NILFGAARD

Ce document regroupe des descriptions sur la civilisation Nilfgaardienne et son organisation afin de fournir un support aux maîtres de jeu souhaitant approfondir le jeu dans l'Empire. Certaines parties sont inventés par l'auteur de ce document et sont indiquées par un étoile (*).

"Nilfgaard est tout puissant, celui qui remet cela en question est soit un nationaliste Nordien bas-du-front, soit un imbécile aveugle qui devrait retourner étudier sa géopolitique."

- *Académicien impérial*

Parallèle historique

Nilfgaard est similaire à l'Empire romain, avec un rayonnement culturel et scientifique très important, un empereur unique à sa tête et une bureaucratie importante pour gérer un territoire qui est de plus en plus vaste à chaque invasion qui est permise par une armée puissante.

Forces en présences

L'Empire est toujours en constante expansion vers le Nord et semble être un ennemi de poids pour les Royaumes du Nord qui doivent obligatoirement coopérer pour lutter contre les invasions. Pendant la seconde guerre Nordiques, le nombre de soldats était d'environ 320 000, dont 300 000 attaquant les royaumes et environ 20 000 restant dans l'Empire pour maintenir la paix et défendre les provinces centrales en cas de retournement inattendu de la guerre. Comme beaucoup d'autres armées, l'armée impériale est également en possession d'armes de siège, notamment des mangonneaux , des trébuchets, des scorpions de feu zerrikaniens et des lanceurs de pourriture.

Méthodes

Si l'armée de Nilfgaard est la face visible de sa puissance, la phase cachée réside dans la stratégie de conquête et la préparation minutieuse des invasions Nilfgaardienne. Car même si l'armée Nilfgaardienne est bien équipée, composée de soldats dévoués et de commandants forgés par l'Académie militaire, la puissance de Nilfgaard se joue avant tout dans le génie tactique de sa logistique.

Nilfgaard n'hésite pas à signer des traités pour aider ses armées ce qui lui permet de conquérir des terres à l'aide de factions infiltrés menant des putschs. l'Empire signe aussi des pactes de non-agression avec certains royaumes, lui laissant le champ libre pour envahir d'autres territoires avant de trahir leurs accords et marcher sur leurs alliés d'hier.
Le principe simple de diviser pour mieux régner est donc mis en œuvre par un important réseau d'espionnage. En effet, beaucoup de représentants politiques envoyés au Nord par Nilfgaard sont aussi des espions qui participent à la préparation des futures invasions. Ses pions sont parfois sacrifiés une fois leur devoir accompli.

Objectifs

Avec ce genre de soutien politique, la guerre sur le terrain s'illustre par la capture de positions stratégiques économiquement. Le but est de capturer un maximum de ressources : les industries et leurs machines, les réserves, les richesses mais aussi les gens qui deviendront des esclaves, puis les délocaliser loin du front, en Nilfgaard. A ce pillage s'ajoute la destruction de ce qui n'est pas utilisable ou déplaçable comme les cultures agricoles ou les villages. Cette stratégie similaire à celle de la terre brûlée va réduire les risques de résistance de la part des pays conquis mais va aussi saboter une potentielle reconquête de ces régions par les Nordiens qui seront ensuite inféodés économiquement à leur voisins Nilfgaardiens en temps de paix. Dans le cas contraire, les régions rasés pourront compter sur le soutien de l'immense Empire et de ses nouveaux esclaves pour se reconstruire au sein de Nilfgaard.

Conséqvences

Nilfgaard ne semble donc pas avoir d'ennemis à sa taille, son pire ennemi est en vérité lui-même. Car la taille de l'Empire est aussi sa faiblesse, puisque les régions soumises doivent être gérées à travers une bureaucratie importante, et doit avoir une armée suffisante pour gérer les rebelles et les possibles gangs qui pullulent en zone envahie. Malgré tout, un système si important devient gourmand en ressources humaines et économiques pour rester cohérent et la multiplication de postes à responsabilités peut entraîner de la corruption en lien avec l'insécurité qui est difficile à gérer dans un très vaste empire.
Pour contrer cela il existe un système judiciaire punitif qui permet la soumission voir l'approbation de la population mais qui encourage la résistance voir de possibles guerres civiles surtout dans les pays récemment conquis.

Culture

L'armée a donc une place importante dans la société Nilfgaardienne puisque le patriotisme et le sentiment de supériorité sur d'autres cultures est exacerbé au sein de l'Empire par l'Université impériale et l'Académie militaire.
De plus, comme l'Empire impose sa culture à différentes régions soumises qui sont aussi différentes entre elles au niveau de la culture, cela crée des sources de conflit et des dissensions au sein de l'administration ou de l'armée. Ainsi l'Aristocratie Nilfgaardienne qui compose les gradés de l'armée se considère comme de meilleurs Nilfgaardiens de part leurs traditions et se considère supérieurs aux autres classes de la société impériales alors que les soldats proviennent parfois de pays récemment conquis. Cela entraîne donc des mésententes entre soldats et généraux.

Mais la culture nilfgaardienne ne se résume pas aux arts militaires, comme en témoigne la bibliothèque de l'Académie des sciences et des lettres, qui est aussi renommée que celles d'Oxenfurt et de Lan Exeter. L'Académie des sciences et des lettres compte un effectif incroyable d'écrivains, de musiciens, d'érudits, de philosophes et de scientifiques. Elle soutient leurs travaux tout en les gardant dans son giron où les autorités peuvent les tenir à l'œil.

Aussi la compétitivité qui est largement encouragée au sein de l'Empire développe de la jalousie et du mépris au sein des populations ce qui déchire encore plus la cohésion de l'Empire. A tout ceci s'ajoutent des conflits parfois vengeurs entre prestigieuses familles Nilfgaardiennes. Face à ses problèmes il y a un certain nombre de critiques qui ont commencé à apparaître envers l'Empereur qui poursuit un objectif d'expansion qui est plutôt dangereux au vu de l'instabilité grandissante de l'Empire.

La langue

Il est évident que l'Empire a eu à son arrivée sur le continent, après la conjonction des sphères, des relations étroites avec les elfes. Ils ont donc du sang elfe et la langue Nilfgaardienne est un dialecte dérivé de la langue ancienne, qu'elle impose à toutes ses provinces.
Le Nilfgaardien se caractérise par de longues syllabes étirées et une prononciation dure. Certains mots de l'Ancien langage ont une signification totalement différente en Nilfgaardien.
Par exemple : "*y*" signifiant "*de*" dans l'Ancien langage devient "*et*" en Nilfgaardien. Ou encore : "*blanc*" , généralement traduit par "*gwen*" par les elfes devient "*wen*" en Nilfgaardien.
Au cœur de Nilfgaard on dénomme généralement un aristocrate par son prénom suivi de la désignation "Aep" signifiant probablement "fils de" suivi du nom du père. La dénomination "Var" comme dans "Emhyr var Emreis" fait probablement référence à la famille ou la lignée aristocratique citée après présente sur un territoire, comme avec "Henry var Attre".

La formulation “Van der” (*ou seulement “Van”) comme dans “Dettlaff van der Eretein” fait soit référence à une région soit une lignée. Un simple nom après un prénom ne signifie apparemment pas forcément la non-appartenance à l’aristocratie nilfgaardienne comme avec Morvran Voorhis.

Le culte du Grand Soleil

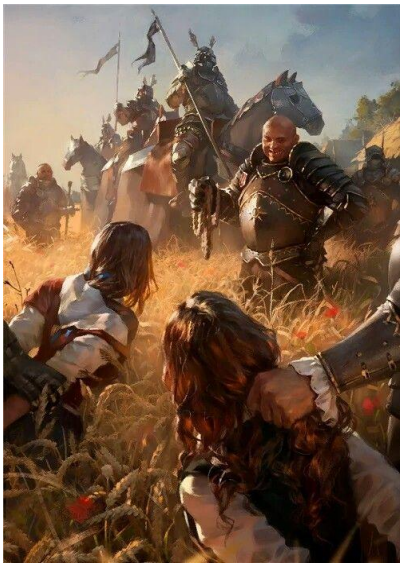
Il n’existe qu’une seule religion officielle à Nilfgaard et dans ses provinces, le culte du Grand Soleil. Les autres cultes sont souvent tolérés, mais le culte du Grand Soleil est le seul à établir un lien direct entre l’Empereur et la nature, et par extension ses sujets. Cette religion est très ancienne. À une époque reculée, les gens croyaient que l’Empereur était l’incarnation du Soleil. Peu de Nilfgaardiens continuent à croire cela, mais les rites, les prêtres et les cérémonies font partie des traditions qui ont conféré son identité à Nilfgaard.

Au sein des villages isolés, on croit encore qu’il est un intermédiaire entre les habitants et les forces de la nature, et les offices, des sacrifices (jamais humains) réalisés au nom du Soleil, ont toujours lieu au moment des solstices et des équinoxes.

Lors du solstice d’hiver, les familles se rassemblent dans une demeure pour réciter la prière d’hiver, où elles demandent au Soleil de revenir et de leur offrir des récoltes abondantes ainsi qu’une vie prospère. Elles participent à un office où l’on bénit leurs repas de fêtes confectionnés à partir des récoltes de la saison froide. Dans certaines régions, on bénit également les enfants nés depuis l’hiver précédent.

Il arrive même que l’Empereur, à la tête de l’Eglise, donne un sermon et sa bénédiction dans la magnifique église du Grand Soleil de la capitale nilfgaardienne. Dans les villes proches du centre de l’Empire, les collecteurs d’impôt du département du Trésor nilfgaardien passent dans chaque maison pour distribuer des oranges et des gâteaux en forme d’astre solaire qui symbolisent les bénédictions de l’Empereur et du Soleil, ainsi que la promesse d’une année fructueuse. Il s’agit du seul jour dans l’année où les gens sont heureux d’accueillir le percepteur de taxes. Il n’est pas rare qu’à travers l’Empire, l’Église du Grand Soleil fasse preuve de douceur pour contrebalancer la fermeté de la volonté impériale.

Des missionnaires parcourent les régions du Nord pour prêcher les vertus de la famille et des travaux agricoles, mais aussi insister sur la loyauté envers l’Empereur et la responsabilité des nobles de prendre soin de leurs terres et de leurs sujets.



L’esclavage

Concernant l’esclavage à Nilfgaard, l’engagisme est la forme de servitude la plus représentée au sein de l’Empire. Les gens condamnés pour des crimes mineurs ou des dettes et les prisonniers de guerre sont « engagés » auprès de familles fortunées pour une période comprise entre deux et dix ans. Les peines encourues par les serviteurs qui tentent de s’échapper sont très lourdes afin de tuer dans l'œuf tout esprit de rébellion.

Droits et niveau de vie

Toute personne née dans un territoire nilfgaardien devient un citoyen de Nilfgaard. Les citoyens ont le droit de vote et peuvent siéger au **Sénat**, bien que les places soient majoritairement occupées par des nobles ou des universitaires. Il existe des citoyens elfes et nains qui possèdent leur propre entreprise à Nilfgaard, où les races non-humaines sont mieux traitées que dans le Nord et les pogroms sont chose rare. Les femmes peuvent détenir des terres ou des commerces en leur nom propre. Dans les classes supérieures, les mariages arrangés existent toujours et la noblesse surveille étroitement l'accès à ses titres. De jeunes femmes ont même intégré l'université, non pas l'**Académie militaire**, mais l'**Académie des sciences et des lettres**.

Égalité des sexes

Grâce à l'ancien Empereur **Fergus var Emreis** prônant l'égalité des sexes, il l'appliqua à la lettre, ainsi, en Nilfgaard, les femmes ont autant de droits que les hommes et leurs statuts sont strictement égaux. En pratique, cela a amené, entre autres, au fait de rendre les cellules de toutes les prisons militaires, unisexes.

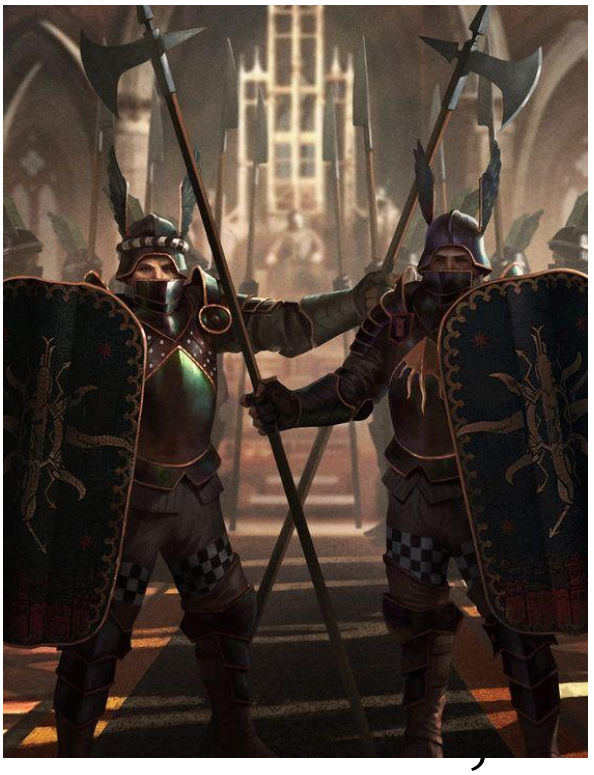
Pouvoirs et hiérarchies

L'exercice de la politique à Nilfgaard est périlleux, car une poignée de maisons nobles mènent une lutte incessante pour accroître leur pouvoir. L'Empereur a les pleins pouvoirs et reçoit le soutien des familles alliées. Bien qu'il existe un **Sénat**, son avis ne pèse pas lourd dans la balance.
Les provinces sont gouvernées soit par des **Intendants**, soit par des rois. Dans les cas où un roi se rend volontairement, il conserve son trône mais est soumis à l'Empereur ou simplement à un vassal. Bien que partageant l'Empire avec un certain nombre de Barons, Comtes, Ducs, Princes, Sénateurs et autres aristocrates, le règne de l'Empereur est totalitaire et la déloyauté est souvent punie de mort.

Institutions

Palais Impérial

Le Palais Impérial, situé dans la ville de Nilfgaard, connue sous le nom de "ville des tours d'or" est la résidence principale de l'Empereur de Nilfgaard. L'ensemble du Palais est gardé par la **Brigade Impera**, dont la tâche est de protéger l'Empereur et sa Cour. Aucun empire n'a pris autant à cœur la chose, la brigade compte cinq mille soldats.
Contrairement aux croyances populaires, la majorité des tours de la capitale ne sont pas vraiment en or, mais portent le nom du soleil qui danse sur leurs toits.



Dans les jardins du palais, il y a un étang dans lequel vivait une ancienne carpe dorée, relâchée là par l'ancien empereur, **Torres var Emreis**. La carpe portait une médaille commémorative en or affichant une effigie de Torres et la date 1135, date à laquelle elle a été relâchée pour la première fois dans l'étang. À la mort de la vénérable carpe, l'empereur **Emhyr var Emreis** lâcha une nouvelle carpe dans l'étang qui, conformément à la tradition, portait également une médaille commémorative en or affichant son effigie et sa date d'introduction.

Université impériale

Située à **Castel Graupian**, les jeunes hommes (et quelques jeunes femmes) de la capitale y étudiant, ont joué des coudes pour y entrer. Ils peuvent alors tisser un vaste réseau de relations qui révélera toute son importance au fil de leur existence.
Au bout de deux ans, les étudiants peuvent passer un concours pour être transférés à l'**Académie militaire Markus Braibant** ou l'**Académie des sciences et des lettres**.

Académie militaire Markus Braibant

L'Académie militaire Markus Braibant est située à Nilfgaard, la capitale de l'Empire nilfgaardien. Ici, les membres des familles les plus nobles de l'Empire sont formés pour devenir officiers dans l'armée impériale.
Ils y suivent un entraînement rigoureux en vue d'intégrer l'armée. Ils apprennent l'art de la stratégie et de la tactique ainsi que le maniement des armes, l'équitation, la navigation, la survie en milieu hostile et les méthodes d'interrogatoire. Les châtiments corporels sont monnaie courante, puisque l'on considère que les jeunes officiers doivent connaître l'effet des punitions qu'ils dispenseront. La crème de la crème intègre la brigade Impera, la garde personnelle de l'Empereur.

L'**Académie militaire** porte le nom du général de division Markus Braibant, qui a servi dans l'armée impériale jusqu'en 1268, date à laquelle il a été tué lors de la bataille de Brenna. Une des devises de l'Académie était "Guerre aux palais, paix aux huttes"; pendant les guerres du Nord cependant, la dernière partie de la devise a été totalement oubliée.
*Dans les couloirs de l'Académie, des bustes en pierre d'officiers de l'Armée sont exposés, servant de modèles à la futur élite. Chaque personne au sein de l'Académie rêve d'avoir lui aussi un buste à son effigie dans les couloirs.

Académie des sciences et des lettres

Principalement connue pour ses départements de sciences humaines et scientifiques. Elle a produit de nombreux linguistes et traducteurs. L'Académie n'a pas de département de sciences militaires car l'Académie militaire Markus Braibant, est réservée à ce domaine.

De nombreuses légendes nilfgaardiennes, chroniques de leurs royaumes et généalogies de leurs rois sont conservées à l'Académie, ainsi que la plupart de leurs écrits.

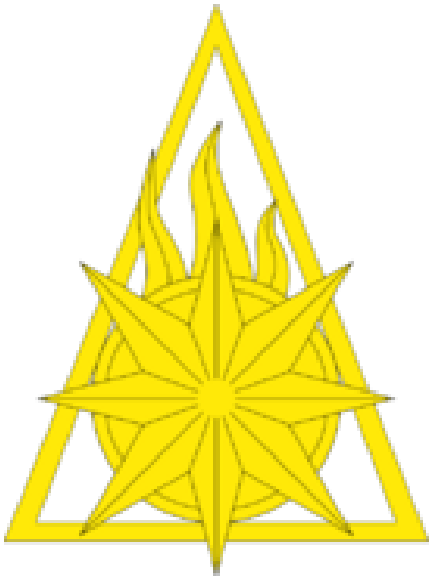
(*)Les matières étudiées sont : les beaux-arts, la poésie, l'astrologie, la chimie, le droit, la médecine, l'histoire naturelle, la philosophie, la technologie, l'archéologie appliquée et l'histoire contemporaine.

Haut Tribunal de l'Empire éternel

Ce tribunal est utilisé pour juger uniquement les criminels les plus graves : les coupables de trahison contre l'Imperator et l'Empire, qui ne peuvent bénéficier de l'amnistie . Habituellement, les accusés sont emmenés de la **Citadelle** (une prison au sein de Nilfgaard, la capitale de l'Empire) et, si à la fin ils sont déclarés coupables, ils sont pendus sur la **Place du Millénaire**.

Académie de magie de Gweision Haul

Les rares membres de la population doués pour la magie sont envoyés à l'**Académie de Gweision Haul**, située aux abords de la capitale. Cet immense complexe à l'allure sinistre est si grand qu'il peut héberger plusieurs centaines d'étudiants, mais le confort y est assez spartiate. Des chasseurs de mages et des gardiens surveillent en permanence les apprentis mages. Ces derniers apprennent tout autant à contrôler leurs pouvoirs qu'à obéir aveuglément à l'Empire et à son souverain. Malgré la sévérité des punitions, les étudiants peuvent acquérir quantité de connaissances et accroître leur statut pourvu qu'ils sachent où est leur place et restent tranquilles.



Guilde des marchands/Corporation du commerce

La Guilde des marchands ou Corporation du commerce est l'organisation la plus influente de Nilfgaard. Bien que son objectif officiel soit de tirer profit du commerce, dans les coulisses se trouvent des tentatives d'étendre le pouvoir de l'organisation, et pas toujours par des moyens légaux. Les membres les plus importants et les plus méritants obtiennent le signe secret de la reconnaissance : une étoile entourée de flammes, inscrite dans un triangle, tout d'or.

Le Sénat

Le Sénat est une assemblée gouvernementale de l'Empire nilfgaardien. Son siège est situé dans la capitale avec un grand escalier utilisé pour les discours qui y conduisent. Il est plus que probable qu'au cours des années précédentes, le Sénat a joué un rôle important dans la politique nilfgaardienne. Au 12ème siècle, cependant, l'Empire était déjà une monarchie absolue dirigée par l'Empereur héréditaire et le rôle du Sénat devint purement cérémonial.

Renseignements militaire impériaux

Les espions nilfgaardiens sont formés depuis leur enfance et font face à un endoctrinement constant. Ils se sacrifieraient et feraient n'importe quoi pour l'Empereur. Le Service est engagé dans plus que du renseignement militaire et a été particulièrement actif pendant les guerres du Nord. **Vattier de Rideaux** et son réseau d'agents subissent une défaite écrasante orchestrée par **Sigismund Dijkstra** depuis le début de la Seconde Guerre du Nord avec Nilfgaard.

Les chasseurs de mages

Peu de Nordiens connaissent les Chasseurs de Mages, dont le travail consiste à trouver les sorciers qui ne sont pas répertoriés par l'administration impériale afin de les emmener dans la capitale. Ces agents n'opèrent pas dans les zones de conflit.

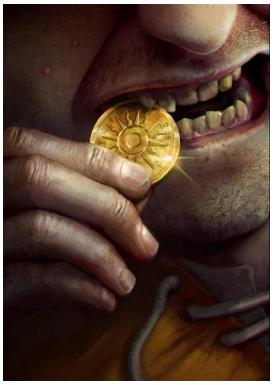
Pendant la Seconde Guerre nilfgaardienne, les mages du Nord étaient une épine dans le pied de l'Empereur. Il fit donc de leur neutralisation une priorité, et en gagna certains à sa cause tandis qu'il salissait la réputation des autres. Nous savons que l'Empire exerce un contrôle rigoureux sur les mages nilfgaardiens, mais comment traiter les sorciers des autres provinces maintenant que son territoire s'est étendu ? Des magiciens s'adressèrent de leur plein gré à l'Académie de magie Nilfgaardienne, **Gweision Haul**, pour y être enregistrés une fois leur pays rattaché à l'Empire. D'autres refusèrent, en particulier ceux qui étaient originaires de **Nazair** et de **Gemmery**. La création des Chasseurs de Mages remonte au règne de l'**Usurpateur**. L'organisation fut à l'origine dirigée par **Isaiah Coehoorn**, un lointain parent du célèbre général nilfgaardien.

Au même moment, l'**Usurpateur** rassembla les entrepreneurs miniers les plus prospères et proposa un contrat d'exclusivité à celui qui découvrirait la veine de dimeritium la plus prolifique. Ce métal qui possède la propriété d'absorber la puissance magique se trouve principalement en **Kovir** et **Poviss**, il est beaucoup plus rare dans le Sud. Malgré l'offre de l'Empereur, on ne mit au jour qu'une seule veine de dimeritium au sud de la **Iaruga**, dans la province de **Gemmery**.

Les Chasseurs de Mages voyagent toujours par équipe de deux, chargés de menottes et de colliers en dimeritium. Ils recrutent des hommes impitoyables et dangereux qui éprouvent une paranoïa maladive envers la magie. On possède peu de renseignements sur les méthodes qu'ils utilisent, à part les consignes qui concernent les civils.

Pour assurer une meilleure coopération des populations avec les Chasseurs de Mages et Nilfgaard, les agents n'ont pas le droit de porter atteinte aux civils, sauf pour mieux faire passer un message au nom de l'Empire.

Administration



Monnaie

Le Mark sert de base à la monnaie en Nilfgaard. Le Florin est basé sur le Mark. Car 60 Florins peuvent être frappés à partir d'un seul Mark. Le Mark est donc souvent utilisé pour des quantités plus élevées. En tant que tel, il sert également en tant que type de mesure du poids.

Territoires

L'Empire de Nilfgaard est divisé en plusieurs unités administratives afin que son territoire puisse être effectivement gouverné. Ils peuvent, mais ne doivent pas obligatoirement, refléter les frontières d'avant la conquête. Le degré de domination impériale varie, des provinces strictement contrôlées comme Geso à des terres où les gouverneurs impériaux et les Palatins sont des "conseillers" marionnettistes des monarques locaux (Comme à Maecht, Lyrie ou Rivie)

Provinces

Habituellement la plus grande unité, gouvernée par un gouverneur. Elle est divisée en sous-unités connues des Nordiens sous le nom de «marches», bien que ce mot ne dénote pas le statut d'une terre donnée. Par exemple, l'unité Province de Metinna se compose de la «marche» de Metinna et la «marche» de Maecht du point de vue administratif, mais Metinna et Maecht sont formellement des royaumes avec leurs rois et leurs cours royales.
L'Empire comprend plus d'une douzaine de provinces.

Palatinat

Généralement plus petit qu'une province, gouvernée par un Palatin. Un Palatinat est peut être juste un nom officiel pour une «marche».

Préfecture/Starostie

La plus petite unité, généralement une ville avec des terrains adjacents. Il est dirigé par un préfet.
*Territoire, fief, circonscription administrative d'un staroste (responsable de la répartition de l'impôt).

Titres et Fonctions civiles

Conseiller Impérial : Chef du gouvernement.

Prince : Un prince ou une princesse est généralement un enfant de la famille royale actuellement au pouvoir. S'ils étaient l'aîné des enfants, ils sont généralement les suivants à devenir roi ou reine.

Duc

Comte

Baron

Gouverneur : Chef administratif, judiciaire et militaire d'une province.

Sergent-Chef : Huissier ou régisseur dont la fonction est pécuniaire.

Burgrave : *nom donné au commandement militaire d'une ville ou place forte lorsqu'il exerçait en même temps sur les bourgeois le droit de juridiction.

Grades et Fonctions militaires

Maréchal : Commandant suprême de l'armée nilfgaardienne.

Général

Lieutenant général : Le lieutenant général est le commandant en second du général.

Major général : Le major général est un poste militaire dans l'armée nilfgaardienne.

Colonel : Normalement, un colonel est le commandant d'un régiment d'infanterie ou d'une bannière de cavalerie. Dans les livres, les colonels semblent commander des Brigades et des Divisions.

Lieutenant-colonel : Le lieutenant-colonel est le commandant en second du colonel.

Commandant : Dirigeant d'un groupe armé pouvant avoir n'importe quel grade.

Capitaine : Le capitaine est un grade militaire. Une bannière, (*un escadron) ou une garnison est généralement dirigée par un capitaine.
Généralement, le chef d'un groupe non militaire (c'est-à-dire un gang de bandits) peut également être appelé capitaine. Capitaine est également le titre généralement donné au chef de la garde de la ville.

Lieutenant : Le lieutenant est généralement l'adjoint du capitaine. (*Le lieutenant est généralement à la tête d'un peloton)

Sergent

Caporal : *un caporal est souvent à la tête d'une escouade.

Porte-étendard : Un porte- étendard est un soldat dont la tâche est de porter et de protéger son insigne militaire sur le champ de bataille.

Hiérarchie des corps d'armées

Groupes d'armées

Groupe d'armées centre

But : Conquête de Temeria

Quartier général : Camp central du groupe d'armées nilfgaardian

Nombre de soldats : 100 000

Groupe d'armées de l'Est

But : Conquête de Aedirn, Lyrie et Rivie

Groupe des opérations de Verden

But : Conquête de Cidaris et des villes voisines

Divisions et brigades

(*Brigade : 7 000 à 8 000 homme, Division : 25 000 hommes)

3e armée : Troupes montées. Composée de :

- **Division d'Alba**
- **Division Deithwen**
- **Division Ard Feainn**
- **deux divisions de cavalerie inconnues**

4e armée de cavalerie : Troupes montées. La 4e armée de cavalerie se composait principalement des armées provinciales et comptait plus de 20 000 soldats.

- **Division de Venendal**
- **Division Magne**
- **Division Frundsberg**
- **2e brigade Vicovaro**
- **7e brigade de Daerlan**
    - Groupement tactique de Sievers
    - Groupement tactique de Vreemde
    - Groupement tactique de Morteisen
- **Brigade de Nauzicaa**
- **Brigade Vrihedd**

*Petits groupes

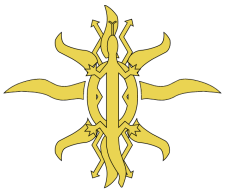
Escadron : 120 hommes

Peloton : entre 20 et 30 hommes

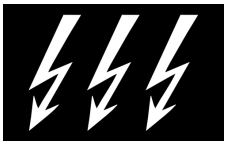
Escouade : de 14 à 15 hommes.

L'escouade n'est pas une unité de manœuvre. Cette formation est regroupée, "à la manière d'une petite famille", pour la vie courante de l'unité (couchage, distributions, cuisine et la nourriture...).

Descriptions des divisions et brigades



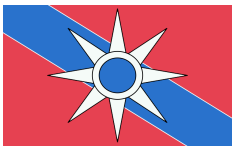
Brigade Impera : Chargée de la sécurité personnelle de l'Empereur de Nilfgaard. Compte 5000 soldats.



Brigade Vrihedd : Troupes montées elfiques. Leur emblème se compose d'éclairs argentés sur leurs manches.

Connue pour ses actes cruels pendant la Seconde Guerre du Nord contre les civils Nordiens. Après la paix de Cintra , l'Empire fut contraint de rendre tous les officiers de brigade accusés de crimes de guerre : trente-deux officiers furent arrêtés et conduits à Dillingen , Drakenborg et autres forts du Nord et exécutés après un procès-spectacle.

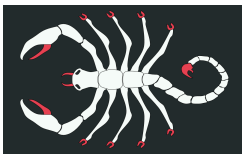
Division Deithwen : Troupes de lanciers. Leur nom signifie “Flamme blanche” en Ancien langage.



Division de Venendal : Troupes montées originaire du burgraviate homonyme d' Ebbing.

Division Magne : Troupes montées originaire de Magne. Lorsqu'un officier de cavalerie nilfgaardien sort de la ligne, il est susceptible d'être réaffecté à la division Magne dans le désert de Korath. Quelques mois à patrouiller dans les sables sans fin, le purgeront de tout soupçon d'insubordination, et les remplaceront par une volonté effrénée de faire absolument n'importe quoi pour éviter d'y être renvoyé.

Division Frundsberg : Troupes montées.

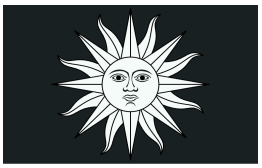


7e brigade de Daerlan : Troupes montées et la plus grande division de la 4e armée de cavalerie.

Infanterie noire : Formation piétonne de l'armée nilfgaardienne. (*)Composée d’archers et d'arbalétriers.

2e brigade Vicovaro : Troupes montées. Ils sont décrits comme de féroces guerriers.

Brigade de Nauzicaa : Troupes montées également connu sous le nom de “Tête-de-Crâne” ou “Tête-de-Mort”. Ils sont équipés de marteaux de guerre et d'épées de trois pieds et demi de long (soit à peu près 106 cm).



Division Ard Feainn : Troupes montées. Son nom signifie “Grand Soleil” en Nilfgaardien, en référence au culte impérial. Les caparaçons de leurs chevaux et leurs capes sont blanches avec une doublure intérieur rouge. Leur casques comportent de grandes ailes déployées.

Division d'Alba : Troupes blindées. Le signe de la division est un étendard blanc avec un alérion noir.

Compagnie tactique de Winneburg : Escadron de cavalerie composé de 2 000 chevaliers blindés. Pendant la Seconde Guerre du Nord, l'unité est utilisée pour maintenir l'ordre dans la nouvelle province de Cintra . Elle a ensuite été transféré dans le royaume d'Aedirn après le siège de Vengerberg, où elle a été utilisée pour anéantir les ennemis restants de l'Empire .
But : Gardez l'ordre dans les provinces.

7e régiment d'infanterie des Ymlats : Branche militaire de l'armée nilfgaardienne du duché d'**Ymlac**.

Brigade nazairie : Branche de cavalerie légère du Groupe d'Armée du Centre de Nazair. En 1272, l'unité était campée dans le camp central du groupe d'armées nilfgaardien à Velen.

Chronologie

1272 : Début de la deuxième des Grandes Pestes.(Catriona)

- : Début des chasses aux sorcières.
- : Le général Morvran Voorhis occupe le poste de commandant de la Division d'Alba.
- : Le 7e régiment d'infanterie des Ymlats est envoyé à Skellige afin de combattre la Chasse Sauvage.

1276 : Fin des chasses aux sorcières.

1290 : Le sergent en chef et confident de l'Empereur **Peter Evertsen** est promu **Grand Trésorier de la Couronne** par l'Empereur **Emhyr var Emreis**.

1292* : **Morvran Voorhis** monte sur le trône impérial à la mort d'**Emhyr var Emreis**.

1293* : **Peter Evertsen** tombe en disgrâce après avoir été injustement accusé de détournement de fonds au château de Winneburg au cours du règne de l'empereur Morvran Voorhis.

1294 : Début de la troisième des Grandes Pestes.(Catriona)

1297* : **Jan Calveit** monte sur le trône impérial à la mort de **Morvran Voorhis**

1297* : **Dominik Bombastus Houvenaghel**, Conseiller fidèle de l'empereur, est élevé au rang de **Burgrave** de **Venendal**par **Jan Calveit**. La starostie de **Neweugen** lui fut octroyée en récompense des services rendus.

1301 : Mort en captivité de **Peter Evertsen**.

1301 : Mort de **Dominik Bombastus Houvenaghel**

1328 : Réhabilitation posthume de **Peter Evertsen** par l'empereur **Jan Calveit**.

1331 : Mort de la Comtesse de Liddertal **Estella Congreve**

Remerciement à Cianurr qui a accepté que je reprenne le texte de sa vidéo sur Nilfgaard dans sa série "Oh, Lore Witcher (FR)"