

Bienvenue dans cet utilitaire à l'attention des MJs de « The Witcher » et de leurs joueurs.

Vous trouverez dans ces documents une base pour vous aider à jouer au jeu de rôle officiel « The Witcher ». Celle-ci ne remplace pas les documents officiels, elle les complète. Ce dossier peut suffire pour les joueurs, mais le MJ devra être en possession du manuel officiel des règles et télécharger certains documents disponibles sur le site communautaire.

Vous trouverez d'une part une présentation générale du monde, et d'autre part un résumé réorganisé des règles. Il y a également une nouvelle fiche de personnage dont le format paysage permet de prendre moins de place sur la table. Certains éléments ont été repris de la fiche créée par Dane VII pour le site communautaire. Il y a également des cartes découpables dont le but est de les glisser dans des pochettes plastiques afin de pouvoir écrire au marqueur effaçable dessus, et au crayon entre deux séances. C'est, entre autre, pour y noter les diverses infos techniques qui peuvent varier énormément au cours de la partie.

Le monde de « The Witcher » nécessite d'après moi une façon de jouer et de maîtriser principalement axée sur le rôle play. En effet, le monde est rude et dangereux, ses habitants savent que la vie est fragile et que les altercations sont souvent mortelles. Les règles proposent un système de combat très intéressant : tactique, réaliste, et... dangereux !

Si vous souhaitez une gestion épique, si vos joueurs sont des va-t-en guerre qui cherchent la gloire et l'honneur... Passez votre chemin, ce monde n'est pas pour vous, choisissez un autre système. Si vos personnages sont mal préparés, s'ils se lancent à l'assaut d'un danger sans réflexion, ou s'ils enchainent les combats, ils ne survivront pas longtemps.

Dans ce document, plusieurs éléments sont adaptés ou simplifiés afin de fluidifier la gestion. Tout ce qui est modifié ou créé par rapport aux règles de base est inscrit en bleu.

Personnellement, je n'autorise pas de pratiquant de la magie à ma table en début de campagne. Leur gestion est difficile et nécessite une bonne maîtrise des règles si on ne veut pas ralentir la narration. Ils seront disponibles après quelques séances de jeu.

Mes joueurs et moi-même étant des adultes avec famille et ayant donc un agenda bien chargé, je leur propose une version soft du jeu de rôle avec des séances courtes et de grandes libertés. Un système intermédiaire entre le One Shot et la Campagne...

Le monde étant très RP, nous créons ensemble les habitants de la bourgade de départ afin d'aider l'investissement émotionnel.

Les personnages créés sont en quelque sorte des PNJ jouables. Selon l'humeur et l'envie de chacun, ou l'aventure qui se présente, les joueurs ont le choix d'incarner l'un ou l'autre des protagonistes présents.

Je sais par expérience que certains joueurs aiment s'investir davantage dans leur personnage et n'aiment pas varier. Ils pourront donc choisir que leurs créations soient personnelles ou échangeables. C'est à dire que je laisse la possibilité aux joueurs de s'approprier la gestion d'un ou plusieurs personnages, ou de laisser leurs créations en libre service aux autres, et au MJ.

Bonne lecture ! Et surtout... Bon amusement !

* ZAB *

INTRODUCTION AU MONDE (BY ZAB)

THE WITCHER

LES ORIGINES :

The Witcher a commencé par une série de nouvelles écrites par l'auteur polonais Andrzej Sapkowski et centrées sur Geralt de Riv, un Witcher (sorcelleur en français). Ces Witchers sont des individus dotés de capacités surnaturelles et formés à un jeune âge pour combattre diverses bêtes et monstres. Après le succès des nouvelles, Sapkowski a commencé à écrire la saga The Witcher, en 5 livres centrés sur Geralt et Ciri, une princesse de Cintra que Geralt tente de protéger au milieu des bouleversements politiques et territoriaux. La franchise regorge de batailles épiques, de créatures mythiques et d'intrigues politiques. Des jeux vidéo suivant Geralt ont été développés et comptent trois opus.

L'UNIVERS :

Le monde est qualifié de Dark Fantasy, les aventures se déroulent à une époque d'allure médiévale avec sa propre chronologie, dans un univers sombre. Le monde est peuplé de créatures maléfiques, et est régulièrement en guerre. Il subit également des épidémies dévastatrices. L'héroïsme n'a pas sa place dans ce genre d'univers. La vie y est rude, et les altercations dangereuses. Entre les monstres, les luttes sanglantes pour le pouvoir, les crimes de haine, les populations qui se révoltent, et les brigands sans scrupules, aucun lieu n'est sans danger. Mais malgré ce monde dur et cruel, terre à terre, les gens vivent et survivent, fondent des familles, organisent des fêtes et se réjouissent des petits bonheurs du quotidien. La magie existe. Certains êtres ont la capacité naturelle de soumettre le chaos à leur volonté. Ils sont généralement craints. Les prêtres sont capables de prodiges. Les sorcelleurs sont des mutants puissants mais sans émotion, indispensables, mais craints et même généralement hais.

LA GÉOGRAPHIE :

The Witcher se déroule en grande partie sur un morceau de terre connu sous le nom : The Continent. La topographie y est variée avec des déserts, des montagnes, des marécages, des forêts etc... L'action se déroule majoritairement entre deux parties du continent : les royaumes du Nord et l'Empire Nilfgaardien qui se trouve au sud. Les deux se trouvent sur la côte ouest du Continent et se trouvent fréquemment en guerre. Les Royaumes du Nord sont constitués de plusieurs États indépendants, tandis que Nilfgaard est un empire en constante expansion grâce à l'annexion agressive des pays voisins. Les gens ont peu de connaissance du reste du monde.

LES HABITANTS :

Dans ce monde, les Nilfgaardiens sont souvent considérés comme les méchants, car ce sont les envahisseurs. Leur civilisation et leur mode de pensée peuvent être assimilés au monde Romain. L'esclavage y est légal. Les Nilfgaardiens sont généralement éduqués, sobres et obéissants, avec une discipline de vie stricte. Les nordistes sont plus bruts, voire rustres, assimilables aux vikings, ou à la populace moyenâgeuse. De plus, le monde est peuplé de races surnaturelles : Gnomes, Nains, Elfes, Hobberas. Au nord, les gens sont racistes ; au sud, ils sont beaucoup plus tolérants.

LES RACES :

Les gnomes, et ensuite les nains, sont les habitants originels de ce monde, les elfes sont arrivés par la suite, et finalement, les humains ont débarqué.

Les nains sont de petite taille, mais forts et trapus, ils sont des hommes d'honneur, mais au caractère bourru. Ils sont barbus, et leurs femmes peuvent également l'être, mais cet attribut n'est pas le plus caractéristique de leur race, leur résistance impressionnante l'est bien davantage.

Les gnomes sont plus petits que les nains, et moins forts, mais tout aussi résistants et bien plus adroits. Ils ont un long nez pointu, fierté de leur race et sont les meilleurs forgerons qui puissent exister. Les gnomes et les nains ont des habitudes de vie similaire et s'entendent plutôt bien. Les nains et les gnomes vivent dans les montagnes de Mahakam.

Les elfes quant à eux sont plutôt similaires aux humains en ce qui concerne leur allure générale, quoique généralement plus frêles que la moyenne humaine. La principale différence sur le plan physique est qu'ils ont les oreilles pointues et ne possèdent pas de canines. Ce qui les différencie totalement des humains par contre est leur longévité exceptionnelle, ainsi que leur rapport étroit avec la nature. Ils ont un caractère plus calme et réservé. Dans la langue ancienne ils se nomment Aen Seidhe.

Les elfes vivent dans les montagnes bleues ou à Dol Blathanna (La vallée des fleurs).

Il reste beaucoup de vestiges elfiques dans les contrées humaines car ceux-ci y vivaient avant que les hommes n'envahissent tout. En quittant leurs villes, les elfes les ont détruites, ce qui fait que ce ne sont plus que des ruines majestueuses.

Les hobberas (halfelins) ont la taille des nains, mais beaucoup moins costauds et bien plus agiles, ils ont les oreilles pointues comme les elfes et possèdent d'étranges pieds poilus au cuir dur, sur lesquels ils se délaçant sans semelle. Ils sont joviaux et arrivent à vivre parmi les humains. Ils sont complètement insensibles à la magie.

LES LANGUES :

Les elfes, les nilfgardiens et les personnes originaires de Skellige parlent la langue ancienne ou des dialectes issus de celle-ci. Les nains ont leur propre langue, parlée par les gnomes également. Les Hobberas parlent la langue de leur lieu de naissance.

AU COMMENCEMENT :

La conjonction des sphères est une page d'Histoire essentielle du Continent. Quelque 1500 ans avant les événements des livres, une puissance divine a provoqué une collision de plusieurs univers, permettant aux monstres d'autres univers d'entrer dans ce monde. C'est aussi à cette époque que les humains ont commencé à exister dans ce monde, en prenant petit à petit le contrôle, à la place des Elfes et des Nains qui vivaient là avant. Les Nains et les Elfes vivent toujours parmi les humains, mais souvent en tant que citoyens de seconde classe.

La conjonction des sphères a également ouvert la porte à la magie...

LA MAGIE :

Il y a trois écoles sur le continent. Aretuza (pour les filles) et Ban Ard (pour les hommes) dans le Nord, Gweision Haul (mixte), près de Nilfgaard.

Le pouvoir fondamental manipulé par un magicien se nomme "chaos primordial. Il provient des quatre plans élémentaux. Certains types de magie sont interdits (nécromancie, démonologie,...)

LES RELIGIONS :

Melitele

« La Toute Mère », déesse de la bienveillance, des moissons et de l'abondance.
Cette religion prône la Tolérance, l'apprentissage de connaissances pratiques, et l'aide aux populations dans le besoin.
Elle est toujours représentée par trois statues aux trois âges de la vie.
Son temple principal se trouve en Témérie et sa Grande Prêtresse se nomme Nenneke.

Le Feu éternel

« La lumière qui émerge des ténèbres »
Religion belliqueuse qui tient les mages responsables de tous les malheurs, et qui prône la liberté de haïr et de blâmer les autres pour leurs propres erreurs.
Son bras armé « L'Ordre de la Rose-Blanche » devenu « Rose-Ardente » a été dissout mais ses adeptes existent toujours.
Le Grand Maître est Sigfried de Denesle.
Son centre d'activité principal est Novigrad, mais elle gagne du terrain dans les Royaumes du Nord.

Freya

Également appelée « Modron » (La Grande Mère) déesse du foyer et de la fertilité, de l'amour, des naissances et des moissons, patronne des prophétesses, des voyants et des télépathes.
Elle est représentée aux trois âges de la vie, ou sous forme de chat ou de faucon.
Cette religion provient des îles Skellige et s'étend sur le Continent.
Le temple principal se trouve à Hindarsfjall, et sa prêtresse se nomme Sigdrifa.

Le Grand Soleil

La seule religion officielle de Nilfgaard.
Prône les vertus de la famille et des travaux agricoles, ainsi que la loyauté envers l'empereur.
L'église du Grand Soleil fait souvent preuve de douceur pour contrebalancer la fermeté de la volonté impériale.
Les nobles ont la responsabilité de prendre soin de leurs terres et de leurs sujets.

Le culte de Kreve

(religion en déclin)
Dieu du ciel et du tonnerre.
Encourage ses adeptes à mener des croisades spirituelles, à accepter le droit divin des rois, et à effectuer des donations généreuses.
Les prêtres sont des grands moralisateurs qui réprimandent à tout va.

Le druidisme

Les druides vénèrent la nature.
Le plus grand cercle druidique se trouve actuellement à Toussaint.
Les chefs de Cercle sont des hiérophantes (hommes) ou des flaminiques (femmes).

Autres

Il existe aussi d'autres cultes mineurs, en déclin ou isolés.

INFOS DIVERSES :

Les Witchers

Ils sont une sorte de mix pas très naturel entre un sorcier et un chevalier, entraînés dès leur jeunesse aux pouvoirs magiques et forgés par des modifications génétiques qui les rendent résistants à la magie, aux poisons et aux maladies, mais altèrent leurs sentiments. Parmi les pouvoirs qu'ils possèdent figurent une force et une vitesse boostées, ainsi qu'une vision nocturne, des formes rudimentaires de magie, une vitalité hors norme et un pouvoir de guérison accrue. Les Witchers vieillissent plus lentement que les humains. Leur arme principale est l'épée ou plus précisément deux épées : une en acier utilisée pour les ennemis ordinaires et une en argent utilisée pour les monstres. Ils suivent un code strict, inculqué durant leur formation.

Les Mages

Les magiciens sont beaucoup plus puissants avec la magie que les Witchers. Ils sont capables de tuer grâce à elle, de créer des champs de force ou de se téléporter avec la bonne incantation. Leur maîtrise de la magie les fait également vieillir plus lentement. Ils sont actifs sur le plan politique, formant la Confrérie des Sorciers, une organisation qui gère la magie et a une forte influence sur le Continent. Les mages deviennent des ambassadeurs, des conseillers extérieurs auprès des rois, en vue de maintenir la paix. Ils sont charismatiques et craints, ils supervisent l'utilisation de la magie dans le monde. En raison de leur influence, ils sont très puissants politiquement et utilisent ce pouvoir pour faire ce qu'ils peuvent pour protéger le statut des mages et de la magie dans ce monde. Chez certaines personnes, la magie se manifeste de façon puissante et incontrôlable, il s'agit des "Sources".

Les Scoia'taels

Surnommés également les Ecureuils, il s'agit de commandos majoritairement constitués d'elfes, mais on peut y trouver quelques nains, gnomes ou hobberas, effectuant des raids de guérillas. A l'origine, ils se battaient pour la liberté des peuples anciens, mais ils ressemblent davantage aujourd'hui à des rebelles sanguinaires massacrant les humains sans trop de discernement. Ils inspirent la peur.

Les Havekars

Il s'agit de profiteurs sans scrupule. Marchands, trafiquants, et arnaqueurs en tout genre pratiquant le chantage, pillant les cadavres et même les blessés. Des gens détestables...

Coutumes

Lorsque quelqu'un est sauvé par une autre personne, il arrive que le sauveteur, lorsqu'il estime n'avoir besoin de rien, pour répondre à la question « Je te dois la vie, que puis-je faire pour te remercier », fasse appel à la loi de surprise. La récompense devenant alors « ce que vous ne vous attendez pas à trouver en rentrant chez vous ». Il n'y a souvent rien, mais il peut s'agir d'une récolte exceptionnelle, d'un bon ragoût, ou... d'un enfant ! Cette récompense est alors liée, en tous temps, au destin de celui à qui elle est due.

The Wild Hunt, la chasse sauvage : Un présage de guerre, de malheur ou de catastrophe, terrifiant. Des guerriers fantomatiques chevauchant des chevaux morts-vivants traversent le ciel. Il arrive qu'ils enlèvent des gens.

LES GUERRES :

L'Empire de Nilfgaard est un conquérant qui depuis des années progresse vers le nord, assimilant petit à petit les provinces voisines pour étendre son territoire.

L'empereur actuel se nomme Emhyr Var Emreis. Les soldats sont surnommés les noirs car leur armure est sobre et sombre.

Certains événements font partie des connaissances générales de tous les habitants du continent.

La Première Guerre nordique (1239 - 1264)

Bataille de Sodden

On n'en sait pas grand-chose, si ce n'est qu'elle s'est soldée par une défaite pour le Nord.

Bataille du Marnadal

(1263) Les Nilfgaardiens étaient des milliers et avaient cerné les armées de Cintra dans la vallée du Marnadal. Durant cette bataille, la reine Calanthe mena les troupes.

Massacre de Cintra

Les forces Nilfgaardiennes atteignent la ville, où la reine Calanthe blessée s'est repliée, peu de temps après la bataille du Marnadal. Il reste si peu de troupes que les armées impériales n'ont même pas besoin de mettre le siège et passent directement à l'assaut. La reine, la noblesse et les troupes se barricadent dans le château. Les mages de Nilfgaard détruisent rapidement la porte et les troupes entrent en force dans la forteresse. Seul le donjon intérieur, protégé par la magie, peut être défendu mais tous savent qu'ils ne tiendront pas longtemps.

Après quatre jours de résistance, les armées impériales parviennent finalement à se frayer un chemin. Les fiers citoyens Cintrasiens ont préféré se donner la mort que de céder à l'ennemi. La reine elle-même s'est jetée du haut du château. La ville de Cintra a été complètement rasée.

Bataille du Mont Sodden

(1263) Ils furent bien plus de cent mille à s'affronter lors de la seconde bataille de Sodden ; au moins trente mille d'entre eux furent tués ou blessés.

Avant, cette colline était nommée d'une manière ordinaire « mont des Coulemelles », mais maintenant tout le monde la surnomme le mont des Sorciers ou le mont des Quatorze. Car vingt-deux sorciers y ont livré bataille et quatorze y ont succombé. Les noms de ses derniers ont été gravés en caractères runiques sur une obélisque. (Triss Merigold est listée parmi les morts mais en réalité elle a survécu.)

Seconde Guerre nordique (01 juillet 1267 - 2 avril 1268)

Déclenchement

Le 01 juillet 1267, au moment de l'assemblée des magiciens sur Thanedd, les armées de la Lyrie et d'Aedirn agressent l'empire de Nilfgaard en attaquant Glevitzingen, le fort frontalier de Dol Angra. La population a été appelée à un soulèvement armé contre Nilfgaard... La réponse de Nilfgaard fut une guerre éclair et groupée : une armée puissante, qui devait être concentrée à Dol Angra depuis des semaines, sinon des mois, a franchi la frontière. Spalla et Scala, deux forteresses frontalières de Lyrie, furent anéanties en à peine trois jours. La Rivie était préparée pour un siège de plusieurs mois, mais elle a capitulé au bout de deux jours sous la pression des guildes et des marchands à qui promesse avait été faite que, si la cité ouvrait ses portes et versait une rançon, elle ne serait pas pillée.

Après la capitulation de la Rivie, l'armée de Nilfgaard s'est rendue en un temps record dans le Nord, sans quasiment rencontrer d'opposition. Les Nilfgaardiens ont continué jusqu'à Aldersberg.

Aldersberg et Vengerberg

Les troupes d'Aedirn et de Lyrie étant occupées ailleurs (soit bloquées, retranchées dans les forts et les forteresses) soit envoyées au loin suite à des raids de la cavalerie légère et autres attaques de diversion par des détachements de Scoia' tael, les Nilfgaardiens étaient en énorme surnombre lors de la bataille sur les champs d'Aldersberg. Ils ont perpétré un véritable massacre. Le royaume d'Aedirn n'était plus qu'un gigantesque brasier.

Ils ont ensuite marché sur Vengerberg qui est tombée au bout d'une semaine de siège. Toute la garnison et toute la population de la cité, quelque chose comme six mille personnes, ont ainsi été tuées. À l'annonce de cette nouvelle, ce fut le début d'une grande débâcle. Les régiments décimés et la population civile commencèrent à fuir en masse vers la Témérie et la Rédanie. Ils furent poursuivis par les hordes d'envahisseurs à cheval de Nilfgaard qui leur coupaient la route pour en faire des prisonniers de guerre. Une chasse facile parce que l'armée avait pris la fuite, et personne ne défendait la population en déroute...

Angren

La Reine Meve, surnommée la Reine Blanche, a rassemblé une armée hétéroclite pour harceler les arrières des troupes nilgaardiennes.

La géographie de la province d'Angren se prêtait parfaitement à ce genre de guérilla, elle était propice aux embuscades, et sa végétation riche en buissons offrait de nombreuses cachettes. Cette cohorte fit rapidement preuve d'une puissance et d'une bravoure telles qu'elle parvint à gagner sans crainte la rive gauche de la laruga.

Bataille pour le pont sur la laruga

La situation était la suivante : ayant pris du bon temps sur la rive gauche de la laruga, les partisans de la reine Meve voulaient passer sur l'autre rive de la rivière, mais ils se heurtèrent aux Nilfgaardiens qui, eux, rôdaient sur la rive droite et voulaient justement se rendre sur la rive gauche de la laruga. Par un étrange concours de circonstances, le groupe de Geralt de Riv se trouva sur le pont à ce moment là, au milieu même de la laruga. Cernés à droite comme à gauche par des hommes armés, ils se lancèrent dans la mêlée. La victoire fut remportée par les Lyriens, car leur plan initial - se réfugier sur la rive droite - fut une réussite. Les Nilfgaardiens se réfugièrent, quant à eux, on ne sait où. Du point de vue de la plupart des doctrines militaires, ce type de désertion rapide du champ de bataille par l'ennemi valait victoire du camp adverse. Lorsque se répandit la nouvelle qu'une expédition punitive envoyée par Nilfgaard arrivait du col de Klamat, à l'est, et marchait en force sur Angren, cette armée de Lyrie fit aussitôt demi-tour pour se diriger vers le nord, vers les montagnes de Mahakam.

Bataille de Brenna :

Le gros des troupes royales se tenait près d'une colline qu'on appela plus tard le mont de Potence. Grâce à ce poste d'observation en hauteur, il y avait une vue imprenable sur tout le champ de bataille. C'est là qu'était regroupé la majorité des armées nordiques : onze mille vaillants soldats d'infanterie témériens et rédaniens, protégés par une dizaine d'escadrons de cavalerie. La formation centrale comportait en deuxième ligne un détachement de réserve : trois mille fantassins wyžimiens et mariboriens. Par ailleurs, un peu plus loin, était positionnée l'aile droite, composée des nains de la Cohorte volontaire de Mahakam. En face, à une distance d'un mile ou deux, dans un champ nu derrière la forêt, l'armée nilgaardienne. Ses hommes étaient si lourdement armés qu'ils formaient comme une muraille grise, composée de quarante-six mille soldats.

La stratégie nordique l'emporta, la puissance de Nilfgaard mordit la poussière sur les champs de Brenna, et il fut mis un terme définitif à la marche de l'Empire vers le Nord. C'est ainsi que Brenna marqua le début de la fin. Car, sans presque reprendre son souffle, les armées nordiques se mirent en marche vers le Sud et purent ainsi récupérer les territoires conquis.

Paix de Cintra

Signée le 2 avril 1268, la Paix de Cintra établit les conditions du cessez-le-feu. Les négociations se déroulèrent à Cintra entre les Royaumes du Nord et l'Empire de Nilfgaard, mettant fin à la Seconde Guerre contre Nilfgaard et inaugurant un nouvel ordre mondial. Bien que les négociations furent en apparence conduites par les monarques, le traité fut aussi le résultat du travail de la Loge des Magiciennes, usant de leurs pouvoirs de persuasion avec les différents dirigeants.

Dispositions du traité

Dol Blathanna devint libre, une principauté autonome, jurant fidélité à Aedirn mais sans obligations.

Rapatriement des humains de Dol Blathanna, avec la restauration des droits de propriété et un partage équitable des ressources entre les humains et les elfes.

Les Commandants de la Scoia' tael furent jugés criminels de guerre et durent passer en jugement auprès des chefs du Nord afin qu'une exécution rapide ou une amnistie soit prononcée.

Kaedwen a été obligé de payer des dommages à Demawend pour le Haut-Aedirn.

Brugge, la Lyrie et Riv durent être libérés. L'empire du Nilfgaard dut rapatrier les nouveaux colons, poussés à aller s'installer dans les territoires nouvellement conquis.

La possession de Autre-Rive, Soddén et Angren fut confiée à la Témérie.

La question du trône de Cintra fut résolue : Emhyr épousa Cirilla de Cintra (en réalité son sosie) qui devint reine de Cintra et impératrice de Nilfgaard.

Les armées rédaniennes et témériennes durent se retirer de Hagge.

Résultat

Le traité affaiblit la position du Nilfgaard en tant que superpuissance, l'empire perdant la majorité de ses troupes et de ses commandants de l'armée. Mais le Nilfgaard a quand même consolidé son emprise sur toutes les terres au sud de la laruga.

Proportionnellement, le plus grand gain de territoire fut pour la Témérie.

Proportionnellement, la plus grande perte de territoire fut pour Aedirn.

Le sud de la Témérie, Maribor, Soddén, Brugge, Verden, la Lyrie et Aedirn étaient dévastées. L'ensemble des villes détruites, villages, châteaux, manufactures, mines et industries durent être reconstruites... avec des produits importés du Nilfgaard puisque les industries du Nord étaient détruites. Si la guerre militaire était perdue, le Nilfgaard comptait bien gagner la guerre économique qui allait suivre.

La Redanie et Kaedwen qui prirent part à la guerre, mais pour qui aucun combat ne prit place sur leur sol, ne reçurent rien.

Tous les elfes qui combattirent pour le Nilfgaard déposèrent les armes. Seuls les trente deux officiers de la brigade "Vrihedd", dont son commandant le Colonel Isengrim Faoltiarna, furent officiellement arrêtés pour être jugés comme criminels de guerre.

Après le mariage de l'empereur avec la fausse Cirilla de Cintra, le Jarl de Skellige dut accepter qu'il n'y avait plus de vraies raisons de poursuivre le combat contre le Nilfgaard.

Kovir accepta la perte de profits de ses entreprises qui avaient fourni la Redanie en matériel pour la guerre contre le Nilfgaard.

Troisième Guerre nordique (1271 - ...)

Déclenchement

Tout le monde fut pris au dépourvu lorsque, trois ans à peine après la Deuxième Guerre nilfgardienne, la soi-disant "ultime guerre", les forces de l'Empire envahirent le Nord une nouvelle fois.

Une analyse attentive montre que le Nilfgaard n'a en fait jamais renoncé à ses plans d'assujettissement du Nord. Contrairement à la croyance populaire, ce sont des diplomates impériaux, et non des magiciennes, qui ont manigancé la mort du roi Foltest et provoqué une crise au sommet de Loc Muinne. Le conflit actuel est donc le résultat d'une planification à long terme. Alors même que l'encre du traité de Paix de Cintra séchait encore, Emhyr var Emreis préparait déjà le conflit suivant, qui éclata finalement au printemps de l'année 1271.

Phase 1 – L'audace de Radovid

La première phase de la guerre se déroula exactement selon les plans de l'empereur. En moins de quelques mois, ses troupes avaient soumis les royaumes de Lyrie, Aedirn et Témérie. Sans les gelées précoces de décembre 1271 et l'audace de Radovid, roi de Rédanie, tout le Nord serait actuellement sous le joug de l'Empire. En effet, au lieu de concentrer ses forces pour défendre la frontière au sud de son territoire, dessinée par le fleuve Pontar, il préféra envahir Kaedwen, la province voisine, doublant ainsi ses forces et son territoire, et opposant une puissance conséquente à l'avancée nilfgardienne. Les troupes rédanniennes comptant déjà trente-cinq mille soldats et quatre mille cavaliers furent alors renforcés par des régiments de Témérie et de Kaedwen, ainsi que par des mercenaires de Poviss et de Kovir.

AUJOURD'HUI

Nous sommes au début du printemps 1272.
Le monde est en guerre pour la troisième fois.

Nilfgaard, qui avait été repoussé au-delà de la laruga en 1268, a brisé la trêve de Cintra et a à nouveau conquis les territoires au Nord de celle-ci. L'armée des noirs a été freinée par l'hiver, et par le roi Radovid de Rédanie et ne possède donc pas encore les derniers territoires du Nord. Mais avec le redoux qui approche, les conflits vont certainement reprendre...

De plus, actuellement, la peste fait rage pour la seconde fois. L'épidémie de 68 avait laissé de nombreux traumatismes, celle-ci terrifie les populations.

Vous êtes à Yael-Mina, un ancien camp de réfugiés qui a évolué en petite bourgade, située sur le territoire d'Angren, attribué à la Témérie lors de la paix de Cintra, mais actuellement à nouveau sous le joug de Nilfgaard, dans la région d'Autre-Rive, du côté ouest de la Nawa.

Angren

Angren est une région dans les Royaumes du Nord.

Personne n'ayant jamais revendiqué de grands projets pour cette contrée, on n'a jamais vraiment su à qui ce pays appartenait véritablement et qui le dirigeait.

Elle fut envahie par Nilfgaard lors de sa seconde guerre d'expansion mais ensuite récupérée après la bataille du pont de la laruga. Sa possession fut attribuée à la Témérie lors du traité de Cintra.

Au début de cette troisième guerre Nordique, elle est à nouveau sous le joug de Nilfgaard.

Cette région, bien que relativement centrale sur le continent, n'est pas très prisée car la profusion de denses forêts et de marécages la rend peu propice à la civilisation. Les guerres n'ont rien arrangé à la chose. Les rares villages existants ont été saccagés et les routes commerciales ne sont plus passées par là, renfermant les habitants sur eux-même, et leur faisant perdre leur peu de civilité.

Même les druides ne semblent plus se trouver dans les forêts qu'ils vénéraient.

Angren couvre une large zone sur l'ouest du continent, entre les royaumes du Nord et l'Empire de Nilfgaard, à cheval sur la laruga, avec une partie au Nord et une au Sud de celle-ci. Elle est entourée par la Témérie (un des plus imposants royaume du Nord), Mahakam (les montagnes naines), La Lyrie et Rivie, les Monts Bleus (Montagnes elfiques), Toussaint et Sodden.

La laruga permet d'atteindre Brugge, Cintra et Verden, et même la forêt de Brokilone. Il est également possible de rejoindre la mer par là pour se rendre aux îles Skellige.



Yael-Mina :

Au départ, Yael-Mina était un simple camp de réfugiés, situé entre les berges de la laruga et de la Newa, relativement proche des conflits principaux, mais dans une région inhospitalière et inintéressante qui ne risquait donc pas trop de se faire attaquer.

Dans un premier temps, des civils nordiques, principalement de Sodden ou de Lyrie et Rivie s'y sont rassemblés, dans des abris de fortune. Ils ont été aidés par des habitants de villages voisins, et quelques constructions plus solides ont été bâties. L'existence de ces baraquements et la présence d'un médecin sont arrivées à la connaissance de certains chefs militaires qui ont dès lors trouvé judicieux d'y envoyer des prisonniers de guerre, accompagnés de quelques soldats pour les surveiller. Des blessés des deux camps y ont également régulièrement été envoyés. Certains civils d'Angren, qui se contentaient de venir apporter leur aide ponctuelle sont venus s'y installer avec leurs familles lorsque leurs villages ont été saccagés.

Au fil du temps, Yael-Mina s'est étoffée et est devenue un des endroits les plus vivants d'Angren. Quelques baraquements solides côtoient les tentes, roulottes et autres abris de fortune. Même les commerçants itinérants qui désertaient totalement la région recommencent à passer par Yael-Mina.

La province ayant été alternativement sous le joug de l'une ou l'autre des entités en conflit, toutes sortes de gens s'y sont rendus. Etant tous compagnons d'infortune malmenés par la vie, on ne fait plus trop de différence entre eux, et chacun est accepté quelle que soit son origine. La plupart des gens n'y sont que de passage, mais certains y ont installé leurs quartiers.

Il n'y a pas d'autorité légitime à Yael-Mina et personne ne semble en revendiquer la gouvernance. Lorsque quelque chose nécessite l'intervention d'une autorité, les gens se tournent vers d'anciens habitants qui semblent bénéficier d'une certaine notoriété : le médecin, l'aubergiste, ...

Bien que l'entraide et la tolérance y soit réelles, on ne peut pas pour autant dire qu'il y fait bon vivre, car même si chacun y est accepté, les populations y sont si dissemblables que les conflits internes ne sont pas rares, et les tensions bien réelles. De plus, les gens ont tendance à s'installer par communauté, ne se mêlant pas réellement les uns aux autres.

A l'heure actuelle, Yael-Mina a été totalement oubliée des autorités. On n'est même plus sûr de qui est censé diriger la région, et Yael-Mina pratique une sorte de neutralité fragile. Les ex-prisonniers de guerre des deux camps ont été oubliés et y circulent relativement librement car les soldats restés ne savent plus qui ils sont censés servir ni surveiller.

On trouve donc de tout à Yael-Mina : des civils du nord et du sud, des ex-soldats, des blessés, des rescapés, des déserteurs, des nains, et même des elfes...

C'est ici que débute votre aventure !

Info à l'attention des MJs :

Complétez votre bibliothèque d'utilitaires avec les scénarios "Débuter à Yael-Mina"