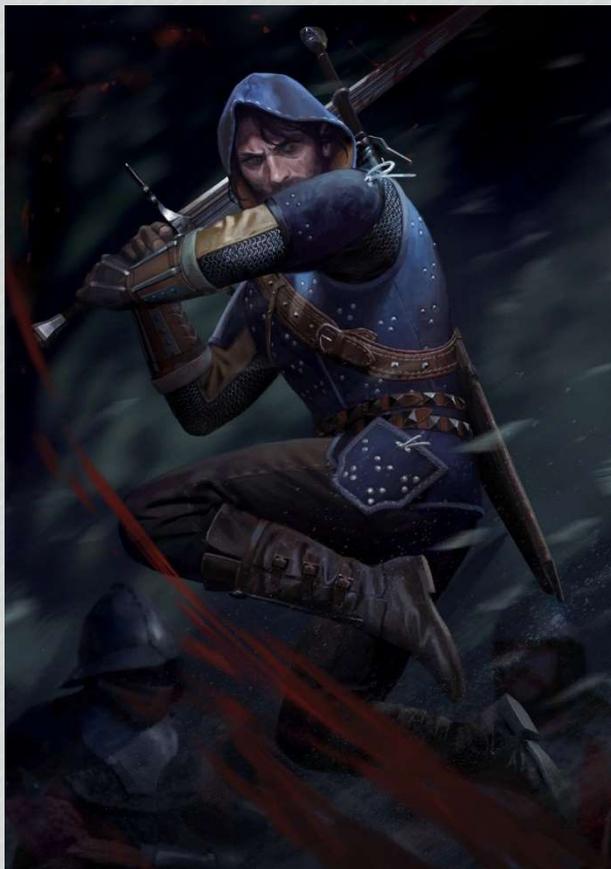
Jad Karadin dirigeait autrefois une bande d'assassins, dont Selyse, Lund, Hammond et Vienne étaient membres. Selon Karadin, le sorcelleur Aiden avait pris un contrat pour lever une malédiction sur la fille d'un duc mais, ayant raté, il est parti une fois la fille décédée. Sa bande fut embauchée comme agent de recouvrement. Il demanda à Aiden ses épées pour rembourser l'argent qu'il avait dépensé mais les esprits s'échauffant, Vienne frappa Aiden en plein œil d'un carreau d'arbalète.

Le groupe de Karadin finit par se séparer. Il acheta un navire "la Perle de la Côte", et faisait la navette entre Novigrad et Skellige, ainsi que du commerce de marchandises vivantes. Il changea son nom en Roland Treugger et, malgré sa carrière louche, était officiellement un commerçant et philanthrope respecté de Novigrad.

En 1272, après avoir trouvé plusieurs membres du gang de Karadin et les avoir retrouvés, les sorcelleurs Geralt de Riv et Lambert, un ami d'Aiden, trouvèrent Karadin dans son domaine de Novigrad où le sorcelleur à la retraite leur raconta sa version du meurtre d'Aiden.



Jad Karadin, *The Witcher 3: Wild Hunt* (CDPR)



Sorcelleur du Chat, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)

Lexandre s'était entraîné et avait subi ses mutations à l'École du Chat, mais comme certains sorcelleurs, il montrait du mépris envers ce mode de vie. En 1274, il se décida finalement à agir sur ces sentiments et tua ses camarades sorcelleurs afin de voler les diagrammes du grand maître sorcelleur dans l'espoir d'en tirer suffisamment d'argent pour commencer une nouvelle vie dans le sud.

Lexandre envoya l'un des schémas à l'armurier ducal Bartolomé de Launay avec une proposition : il lui donnerait tous les schémas de sorcelleur en échange d'une pièce de monnaie et d'un ensemble complet d'armures ducales. De Launay accepta la proposition mais, craignant ce que le sorcelleur pourrait lui faire, il organisa la réunion aux ruines du palais d'Arthach, où se trouvaient Antoine Straggen et sa hanse, pour une certaine "protection". Lexandre, prudent, cacha certains des schémas dans Les Fosses de Brume, où il savait qu'aucun homme ordinaire ne pourrait les atteindre.

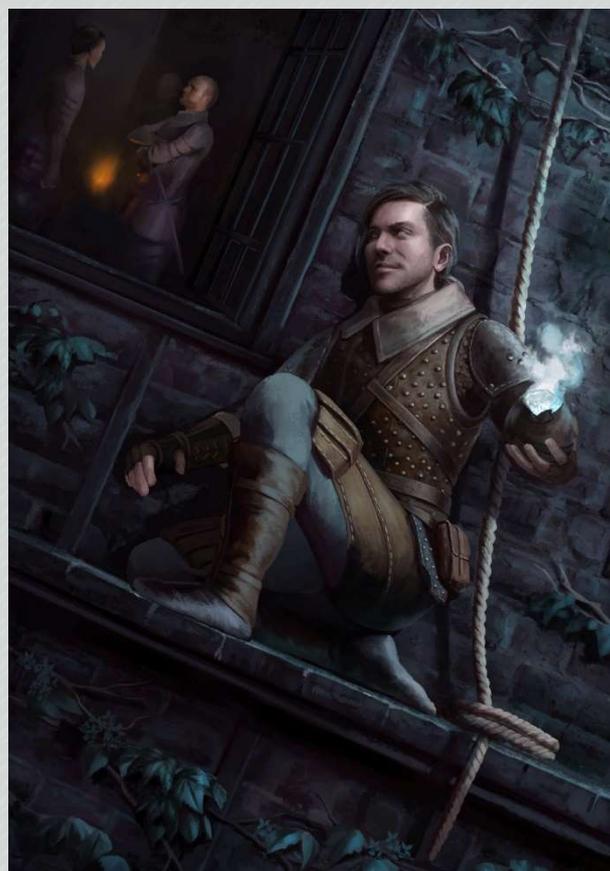
Le sorcelleur arriva alors aux ruines et tout sembla se dérouler sans heurts jusqu'à ce que lui et l'armurier s'entendent sur les termes et le sorcelleur dévoila accidentellement le lieu où il avait caché le reste de ses diagrammes. La hanse tua de Launay avec une arbalète et, bien que Lexandre ait également été touché plusieurs fois, il ne mourut pas immédiatement. Au lieu de cela, il fut torturé par la hanse pour leur simple amusement.

Aiden avait été embauché pour tuer l'ogre d'Ellander en même temps que Lambert avait été embauché pour en lever la malédiction. Après que l'ogre eut tué l'employeur de Lambert, il conclut un accord avec Aiden et ils se partagèrent la récompense pour avoir tué le monstre.

Aiden et Lambert ont beaucoup travaillé ensemble après leur succès avec l'ogre, Lambert comprenant qu'Aiden n'avait rien à voir avec les tueurs à gage de son école.

Un jour, Aiden conclut un contrat pour lever une malédiction sur la fille d'un duc, ce qui était un gâchis politique car certains des courtisans du duc avaient des projets et ne voulaient pas que la malédiction soit levée du premier-né du duc. Ces courtisans engagèrent la bande d'assassins entraînés de Jad Karadin pour tendre une embuscade à Aiden.

Selon Karadin, Aiden avait pris le paiement du contrat, gâché le travail et était parti à la mort de la fille. Son groupe avait été embauché comme agents de recouvrement, et quand ils demandèrent à Aiden ses épées pour rembourser l'argent qu'il avait dépensé, les esprits s'enflammèrent et Vienne perdant son sang-froid dans sa position de tireur d'élite frappa Aiden en plein œil.



Saboteur de l'École du Chat, ill. de S. Chlewinska, *Gwent* (CDPR)

Joël était un élève de l'École du Chat qui avait écrit une lettre à Gaëtan. Il rapportait que l'école a été prise par des soldats et qu'Axel et Cédric ont été tués dans le processus. Il n'est pas sûr de ce qu'il est advenu de Schrödinger et ajoute qu'il est peut-être mort ou vivant. Dans sa lettre, il conseille à Gaëtan d'éviter les villes et la grande route à cause des chasseurs de primes, puisque des primes ont été mises sur leurs têtes.



Mentor de l'École du Chat, ill. de S. Chlewinska, *Gwent* (CDPR)



Adept de l'École du Chat, ill. de S. Chlewinska, *Gwent* (CDPR)

Épreuve finale

Les élèves de l'École du Chat travaillent leur équilibre en marchant sur une corde raide, les yeux bandés. Au début, les chutes sont sans gravité, mais plus l'entraînement progresse, plus la corde est haute et le parcours dangereux. Et quand arrive l'épreuve finale, les conséquences d'une chute sont plus sérieuses.

L'École du Griffon



Kaer Seren, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)

Histoire

Des siècles avant la construction de la forteresse, une pierre dressée a été érigée à un confluent de la magie de l'air par les elfes. Lorsque les mages ont trouvé la confluence, ils ont fait construire un château sur le site, plaçant la pierre dressée dans la cour.

Le château était l'un des emplacements utilisés par les mages Alzur, Cosimo Malaspina et Idarran d'Ulivo dans leurs tentatives de créer des sorciers. Cependant, comme leurs efforts ont échoué, en raison de l'utilisation d'adultes pour les mutations, les salles de la forteresse sont devenues maudites.

Les spectres des sorciers ratés ont commencé à errer dans les couloirs remplis de cadavres. Plutôt que de tenter de supprimer la malédiction de la mort, les mages ont complètement abandonné le château.

Lorsque l'Ordre des sorciers s'est fracturé, **Erland de Larvik** pris 13 de ses amis les plus proches et est parti créer sa propre école. Il avait entendu parler de Kaer Seren alors qu'il était sur la Voie et avait décidé de l'utiliser pour établir son école. Lorsqu'ils arrivèrent à la forteresse, ils trouvèrent l'endroit exactement tel que les mages l'avaient laissé il y a des années. Des spectres le hantaient toujours. Ils ont mis fin aux souffrances des morts et ont réclamé le donjon pour

L'École du Griffon se situait dans la forteresse de **Caer y Seren**, transformé au cours du temps en Kaer y Seren ou Kaer Seren. Construite sur les rives de la Grande Mer, dans les montagnes proches des monts des Dragons, au Royaume de Kovir et Poviss.

Rejoindre Kaer Seren par voie de terre était une tâche insurmontable pour beaucoup. L'endroit permettait aussi aux occupants de Kaer Seren d'accéder aux navires de commerce, ce qui leur assurait un bon approvisionnement permanent. Pourvus d'arbalètes, d'une position sûre et d'une source fiable de ravitaillement, les membres de l'École du Griffon se tenaient prêts à repousser tout assaut.

La forteresse possédait autrefois une grande bibliothèque. La bibliothèque même qui a provoqué la chute de l'école après que le Conseil des mages a déclenché une avalanche destructrice, qui ensevelit les sorciers vivants, pour les punir de ne pas avoir voulu partager leurs connaissances. Keldar fut le seul survivant et le donjon fut gravement endommagé.

Le vieux mentor garde aujourd'hui encore la forteresse en ruines de sa chère école.



eux-mêmes.

Les Griffons avaient rassemblé une grande collection de livres sur la magie dans leur bibliothèque. Cela a provoqué la colère du Conseil des mages car les sorciers ont refusé de les partager. Ainsi, vers 1160, lorsque les sentiments anti-sorciers se sont développés parmi les gens du commun endoctrinés par l'Église de Kreve, les mages provoquèrent une avalanche, détruisant le château et tuant nombre de ses habitants. Le vieux **Keldar** était l'un des sorciers présents qui ont survécu, et il garde toujours les ruines de l'école.

Membres d'hier et d'aujourd'hui



Erland de Larvik, ill. de V. Vegeera, *Gwent* (CDPR)



Keldar, ill. de B. Rezenenko, *Gwent* (CDPR)

Erland de Larvik, était un sorcier de l'École du Griffon. Erland fonda l'École du Griffon en mettant en avant les valeurs de la chevalerie dans l'espoir de redorer la réputation des sorciers auprès des simples gens.

Parmi les premiers sorciers créés par Alzur, Erland devint l'incarnation parfaite de la vision du mage, même s'il éprouvait le plus grand mépris pour l'homme et ses soi-disant "épreuves".

Néanmoins, le maître de l'École du Griffon croyait sincèrement aux valeurs prêchées par Alzur. Comme le mage, il connaissait par cœur le "Guide des valeurs chevaleresques" dont il pouvait citer des passages à tout moment. Erland apprit même l'escrime auprès d'un des arrière-petits-enfants de l'auteur. D'une certaine façon, il devint chevalier avant de devenir sorcier.

Ce fut l'une des raisons qui poussèrent Erland à fonder sa propre école : il voulait guider les sorciers vers de plus nobles vertus, dans l'espoir de changer la perception que les gens avaient d'eux. Il se disait que les gens cesseraient peut-être un jour de craindre les tueurs de monstres pour leur témoigner à la place du respect et de la gratitude.

Erland envisageait aussi un avenir où les sorciers de l'École du Griffon n'auraient pas à monnayer leurs services. À cette fin, après avoir acquis une renommée, le sorcier se mit à fréquenter les cours royales pour tenter de convaincre les souverains de faire un don à sa cause. S'il parvenait à ses fins, même un mendiant sans un orin vaillant pourrait compter sur l'aide des sorciers de l'École du Griffon.

Hélas, malgré tout leur respect pour Erland, les aristocrates ne voyaient pas quel profit ils pourraient tirer d'un tel investissement et le sorcier essaya donc refus sur refus.

Keldar est un sorcier de l'école du Griffon, chargé de l'enseignement des connaissances sur les monstres. Il avait mémorisé tout le *Liber Tenebrarum* et était facilement furieux lorsque ses élèves fournissaient une réponse stupide ou aucune réponse, se moquant du fait qu'ils iraient probablement chasser des vampires couverts d'aïl et armés d'effigies de Lebioda.

Lorsque Kaer Seren a été détruit par une avalanche causée par des mages, il était le seul survivant parmi ceux présents dans la forteresse. Il garde toujours la forteresse en ruine de son école bien-aimée.



Coën, ill. de B. Rezunenko, *Gwent* (CDPR)

Coën était un sorcier de l'École du Griffon, originaire de Poviss et actif au XIII^e siècle.

Ses traits sont décrits comme inhabituels pour un sorcier, car il a conservé des cicatrices de maladies de la petite enfance, comme la varicelle, qu'il couvre d'une barbe, alors que la plupart des sorciers ont été immunisés avant de contracter de telles maladies. Cela suggérerait qu'il avait contracté la maladie exceptionnellement tôt dans la vie ou que sa formation de sorcier avait commencé plus tard que la plupart.

En 1265, Coën passa son premier hiver à la forteresse de l'École du Loup, Kaer Morhen. Tout au long de son séjour au donjon, lorsqu'il ne s'entraînait pas et ne jouait pas avec Ciri, il aidait à s'occuper des écuries et des chevaux.

En 1268, Coën participa à la Seconde Guerre nordique et mourut à la bataille de Brenna. Il fut transpercé par une fourche ou une guisarme à deux dents en plein cœur au combat et eut l'aorte ouverte. Mais il vivait encore jusqu'à ce que l'escadron l'amène à Milo Vanderbeck, un halfelin et un chirurgien de terrain mieux connu par son surnom, "Rusty". Il mourut sur la table d'opération.

George de Kagen, dit le Fléau des dragons, était un sorcier de l'École du Griffon.

Lorsque le bruit s'était répandu que les sorciers refusaient tout contrat concernant un dragon, car ces géants couverts d'écailles sont non seulement doués de sensations, mais aussi très intelligents, le plus célèbre tueur de monstres du continent, Geralt de Riv, observait strictement ce principe. Toutefois, son frère d'armes de l'École du Griffon, George de Kagen, n'y adhérait pas...

Les sorciers tout comme les forgerons expérimentés appréciaient énormément la résistance exceptionnelle des armures de l'École du Griffon. Peut-être à l'excès. Car George pensait que son plastron, forgé en acier de Mahakam, le protégerait du feu des dragons et des poisons toxiques. Hélas, même les forgerons nains ne peuvent pas accomplir de miracles...

Le gigantesque draconide qui ravageait depuis longtemps la région de Velen n'était rien de moins qu'un dragon vert, qui fut aussi le dernier adversaire de George. Même s'il parvint à occire le dragon, le sorcier subit de graves blessures. Auxquelles il aurait pu survivre... mais c'était sans compter sur la dépravation des hommes.

Un certain Balstick, un paysan de Velen à la morale douteuse, se porta au secours du sorcier blessé. Hélas, le paysan rêvait d'un avenir radieux et ce sentiment eut raison de sa bonne volonté. Au lieu d'aider George à rester parmi les vivants, Balstick préféra faciliter le trépas du tueur de dragons en diluant ses remèdes et en ajoutant de l'aconit à sa nourriture. Car, en vérité, le paysan voulait faire main basse sur les secrets du sorcier pour faire sa fortune et celle de sa famille...

Même s'il faisait partie de l'École du Griffon, George de Kagen a été immortalisé sur les murs de Kaer Morhen, le siège de l'École du Loup. Pour les mentors de cette dernière, une représentation de George terrassant un dragon serait un précieux sujet d'étude pour leurs apprentis sorciers. En affrontant seul l'adversaire couvert d'écailles, le sorcier avait fait montre d'un grand courage. Cependant, l'histoire de George, aveuglé par sa foi en la vertu des hommes, devait servir de mise en garde pour les futurs tueurs de monstres. Hélas, les jeunes élèves de l'École du Loup ne virent dans la fresque du fameux tueur de dragons qu'un moyen d'exprimer leur créativité, en y dessinant des moustaches recourbées, des barbes broussailleuses ou d'autres attributs masculins...



Adepte de l'École du Griffon, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)



Mentor de l'École du Griffon, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)

Épreuve finale

À Kaer Seren, les élèves ont le luxe de pouvoir choisir leur épreuve finale. Ils peuvent soit localiser et rapporter un œuf de griffon, soit réciter par cœur tout le *Liber Tenebrarum*. Au grand désarroi du vieux Keldar, aucun n'a jamais choisi la deuxième solution.



Sorceleur de l'École du Griffon, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)



Pisteur de l'École du Griffon, ill. de K. Bekus, *Gwent* (CDPR)

L'École du Loup



Kaer Morhen, *The Witcher 3: Wild Hunt* (CDPR)

Description

La forteresse se présente sous la forme d'une immense structure, construite à même la montagne, dominée par l'imposant donjon. L'ensemble est toutefois partiellement ruiné : plusieurs tours se sont effondrées, la barbacane est sérieusement endommagée et l'ensemble est recouvert de mousse.

Le château a perdu sa splendeur du passé, les remparts et les douves ont subi les outrages du temps et un vent glacial balaye désormais ses immenses couloirs. Il ne subsiste que quelques tours ayant résisté à l'épreuve du temps, celle abritant le laboratoire est toujours debout.

Membres d'hier et d'aujourd'hui

Vesemir est le plus ancien et le plus expérimenté sorcier connu de Kaer Morhen et probablement plus âgé que la forteresse elle-même. Il est une figure de père pour les autres sorciers. Il passe chaque hiver dans la forteresse et se lance sur la route quand le printemps arrive. Il est un excellent tireur et a une grande connaissance des monstres.

Il est le seul des anciens sorciers qui a survécu à l'assaut de Kaer Morhen, laissé pour mort parmi les cadavres de ses compagnons. Malgré son grand âge, Vesemir est robuste et vif.

L'École du Loup se situe dans la forteresse de **Kaer Morhen**, une ancienne forteresse, partiellement ruinée, bâtie dans les montagnes au nord-est du royaume de Kaedwen, non loin du fleuve Gwenllech, au cœur de la Vallée de Kaer Morhen.

Kaer Morhen est une altération de *Caer a'Muireben*, soit *Forteresse de l'Ancienne Mer* en Langage ancien. Ce sens peut passer pour étrange car le château est situé très loin de la mer. En vérité, ce nom vient du fait de la présence de fossiles de créatures marines dans la pierre où fut bâti le donjon.

Histoire

Dans les temps anciens, les sorciers vivaient et s'entraînaient à Kaer Morhen, les nouvelles recrues y faisant leur formation et y subissant des mutations.

Mais en 1165, excités par certaines publications mensongères tel que le *Monstrum*, des fanatiques considérant les sorciers comme des abominations attaquèrent la forteresse dans une lutte où la quasi-totalité des sorciers présent trouvèrent la mort. Aujourd'hui, le vieux Vesemir est le seul à y demeurer encore, bien qu'un petit nombre de sorciers viennent encore y passer l'hiver, de temps à autres.





Geralt de Riv, aussi connu sous le nom de *Gwynbleidd* (nom en langage ancien signifiant *Loup Blanc* qui lui fut donné par les dryades) et de Boucher de Blaviken, est sans doute à l'heure actuelle le sorcier le plus connu du Continent.

Malgré son nom, Geralt ne vient pas de Rivie, mais les jeunes sorciers sont encouragés par maître Vesemir à se choisir un nom de famille, afin de paraître plus dignes de confiance. Son premier choix fut Geralt Roger Eric du Haute-Bellegarde, mais ce choix idiot et prétentieux fut écarté par Vesemir.

Eskel est un sorcier calme et raisonnable. Il est particulièrement reconnaissable grâce à la grande cicatrice qui défigure son visage. Eskel l'obtint par la main de Deidre, son *Enfant inattendue*.

Il passe les hivers à Kaer Morhen avec les autres Sorciers de l'École du Loup. Lui et Geralt sont des amis d'enfance. Ils furent élevés ensemble à Kaer Morhen et accomplirent les épreuves ensemble.



Lambert est parmi les plus jeunes des sorciers de Kaer Morhen. Il ne manque certes pas de mordant. Il ne s'intéresse pas à la politique, un trait commun à la plupart des sorciers.

Lambert semble éprouver de la jalousie envers Geralt due au fait que ce dernier est un sorcier largement connu, célèbre, aimé de beaucoup et ayant l'amour de magiciennes tandis que Lambert hait son destin où il est souvent obligé de tuer des monstres "communs" et où la plupart des personnes éprouvent du mépris pour lui.



Léo était l'un des nombreux orphelins des Guerres nordiques. Vesemir l'avait pris sous son aile et a commencé à le former il y a environ six ans. Léo n'était pas encore un sorcier accompli, n'ayant pas subi les mutations. Il fut tué par le Professeur, l'un des meneurs de la Salamandre, Geralt n'ayant pas pu le sauver.



Berengar est un sorcier au destin torturé. Ayant fui Kaer Morhen, il méprisait les sorciers qu'il tenait pour responsables de lui avoir empêché de mener une vie normale. Après avoir rallié la Salamandre et reconnu son erreur, il s'est évaporé pour chercher la paix ailleurs, loin des ennuis.

D'anciennes archives mentionnent les sorciers tués lors de l'assaut de Kaer Morhen tels que **Rennes**, **Aubry**, **Frank**, **Gardis**, **Gweld**, **Gwen**, **Hemminks** et **Tjold** mais nous n'avons pas davantage d'informations à leur sujet.

Épreuve finale

Les apprentis sorciers terminent leur formation en traversant la grotte du vieux Fer-de-Lance, un cyclope qui y a élu domicile, puis atteindre le sommet du pic.



