Game Manual

THE WITCHER

– ENHANCED EDITION –

GAME MANUAL

CDPROJEKT RED

© 2008 CD Projekt Sp. z o.o. © 2008 Atari Europe. Marketed and distributed by Atari Europe S.A.S.U. Developed by CD Projekt RED Sp. z o.o. The Witcher is a registered trademark of CD Projekt Sp. z o.o. All rights reserved. This Game was created using the BioWare Aurora Engine© 1997 – 2007 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. Based on the works of Andrzej Sapkowski. The Last Wish by Andrzej Sapkowski, translated by Danusia Stok, published by Victor Gollancz, a member of the Orion Publishing Group. German translation by Erik Simon © of the German editions 2007 Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co.KG, Munich. Translation © 2002 José María Faraldo (Published originally by Bibliópolis). Traduction française : Laurence Dyèvre. © Editions Bragelonne, 2003-2007 - publié avec leur aimable autorisation. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright ©1991-2008 by RAD Game Tools, Inc. RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Lua code copyright ©1994-2007 Lua.org, PUC-Rio. Portions of this software are copyright ©1996-2004 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. Portions of the Loki Library Copyright ©2001 by Andrei Alexandrescu.

1 Introduction 6

2 Endroits importants 8

3 Personnages importants 10

4 Avant de commencer à jouer 12

4.1. Installation du jeu et des pilotes 12

4.2. Nouvelle partie 12

4.3 Options 13

4.3.1.Options de jeu 13

4.3.2 Options graphiques 13

4.3.3 Options sonores 13

4.3.4 Commandes 13

4.3.5 Options avancées 13

4.4 Sauvegarder/Charger une partie 14

4.5 Menu principal 14

4.6 Quitter 14

5 Initiation et didacticiel 15

5.1 Interface de jeu 15

5.1.1 Ecran de jeu principal 15

5.1.2 Médaillon 16

5.1.3 Fenêtre du personnage 17

5.1.4 Fenêtre d'inventaire 18

5.1.5 Fenêtre de journal 19

5.1.6 Fenêtre de carte 21

5.1.7 Mode méditation 22

5.1.8 Système 22

5.2 Parcourir le monde du jeu 23

5.2.1 Modes de caméra/de commande 23

5.3 Mini-carte et marqueurs 24

5.4 Médaillon de sorceleur 24

5.5 Interaction 25
5.5.1 Curseurs 25
5.6 Dialogues 26
5.7 Dialogues du jeu 26
5.8 Combat 27
5.9 Repos et méditation 27
6 Combat 28
6.1 Déplacement 28
6.1.1 Manœuvres spéciales en combat 28
6.2 Combat au glaive 29
6.2.1 Styles de combat de sorceleur 29
6.2.2 Séquences 30
6.2.3 Attaques spéciales et coups de grâce 31
6.2.4 Résumé des styles de combat de sorceleur 32
6.3 Magie de sorceleur 38
6.3.1 Signes 38
6.3.2 Résumé des progressions des signes de sorceleur 40
6.4 Elixirs, huiles et explosifs en combat 45
7 Développement du personnage 46
7.1 Expérience 46
7.2 Talents 46
7.3 Attributs 47
7.4 Compétences 48
7.5 Acquérir des améliorations 48
7.6 Résumé des compétences 49
8 Alchimie 53
8.1 Types de mixtures alchimiques 53
8.2 Acquérir des formules 53
8.3 Ingrédients et substances 54

8.4 Composition des mixtures 55
8.5 Expérimenter 55
8.6 Effets secondaires des élixirs 56
8.7 Résumé des élixirs et mixtures 56
9 Inventaire 66
9.1 Améliorer les glaives et les armures 66
9.2 Objets communs 67
10 Mini-jeux 68
10.1 Poker aux dés 68
10.2 Pugilat 69
10.3 Boisson 69
11 Bestiaire 70
11.1 Adversaires communs 70
11.2 Monstres communs 70
11.3 Monstres uniques 71
11.4 Ennemis puissants 71
11.5 Compétences spéciales des adversaires 71
12 Aide - Commandes par défaut 70
Crédits 73
Assistance technique 79

1 Introduction

On raconta plus tard qu'il était arrivé du nord, par la Porte des Cordiers. Il menait un cheval fort chargé par la bride. La journée était bien avancée. Les cordiers et les selliers avaient déjà fermé leurs échoppes et la rue était presque déserte. Malgré la chaleur étouffante, l'homme portait un lourd manteau noir. Il attirait l'attention.

L'étranger n'avait pas l'air âgé, mais ses cheveux étaient presque entièrement blancs. Sous son manteau, il portait un doublet en cuir usé, attaché au cou et aux épaules par des cordons blanchis. Quand il enleva son manteau, tout le monde put voir son arme. Qu'il en portât une n'avait rien d'extraordinaire. À Wyzima, presque tout le monde sortait armé. Cependant, personne ne portait son épée dans le dos, comme un arc.

[...] l'étranger ne s'assit pas à une des tables avec les quelques habitués. Il semblait préférer rester debout au comptoir et regarder l'aubergiste, tout en vidant lentement sa chope.

« Tu paies et tu te casses ! » cria le Picoteux.
Ce n'est qu'à ce moment là que l'étranger sembla le remarquer.
« Laisse-moi finir ma bière. »
« Tu t'y prends mal, l'ami. On va te montrer comment on fait », siffla l'escogriffe. D'un geste rapide, il renversa la chope du Rive et, tout en attrapant celui-ci par l'épaule, saisit la lanière de cuir qui lui traversait le torse. Un des hommes derrière lui leva la main pour porter un coup. L'étranger tourna sur lui-même, déséquilibrant le Picoteux. L'épée quitta son fourreau. Les reflets des lampes dansèrent brièvement sur la lame. Puis, il y a eu des coups et un seul cri. Un des clients, paniqué, prit la porte. Une chaise se renversa, des assiettes sales se brisèrent sur le sol. L'aubergiste vit le visage coupé en deux du Picoteux, qui disparut derrière le comptoir, comme un noyé qui n'a plus la force de lutter avec les flots. Ses compagnons étaient allongés sur le plancher de la taverne. Le premier ne bougeait pas. Le deuxième se tordait dans une mare de sang qui grandissait rapidement. Le cri hystérique d'une femme perçait les tympans.

The Witcher, A. Sapkowski

Soyez les bienvenus dans le monde impitoyable de The Witcher. C'est un monde que vous allez découvrir en tant que Geralt, un chasseur de monstres légendaire. Même si votre réputation, fort méritée, vous précède, vous ferez mieux de rester vigilant. On ne sait jamais qui vous pouvez rencontrer au détour d'un chemin. Ce monde immense vous offre aussi la liberté de choisir votre voie. Une liberté qui est lourde de conséquences... En effet, vos actions et vos décisions, qu'elles soient réfléchies ou téméraires, influent sur le cours de l'histoire et le monde du jeu, et ce dans une mesure rarement rencontrée dans les jeux vidéo.

The Witcher marque le retour au jeu de rôle classique avec une intrigue à rebondissements fascinante, tout en le remettant au goût du jour avec des combats rapides et spectaculaires dans un environnement vivant et dynamique. Vous pouvez choisir entre une vue isométrique, pour appréhender tactiquement la situation sur le terrain, et une vue par dessus l'épaule pour davantage d'immersion. En lieu et place de la traditionnelle opposition entre le camp des bons et celui des méchants, le jeu vous met au devant de choix moraux complexes. Et c'est de vos décisions que dépendront la direction qu'empruntera l'intrigue et le sort de votre personnage et de ses alliés.

« The Witcher » est un jeu créé par des passionnés des jeux de rôle sur ordinateur. La plupart des concepteurs et des développeurs ont « grandi » sur les grands classiques du genre. « The Witcher » est notre premier projet. Cependant, nous y avons mis tout notre cœur, nos meilleures idées et beaucoup de travail pour créer un titre exceptionnel qui, nous l'espérons, va insuffler une nouvelle vie aux jeux de rôle sur ordinateur et donner des heures de plaisir aux enthousiastes du genre. Si tel est le cas, nous n'aurons pas besoin d'autre récompense pour les années que nous avons passées à travailler sur The Witcher.

Donnez-nous votre avis sur
www.thewitcher.com

À bientôt !
L'équipe CD Projekt RED

2 Endroits importants

Kaer Morhen
Signifiant "vieille forteresse marine" en langue elfique, Kaer Morhen est une forteresse de montagne inaccessible qui fut le quartier général de la guilde des sorceleurs pendant des siècles. Le château a perdu sa splendeur du passé et un vent glacial balaye désormais ses couloirs. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'une poignée de sorceleurs mais jadis, une foule de jeunes gens suivaient un entraînement épuisant dans le célèbre "trou de l'enfer" de Kaer Morhen.

Temeria
Ce royaume autrefois puissant a repris de l'importance ces dernières années, sous le règne avisé du roi Foltest. Temeria frappe sa propre monnaie, l'orin. Temeria est la patrie des humains mais aussi des nains, des elfes, des gnomes et des dryades. Le royaume s'est grandement remis de la guerre contre Nilfgaard, mais de nombreuses régions continuent d'être ravagées par les monstres. Par conséquent, les sorceleurs sont redevenus nécessaires. Et pourtant, de nombreuses personnes les traitent avec peur et mépris.

Wyzima
Wyzima, la capitale de Temeria, est la plus grande cité du royaume. Elle est située sur les rives du lac Wyzima, à l'intersection de plusieurs routes commerciales qui lui permettent d'engranger des bénéfices considérables. Wyzima est divisée en trois grands quartiers. Le plus pauvre est le Quartier du Temple, tandis que riches et notables habitent le Quartier des Marchands. Le château du roi est dans le Quartier Royal, le quartier le plus huppé et le moins accessible de la ville.

Les faubourgs
Wyzima, comme toute les grandes villes, possède des faubourgs. Près des murs de la ville, on trouve les maisons de ceux qui n'ont pas les moyens de vivre dans le centre ou qui n'aiment pas l'odeur des égouts de Wyzima. Un peu plus loin, des chaumières de paysans parsèment les champs et les prairies, mais beaucoup sont vides, leurs occupants ayant péri à cause de la guerre, des monstres ou des épidémies.

La taverne de l'Ours Poilu
L'Ours Poilu accueille une clientèle des plus variées. Le tavernier lésine sur les portions, coupe sa bière avec de l'eau et ses matelas rugueux sont le plus souvent habités par les rats. Mais il y a beaucoup d'animation et l'endroit attire toutes sortes de filles de joie, d'ivrognes et d'amateurs de combats illégaux.

Les égouts
Le réseau d'égouts de Wyzima fut construit sur les ruines d'une ancienne cité elfique. Les anciens canaux ont perdu leur splendeur d'autrefois, mais ils remplissent toujours

leur fonction, charriant les eaux usées de toute la ville pour rendre celle-ci plus viable. Les égouts relient le Quartier du Temple à celui des Marchands.

La Digue
A l'extérieur des murs de Wyzima, un embarcadère permet aux navires marchands et aux vaisseaux de ligne d'accoster. Il est possible de se faire amener dans les marais tout proches ou de convaincre les marchands de vendre leurs marchandises avant qu'elles ne se retrouvent sur les étals du marché. Il existe également un passage qui mène de la Digue à la Vieille Wyzima, mais il a été fermé à cause de la quarantaine.

Le Cloître de l'Ordre
Il n'existe qu'un seul havre de la loi et de l'ordre dans le Quartier du Temple de Wyzima. Il s'agit du cloître, qui est le siège de l'Ordre de la Rose-Ardente. Des bannières empourprées et brodées de la rose symbolique flottent au-dessus de l'entrée. Seules les personnes autorisées y ont accès.

Les marais
Près de Wyzima, de l'autre côté du lac, cette vaste région marécageuse abrite de petites communautés humaines, mais aussi des monstres. C'est une zone dangereuse, même de jour.

La taverne du Nouveau Narakort
Cette taverne d'excellente tenue est fréquentée par les plus grands notables de Wyzima. On peut y apprécier une conversation autour d'un pichet de bon vin, jouer aux dés contre des adversaires raffinés ou se mesurer aux meilleurs pugilistes de la capitale. En soirée, le Nouveau Narakort est réservé à des réceptions sur invitation.

Vieille Wyzima
Le roi Foltest a transféré son trône, autrefois au vieux château, dans la cité. Cela eut pour conséquence la lente et patiente reconstruction de Wyzima. Ce qui n'était encore qu'un village aux maisons de bois devint une cité en briques. Après la guerre, la Vieille Wyzima est devenue un ghetto pour les non-humains. Les elfes et les nains ont été contraints de s'installer là où même les pauvres ne voulaient pas vivre.

Le cimetière des marais
Lorsque la cour du roi vivait dans le vieux château, les marais qui l'entouraient étaient régulièrement asséchés et débarrassés de leurs monstres. Une grande partie des marais était occupée par un ancien cimetière dont l'origine remonte au temps des elfes. La nécropole principale de Wyzima est désormais entre les murs de la ville et le cimetière des marais est devenu un endroit dangereux. De nombreuses cryptes ont été inondées et des créatures rôdent dans les vapeurs nauséabondes. Cela n'a pas empêché les réfugiés de la Vieille Wyzima de s'installer dans les petites grottes disséminées dans les marais.

3 Personnages importants

Geralt de Riv

Les ballades du barde Jaskier content les nombreuses aventures de Geralt de Riv. Ceux qui les lisent peuvent facilement penser que le Loup Blanc fut le plus grand sorceleur de tous les temps. Il joua un rôle dans de nombreux événements historiques, dont la révolte des mages sur l'île de Thanedd. Les poèmes de Jaskier relatent surtout ses combats contre les monstres et ses innombrables intrigues amoureuses, ainsi que son amour pour une certaine magicienne.

Vesemir
Bien qu'il soit le plus ancien et le plus expérimenté des sorceleurs, Vesemir passe tous les hivers dans la forteresse et reprend la route au printemps, comme tous les autres. Malgré son âge, Vesemir est robuste et plein de vitalité. C'est aussi une fine lame qui a enseigné le maniement de l'épée à Geralt.

Triss Merigold
Triss connaît Geralt depuis longtemps. Elle s'est liée d'amitié avec les sorceleurs de Kaer Morhen et bien qu'elle soit une magicienne solitaire, c'est l'une des rares personnes à connaître le chemin qui mène à cette forteresse reculée. Geralt considère Triss comme l'une de ses amies les plus proches.

Velerad
Velerad gouverne Wyzima, la capitale de Temeria. En l'absence du roi Foltest, Velerad est la plus haute autorité de la ville et du pays. Le burgrave connaît Geralt depuis longtemps, car c'est avec lui qu'il a jadis négocié pour libérer la princesse Adda de la malédiction de la strige.

Adda
La princesse Adda est le résultat d'une relation incestueuse. A cause de la malédiction jetée par un courtisan jaloux qui s'était épris de sa mère, elle est née sous la forme d'un monstre, une strige. Pendant des années, la strige rôda dans la Vieille Wyzima, tuant et dévorant les gens. Nul ne parvenait à la tuer ou à lever sa malédiction, jusqu'à ce que Geralt arrive...

Jaskier
Le supposé meilleur ami de Geralt est un bavard intarissable, un bouffon et un paresseux. C'est aussi un coureur de jupons invétéré qui a le chic pour s'attirer toutes sortes d'ennuis. Toutefois, c'est un artiste de talent.

Shani
Shani et Geralt se sont connus à Oxenfurt il y a longtemps, par l'intermédiaire de Jaskier. Diplômée de l'école de médecine, Shani est à présent une professionnelle dévouée. Le temps passé à soigner les blessés dans un hôpital de fortune lors de la Bataille de Brenna lui a donné beaucoup de maturité.

Zoltan Chivay
Zoltan Chivay prétend avoir été témoin de la mort de Geralt lors d'un massacre de non-humains à Rivia. Zoltan semble être quelqu'un de sensé et de pragmatique. Il sait prendre du recul et a un grand sens de l'humour. Comme tous les autres non-humains, il est lui aussi attristé de l'atmosphère raciste qui règne à Temeria.

4 Avant de commencer à jouer

4.1 Installation du jeu et des pilotes

- Démarrez Windows® XP/Vista. Quittez toutes les autres applications.
- Insérez le disque de The Witcher dans votre lecteur DVD.
- Si le lancement automatique est activé, un écran de titre apparaît. Cliquez sur le bouton Installer.
- Si le lancement automatique est désactivé, cliquez sur le bouton Windows®+R pour ouvrir la boîte de dialogue “Exécuter”. Entrez D:\Setup et cliquez sur OK. Remarque : si vous avez assigné une autre lettre que D à votre lecteur CD ou DVD, entrez-la à la place.
- Suivez les instructions à l’écran pour finir l’installation de The Witcher.
- Après avoir installé le jeu, vous pouvez lire le fichier Lisezmoi ou jouer au jeu.
- Cochez les cases appropriées pour installer l’éditeur D’jinni et les aventures supplémentaires.

REMARQUE : vous devez insérer le disque de The Witcher dans votre lecteur DVD pour pouvoir jouer.

Installation de DirectX®
Le DVD-ROM de The Witcher nécessite DirectX® 9.0c ou plus récent pour fonctionner. Si vous n’avez pas installé DirectX® 9.0c ou plus récent, cliquez sur Oui pour accepter l’accord de licence de DirectX® 9.0c et démarrer l’installation.

4.2 Nouvelle partie

Choisissez un mode de jeu. Choisissez l’un des trois niveaux de difficulté :

Facile – parfait pour les joueurs débutants dans ce style de jeu. Avec ce niveau, les éléments du jeu sont introduits graduellement. Les adversaires infligent moins de dégâts et Geralt gagne plus rapidement de l’expérience. Durant les combats, des indications supplémentaires vous aident à construire vos séquences d’attaque.

Moyen – recommandé pour les joueurs expérimentés, qui jouent à The Witcher pour la première fois. Les séquences de combat ne sont pas assistées et les intervalles entre les clics sont plus courts. Les attributs des ennemis et les gains d’expérience de Geralt sont standard.

Difficile – pour les joueurs très expérimentés. Les monstres et les adversaires

sont plus puissants, les intervalles entre les clics sont brefs et Geralt gagne de l’expérience plus lentement. A ce niveau, certains adversaires ne peuvent être vaincus qu’avec l’alchimie.
Une fois le niveau de difficulté choisi, vous devez sélectionner votre mode de commande favori. Choisissez le mode souris pour diriger Geralt avec la souris en caméra isométrique et hybride, ou bien le mode clavier et souris avec caméra vue à l’épaule, typique des jeux d’aventure et d’action. Vous pouvez changer de mode de commande durant la partie.

4.3 Options

Sur cet écran, personnalisez les commandes, les mouvements de caméra, l’attribution des touches ainsi que les paramètres sonores et graphiques. Cliquez sur ACCEPTER pour sauvegarder les nouveaux paramètres, ou sur RETABLIR pour annuler les modifications.

4.3.1 Options de jeu
Sur cet écran, configurez les paramètres de jeu : informations flottantes, sous-titres, langue des voix et des sous-titres, mode de caméra, sensibilité de la caméra, rotation de la caméra et inversion de la souris.

4.3.2 Options graphiques
Sur cet écran, configurez les paramètres d’affichage comme la résolution, la correction gamma et le mode plein écran.

4.3.3 Options sonores
Sur cet écran, configurez les effets sonores et la musique et activez ou désactivez la technologie matérielle Creative EAX®.

4.3.4 Commandes
Sur cet écran, personnalisez l’attribution des touches. Pour cela, cliquez sur une commande, puis appuyez sur la touche que vous voulez lui assigner. Appuyez sur ENTREE pour valider, puis cliquez sur ACCEPTER pour sauvegarder votre configuration personnalisée. Cliquez sur RETOUR pour annuler les nouvelles attributions de touches. Appuyez sur Echap pour annuler les nouvelles attributions de touches et sortir de la fenêtre.

4.3.5 Avancé
Sur cet écran, configurez les options avancées associées au moteur de jeu : les ombres, les textures, la qualité de l’éclairage, l’anti-aliasing et autres paramètres.

4.4 Sauvegarder/Charger une partie

Il est conseillé de sauvegarder votre partie, pour le cas où Geralt mourrait ou dans le cas où vous devriez recommencer. Pour sauvegarder une partie, allez dans le menu principal et sélectionnez Sauvegarder. Effectuez un double clic sur une partie déjà sauvegardée pour l'écraser. Vous pouvez aussi sauvegarder une partie en utilisant la touche de sauvegarde rapide personnalisable, qui crée automatiquement un nouveau fichier de sauvegarde. Pour charger une partie sauvegardée, allez dans le menu principal et sélectionnez Charger, ou utilisez la touche de chargement rapide pour charger votre sauvegarde la plus récente.

4.5 Menu principal

Durant la partie, accédez au menu principal du jeu en appuyant sur Echap ou en cliquant sur l'icône système en haut à droite de l'écran.

4.6 Quitter

Sélectionnez cette commande pour quitter la partie.

5 Initiation et didacticiel

Dans *The Witcher,* vous incarnez Geralt de Riv. Vous commencez la partie dans Kaer Morhen, la forteresse des sorceleurs. Votre première tâche consiste à aider les autres sorceleurs à repousser l'attaque d'un groupe de mystérieux intrus.

Durant les premiers niveaux du jeu, une initiation vous aide en vous expliquant les éléments de base à connaître.

5.1 Interface de jeu

L'interface de jeu fournit un accès à toutes les informations pouvant se révéler utiles dans le monde de *The Witcher*.

5.1.1 Ecran de jeu principal

L'écran de jeu principal affiche l'environnement de jeu. La vue dépend de votre choix concernant le mode de caméra.

Mode non combattant – active le mode par défaut pour interagir avec les personnages neutres et amicaux. En mode non combattant, Geralt rengaine toutes ses armes. Pour activer ce mode, cliquez sur l'icône ou appuyez sur la touche correspondante (TAB par défaut).
Emplacements rapides des armes – cette zone affiche les icônes représentant les armes de Geralt. Cliquez sur l'icône correspondante pour dégainer une arme en particulier. Si vous dégainez un glaive, des icônes de styles de combat apparaissent à côté de l'icône de glaive (voir section 6.2.1, Styles de combat de sorceleur). Vous pouvez aussi attribuer les armes à des touches du clavier.

Emplacements rapides des élixirs – vous permet d'accéder rapidement aux élixirs pendant à la ceinture de Geralt dans l'inventaire. Vous pouvez aussi assigner les élixirs à des touches du clavier.
Signes de sorceleur – vous permet d'accéder rapidement aux Signes que Geralt apprend. Vous pouvez aussi activer les Signes en appuyant sur la touche correspondante.
Mini-carte – affiche la carte de l'endroit où se trouve Geralt, l'orientation de la caméra et un marqueur de votre quête actuelle.
Indicateur d'heure et de lieu – déplacez le curseur situé sous cet indicateur pour connaître l'heure dans le jeu ainsi que le niveau de danger du lieu où vous êtes. Dans les lieux sans danger, Geralt ne peut pas dégainer ses armes ou utiliser des Signes à moins d'être attaqué.

5,1.2 Médaillon

Endurance – indique la condition physique de Geralt et son niveau d'énergie. Geralt doit être en forme pour lancer des Signes, bloquer des coups de poing durant les combats à main nue et effectuer des attaques spéciales lors des combats au glaive. Lorsque vous sélectionnez un signe, deux indicateurs apparaissent sur la jauge d'endurance, pour montrer quel niveau d'endurance est nécessaire pour lancer le Signe et sa version améliorée. Le Signe ne peut être lancé si l'endurance est inférieure au niveau indiqué.

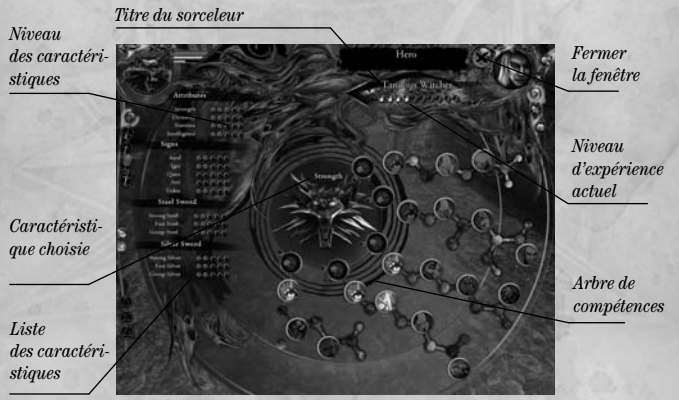
Vitalité – indique l'état de santé et la vitalité de Geralt. Celle-ci diminue lorsqu'il encaisse coups et blessures. Si sa vitalité tombe à zéro, Geralt meurt.

Intoxication – représente le niveau d'intoxication du corps. L'intoxication augmente à chaque absorption d'élixir. Une intoxication excessive peut altérer les facultés de Geralt, voire causer sa perte.

Jauge d'expérience – se remplit à mesure que Geralt gagne de l'expérience. Chaque fois que la barre est remplie, vous passez au niveau suivant.

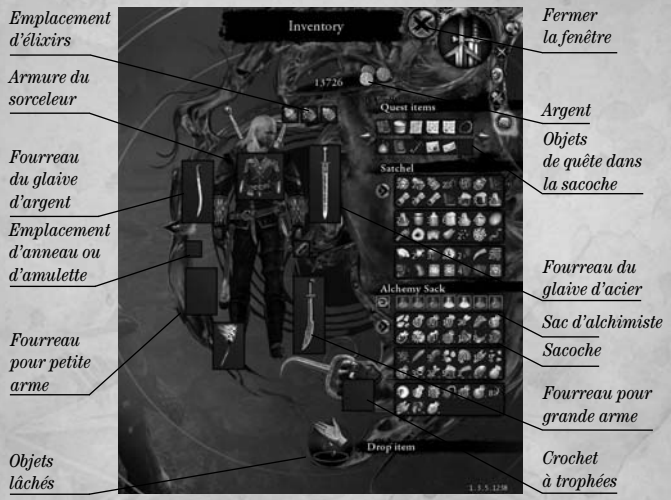
5.1.3 Fenêtre du personnage

La fenêtre du personnage affiche l'état du personnage, ce qui regroupe ses attributs principaux, ses styles de combat, ses Signes ainsi que les améliorations et l'expérience actuelle de Geralt. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section 7, Développement du personnage.



5.1.4 Fenêtre d'inventaire

Cette fenêtre affiche les objets que possède Geralt.



La fenêtre d'inventaire comprend trois parties correspondant aux objets que Geralt porte sur lui, dans sa sacoche ou dans son sac d'alchimiste. Les objets du sac d'alchimiste peuvent être filtrés par composants à l'aide des boutons en haut de la fenêtre. Les emplacements entourant Geralt servent pour les armes, anneaux et élixirs. Le nombre d'emplacements dépend de l'armure de Geralt. L'emplacement des trophées sert à stocker les trophées que Geralt collectionne lors de la chasse aux monstres.
Remarque : le crochet à trophées ne peut contenir qu'un seul objet à la fois !

5.1.5 Fenêtre de journal

Le journal regroupe toutes les connaissances que Geralt acquiert durant la partie : renseignements concernant les quêtes, les personnages, les monstres, les ingrédients pour l'alchimie, les formules ainsi que des informations politiques, historiques et géographiques.

Onglet de quêtes
Cet onglet affiche les quêtes que les différents personnages confient à Geralt ou qu'il découvre en lisant les avis sur les panneaux d'affichage.

Etat des quêtes – ces icônes indiquent l'état des quêtes :

- Quêtes terminées avec succès (onglet de quêtes uniquement)
- Quêtes actives pouvant être suivies sur la carte grâce aux marqueurs
- Quêtes échouées
- Nouvelle entrée du journal et mise à jour d'une entrée existante

Remarque : la dernière icône s'applique aussi aux entrées des autres onglets du journal.

Quête active et filtres de phase – activez ou non ces options pour afficher uniquement les quêtes actives et les phases actuelles.

Onglet de personnages
Cet onglet comporte la description de tous les personnages importants que vous rencontrez, ainsi que les informations que vous récoltez grâce aux livres, aux notes ou aux commentaires d'autres personnages. Les descriptions s'étoffent lorsque Geralt obtient de nouvelles informations à propos des personnages.

Remarque : les onglets de lieux, de monstres, d'alchimie, d'ingrédients, de glossaire et d'initiation se présentent de manière similaire.

5.1.6 Fenêtre de carte
Cette carte affiche votre position actuelle. En explorant le monde, vous révélez des parties cachées de la carte.

La flèche verte de la carte indique la position actuelle de Geralt. Vous pouvez aussi voir l'emplacement des gens et des endroits qui peuvent être en rapport avec l'accomplissement des quêtes : portes de la ville, maisons closes, personnages-clés, etc. Pour plus d'informations sur la carte et la mini-carte, reportez-vous à la section 5.3, Mini-carte et marqueurs.

5.1.7 Mode méditation

Accédez à ce mode lors des dialogues (voir section 5.7, Dialogues du jeu) ou en cliquant sur un feu de camp pour que Geralt se repose et se régénère. Geralt a besoin de plusieurs heures de repos pour restaurer sa vitalité et éliminer les résidus d'intoxication.

Vérifiez l'heure du jeu avec l'indicateur d'heure et de lieu situé sous la mini-carte. Ensuite, sélectionnez l'une des quatre heures prédéfinies ou déplacez le curseur pour déterminer le nombre d'heures de repos de Geralt. Enfin, cliquez sur le sablier MEDITATION pour commencer.

1.7.8 Système

Cliquez sur l'icône tout en haut à droite de l'écran pour accéder au menu principal. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section 4.5, Menu principal.

Remarque : pour fermer les fenêtres, cliquez sur l'icône X noire située en haut à droite de l'écran.

5.2 Parcourir le monde du jeu

5.2.1 Modes de caméra/de commande

Vous pouvez définir trois modes de caméra.

Mode isométrique – vous voyez le monde et Geralt de derrière et de façon un peu surélevée. Faites un clic gauche sur un point pour que Geralt s'y déplace. Dans ce mode, le suivi avant et arrière de la caméra est bloqué, et sa rotation se limite à l'axe horizontal.

Le mode isométrique est recommandé pour les joueurs qui préfèrent avoir une vision globale des environs. Les personnages et les actions se déroulant près de Geralt sont bien visibles.

Mode hybride – la vue se situe aussi au-dessus, mais la caméra est plus proche de Geralt. Tournez la caméra en déplaçant le curseur vers la droite ou la gauche de l'écran (activez cette option dans les options de jeu – voir section 4.5, Menu principal).

Le mode hybride est recommandé pour les joueurs qui veulent une vue globale de la situation tout en étant plus proches de l'action.

Vue à l'épaule (OTS) – vous voyez le monde par-dessus l'épaule droite ou gauche de Geralt (vous pouvez changer de côté en assignant une touche). Utilisez les touches Z, S, Q et D pour déplacer Geralt et utilisez la souris pour pivoter la caméra.

La vue à l'épaule est recommandée pour les joueurs qui préfèrent une expérience de jeu dynamique.

Isométrique *Hybride* *A l'épaule*

5.3 Mini-carte et marqueurs

La mini-carte facilite les déplacements en affichant la position de Geralt dans le lieu où il se trouve.

Utilisez la fenêtre de carte pour marquer les endroits importants de la carte. Placez, validez ou supprimez les marqueurs avec un clic gauche pour activer l'indicateur de destination sur la mini-carte. Activez le suivi de quête, dans l'onglet de quêtes du journal, pour activer les marqueurs en relation avec la phase actuelle. Vous pouvez placer jusqu'à trois marqueurs.

5.4 Médaillon de sorceleur

Le médaillon de sorceleur vibre lorsque Geralt s'approche de la source sur laquelle il est réglé. Il peut par exemple prévenir que des bêtes rôdent dans les environs ou indiquer la magie qui émane d'un Site d'Energie ou d'un magicien proches.

Régler le médaillon – réglez le médaillon dans l'inventaire en mode méditation.

5.5 Interaction

Faites un clic gauche sur les objets et les personnages pour interagir avec eux. Vous ne pouvez accomplir certaines actions qu'en mode non combattant, lorsque vos armes sont rengainées. Geralt peut aussi utiliser les Signes d'Aard et d'Igni sur certains objets.

5.5.1 Curseurs

Le curseur change pour vous indiquer l'action par défaut que vous accomplirez avec un clic gauche.

Gant – le curseur de base des fenêtres de jeu. Dans l'interface principale, utilisez ce curseur pour passer d'une fenêtre à l'autre, afficher les informations flottantes et sélectionner le mode de votre personnage, ses armes, les Signes et les élixirs.

Flèche – indique le déplacement en vue isométrique et hybride. Cliquez sur le sol pour déplacer Geralt à cet endroit.

Flèche désactivée – indique les endroits où il est impossible de cliquer.

Parler – cliquez pour parler aux autres personnages.

Muet – indique les personnages qui ne parleront pas avec Geralt.

Main et levier – cliquez pour utiliser, ouvrir ou chercher un objet. Cliquez en maintenant la touche CTRL enfoncée pour ramasser tout ce qui se trouve dans un objet.

Gant ouvert – cliquez pour ramasser un objet.

Glaive – cliquez pour lancer une attaque sur la cible indiquée.

Glaive flamboyant – cliquez pour lancer la prochaine attaque dans une séquence (mode Facile ou Moyen uniquement).

Glaive désactivé – s'affiche lorsqu'un clic interrompt la séquence d'attaque du moment (mode Facile uniquement).

Poing – cliquez pour attaquer une cible avec vos poings (pugilats uniquement).

Poing et croix – cliquez pour étendre la séquence de pugilat actuelle (pugilats uniquement).

Porte – cliquez pour ouvrir une porte.

5.6 Dialogues

Durant les conversations avec d'autres personnages, une liste d'options de dialogue apparaît en bas de l'écran. En général, les lignes importantes ou en relation avec la quête se trouvent en haut de liste. Les options proposées simulent habituellement des structures narratives. Sélectionnez-les en cliquant dessus ou en appuyant sur la touche correspondante (1, 2, 3, 4, etc.).

5.7 Dialogues du jeu

En plus des dialogues, vous pouvez voir des icônes qui peuvent grandement influencer votre progression. Ces icônes vous permettent d'interagir directement avec des personnages des manières suivantes :

Commerce – permet de commercer avec les personnages proposant des marchandises ou désirant acheter des objets à Geralt.

Coffre – permet de transférer des objets de l'inventaire de Geralt à des personnages pour qu'ils les entreposent. Geralt peut ensuite les récupérer chez n'importe quel personnage qui dispose de l'option « Coffre ».

Payer – permet de payer une somme d'argent définie en échange d'informations, d'un droit de passage ou autres services.

Pot-de-vin – permet de corrompre des personnages pour les persuader de faire quelque chose. Lorsque le montant du pot-de-vin n'est pas prédéfini, utilisez le curseur pour ajuster la somme.

Cadeau – permet de donner des cadeaux à des personnages.

Chevalière – permet d'exhiber des symboles qui peuvent modifier l'attitude des personnages envers Geralt. Cette option n'est disponible que lorsque Geralt porte un anneau (voir section 5.1.5, « Fenêtre d'inventaire »).

Repos/Méditation – active le mode méditation. Si vous utilisez cette icône dans les tavernes ou les auberges, vous devrez payer une modeste somme pour louer une chambre.

Amélioration d'arme – permet d'améliorer les armes que possède Geralt. Pour plus d'informations sur l'amélioration d'arme, reportez-vous à la section 9.1, Améliorer les glaives et les armures.

Pugilat – permet de participer à un pugilat et d'ouvrir une fenêtre de mise. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section 10, Mini-jeux.

Poker aux dés – permet de faire une partie de poker aux dés. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section 10, Mini-jeux.

Boisson – permet de faire un jeu à boire. En buvant avec les autres personnages, Geralt peut gagner leur faveur et obtenir des informations supplémentaires. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section 10, Mini-jeux.

5.8 Combat

Les ennemis ont leur jauge de vitalité et leur nom indiqués en rouge. Si Geralt a une arme à la main et que vous faites un clic gauche sur un ennemi, Geralt l'attaquera avec l'arme et le style de combat employé lors de son dernier combat. Dans les lieux considérés dangereux (voir l'indicateur d'heure et de lieu), vous pouvez aussi attaquer les personnages neutres, en bleu. Les personnages en vert sont les alliés de Geralt et ne peuvent pas être attaqués.

5.9 Repos et méditation

Lorsque Geralt est gravement blessé au combat, que son niveau d'intoxication est élevé à cause d'une consommation abusive d'élixirs, qu'il a de nouveaux talents devant être transformés en compétences ou qu'il doit concocter des mixtures alchimique, cherchez un feu de camp, faites un clic gauche pour l'allumer et entrez en mode méditation. Vous pouvez allumer un feu avec le Signe d'Igni. Geralt peut aussi méditer dans les auberges et les maisons de certains personnages. Dans ce cas, faites un clic gauche sur l'icône de dialogue Repos/Méditation pour activer le mode méditation.

6 Combat

Dans The Witcher, votre expérience du combat dépend du mode de commande que vous choisissez (voir section 5.2, Parcourir le monde du jeu).

6.1 Déplacement

En vue isométrique ou hybride, vous vous déplacez en pointant et en cliquant. Faites un clic gauche pour à la fois vous déplacer et exécuter des séquences d'attaques et des manœuvres spéciales (voir ci-dessous). Ces vues permettent d'avoir une vision plus large des combats et de la situation. Mais l'expérience reste moins dynamique qu'en vue à l'épaule.

Avec le mode vue à l'épaule, les déplacements et les manœuvres spéciales se font avec les touches du clavier (par défaut : Z, S, Q, D). Utilisez la souris pour faire pivoter la caméra. Visez les ennemis avec l'indicateur au centre puis cliquez pour attaquer. En vue à l'épaule, vous vivez des combats dynamiques et intenses, mais vous ne bénéficiez pas des avantages tactiques des deux autres modes de vue.

6.1.1 Manœuvres spéciales en combat

Geralt peut aussi accomplir trois manœuvres spéciales très utiles en situation de combat. Ces manœuvres ne sont disponibles qu'en combat (glaive en main).

Saut/Roulade – cette manœuvre permet à Geralt de rapidement réduire ou augmenter la distance avec ses ennemis et donc de changer de position tactique ou de se mettre hors de portée d'un adversaire. En vue isométrique ou hybride, double-cliquez sur un point distant pour indiquer à Geralt où aller. En vue à l'épaule, appuyez deux fois sur la touche appropriée (par défaut : Z, S, Q, D). Vous pouvez accomplir cette manœuvre de n'importe quelle position.

Bond/Toupie – cette manœuvre est parfaite lorsque Geralt est encerclé par de nombreux ennemis ou lorsqu'un adversaire se tient entre lui et sa destination. Cette manœuvre permet à Geralt de bondir par-dessus ses adversaires ou de faire une toupie pour disperser les ennemis et atteindre une nouvelle position tactique. En vue isométrique ou hybride, double-cliquez derrière les ennemis pour bondir au-dessus d'eux ou faire une toupie et les traverser. En vue à l'épaule, appuyez deux fois sur la touche avant (Z par défaut). Geralt doit être très près de ses adversaires pour accomplir cette manœuvre.

Volte-face – cette manœuvre permet à Geralt de se retourner pour faire face à des adversaires qui l'attaquent par derrière ou de se retourner immédiatement après avoir effectué un bond ou une toupie. Surtout utile en vue à l'épaule, cette manœuvre s'effectue en appuyant sur la touche correspondante (F par défaut).

6.2 Combat au glaive

Quel que soit le mode de commande, faites un clic gauche pour attaquer des ennemis. Geralt emploie des coups selon le style de combat sélectionné.

6.2.1 Styles de combat de sorceleur

Les sorceleurs sont entraînés à utiliser trois styles de combat principaux contre leurs différents adversaires : le style puissant, le style rapide et le style de groupe. Etant donné que les sorceleurs utilisent deux glaives (un en acier et un en argent), Geralt possède un total de six styles de combat. Chaque style implique des capacités différentes et influence le combat à sa manière.

Style puissant – utilisant la puissance plutôt que la rapidité et la précision, ce style est idéal contre les adversaires endurants, lents et lourdement protégés. Mais le style puissant ne se révèle pas efficace contre les cibles agiles et peu protégées.

Style rapide – à l'opposé du style puissant, ce style consiste à frapper rapidement avec des coups tronqués, très pratiques contre les ennemis vifs et peu protégés. Le style rapide inflige des dégâts plus limités et n'est pas efficace contre les adversaires protégés avec une forte endurance. Mais il permet de frapper de nombreuses fois, ce qui empêche les ennemis de contre-attaquer.

Style de groupe – conçu pour affronter des ennemis faibles qui attaquent en nombre, ce style consiste à donner de grands moulinets qui frappent plusieurs adversaires en même temps. Peu efficace contre un ennemi solitaire, ce style sert avant tout contre les groupes d'adversaires. Utilisez ce style lorsque Geralt tombe dans une embuscade, mais méfiez-vous des attaques par derrière.

Remarque : durant les combats, vous n'avez pas à parer ou à esquiver les coups des adversaires, sauf lors de manœuvres spéciales. En tant qu'épéiste confirmé, Geralt a de bonnes chances de parer et d'esquiver dès qu'il en a la possibilité.

Les glaives de sorceleur possèdent aussi des applications différentes :

Glaive d'acier – les sorceleurs utilisent un glaive d'acier (souvent forgé en acier météorique) contre les adversaires immunisés à l'argent, comme les humains, les elfes, les nains et les vodyanois. Le poids de cette arme oblige son porteur à la manier à deux mains.

Glaive d'argent – avec sa fine lame d'argent, ce glaive sert à combattre les créatures mort-vivantes comme les vampires, les charognards et autres monstres sensibles à ce métal. Le porteur de ce glaive peut le manier à une seule main.

Remarque : les icônes de glaive peuvent varier en fonction des armes que possède Geralt.

Même s'il sait manier d'autres armes comme les fléaux, les dagues, les haches et les masses, Geralt n'emploie jamais les styles de combat de sorceleur lorsqu'il les utilise. Comme ces armes sont en acier, elles sont inefficaces contre les créatures magiques.

6.2.2 Séquences

En plus des manœuvres et des styles de combat, Geralt peut effectuer des attaques spécifiques aux sorceleurs et aux armes qu'ils manient. Ces attaques comprennent des séquences, ainsi que des coups de grâce et des coups spéciaux.

Séquences

Cliquez sur vos adversaires pour lancer la première attaque d'une séquence (consistant en une suite de coups). Lorsque Geralt délivre l'attaque, cliquez à nouveau pour lancer l'attaque suivante. Des signaux visuels et audio vous assistent pour trouver le bon rythme :

Glaive flamboyant (mode Facile ou Moyen uniquement) – lorsqu'une attaque se termine, le curseur de glaive affiche à la place un glaive flamboyant.

Moulinet – à la fin d'une attaque, Geralt effectue un moulinet avec son glaive.

Traînée – une traînée orange suit la lame de Geralt lorsqu'il effectue le moulinet.

Son de l'épée – le bruit d'un glaive qui fend l'air accompagne le dernier coup d'une attaque.

Grâce aux signaux ci-dessus, cliquez sur les adversaires lorsqu'une attaque se termine pour en entamer une nouvelle. En gagnant de l'expérience, votre sens du rythme lors des combats s'améliorera. Avec le temps, vous n'aurez même plus besoin des signaux pour combattre.

Chaque attaque supplémentaire inflige des dégâts plus importants et possède souvent des caractéristiques spéciales. Le nombre d'attaques disponibles pour un style de combat dépend du nombre de niveaux débloqués pour ce style. Le maximum est de six. L'attaque la plus avancée est le coup de grâce et inflige des dégâts supplémentaires.

6.2.3 Attaques spéciales et coups de grâce

Coups spéciaux

Une fois acquis, le quatrième niveau de chaque style de combat permet d'effectuer des coups très puissants. Maintenez le bouton gauche de la souris sur une cible pour exécuter l'un de ces coups spéciaux. Une jauge d'amplification apparaît alors en bas de l'écran. Lorsqu'elle est pleine, relâchez le bouton de la souris pour que Geralt délivre à son adversaire un coup d'une puissance inouïe.

Remarque : Les coups spéciaux épuisent Geralt et lui font perdre de l'endurance.

Coups de grâce

Dans certaines circonstances, Geralt peut délivrer un coup de grâce, achevant ses ennemis de façon spectaculaire. Le coup de grâce peut être donné à un adversaire étourdi ou renversé grâce à un Signe ou un coup spécial (voir ci-dessous). Cliquez sur l'adversaire étourdi ou renversé avant qu'il n'ait pleinement repris connaissance ou qu'il ne se relève, et Geralt l'achèvera.

6.2.4 Résumé des styles de combat de sorceleur

Remarque : les améliorations de style ne se cumulent pas

	Acier - Puissant				
Niveaux de base	I →	II →	III →	IV →	V
	Première attaque comprenant deux coups. Cause des dégâts légers aux adversaires puissants. Réduit la protection de la cible. La séquence complète compte 3 attaques.	Deuxième attaque comprenant deux coups. Cause des dégâts modérés aux adversaires puissants et augmente les chances de saignement. Réduit la protection de la cible. La séquence complète compte 4 attaques.	Troisième attaque comprenant cinq coups. Cause des dégâts importants aux adversaires puissants et augmente les chances de saignement. Réduit fortement la protection de la cible. La séquence complète compte 5 attaques.	Moissonneur – attaque spéciale comprenant deux coups. Cause des dégâts graves. Réduit de façon importante la protection de la cible. Double les chances d'étourdissement et de bris de bouclier. Coût en endurance.	Quatrième attaque comprenant quatre coups. Cause des dégâts énormes aux adversaires puissants et augmente les chances de saignement. Réduit sévèrement la protection de la cible. La séquence complète compte 6 attaques.
Améliorations	Artère tranchée I Augmente faiblement les chances de saignement.	Artère tranchée II Augmente les chances de saignement.	Artère tranchée III Augmente fortement les chances de saignement.		
	Coup écrasant I Augmente faiblement les dégâts infligés	Coup écrasant II Augmente les dégâts infligés.	Coup écrasant III Augmente fortement les dégâts infligés.		
	Fureur sanguinaire I Augmente les dégâts infligés lorsque Geralt est gravement blessé.	Fureur sanguinaire II Augmente fortement les dégâts infligés lorsque Geralt est gravement blessé.	Fureur sanguinaire III Augmente très fortement les dégâts infligés lorsque Geralt est gravement blessé.		

	Acier - Groupe				
Niveaux de base	I →	II →	III →	IV →	V
	Première attaque comprenant deux coups. Cause des dégâts légers aux adversaires rapides. Augmente faiblement l'efficacité en attaque et en parade. La séquence complète compte 3 attaques.	Deuxième attaque comprenant quatre coups. Cause des dégâts modérés aux adversaires rapides. Augmente modérément l'efficacité en attaque et en parade, augmente les chances de douleur. La séquence complète compte 4 attaques.	Troisième attaque comprenant cinq coups. Cause des dégâts significatifs aux adversaires rapides. Augmente considérablement l'efficacité en attaque et en parade, augmente les chances de douleur. La séquence complète compte 5 attaques.	Tornade - attaque spéciale, comprenant quatre coups. Cause des dégâts considérables. Augmente de manière importante l'efficacité en parade. Double les chances de désarmer. Coût en endurance.	Dernière attaque comprenant quatre coups. Augmente considérablement l'efficacité en attaque et en parade. Double les chances de douleur. La séquence complète compte 6 attaques.
Améliorations	Paralysie I Augmente faiblement les chances de douleur.	Paralysie II Augmente modérément les chances de douleur.	Paralysie III Augmente considérablement les chances de douleur.		
	Pluie de coups I Augmente faiblement les dégâts infligés.	Pluie de coups II Augmente modérément les dégâts infligés.	Pluie de coups III Augmente considérablement les dégâts infligés.		
	Coupe-jarret I Augmente faiblement les chances de douleur sur les adversaires gravement blessés.	Coupe-jarret II Augmente modérément les chances de douleur sur les adversaires gravement blessés.	Coupe-jarret III Augmente fortement les chances de douleur sur les adversaires gravement blessés.		

Acier - Groupe					
Niveaux de base	I →	II →	III →	IV →	V
	Première attaque comprenant deux coups. Cause des dégâts légers aux adversaires qui encerclent Geralt et augmente faiblement l'efficacité en attaque. La séquence complète compte 3 attaques.	Deuxième attaque comprenant cinq coups. Cause des dégâts modérés aux adversaires qui encerclent Geralt et augmente modérément l'efficacité en attaque. La séquence complète compte 4 attaques.	Troisième attaque comprenant cinq coups. Cause des dégâts importants aux adversaires qui encerclent Geralt et augmente considérablement l'efficacité en attaque. La séquence complète compte 5 attaques.	Bourreau - attaque spéciale, comprenant cinq coups. Cause des dégâts significatifs aux adversaires. Coût en endurance.	Dernière attaque comprenant trois coups. Cause des dégâts très graves aux adversaires qui encerclent Geralt. La séquence complète compte 6 attaques.
Améliorations	Coup précis I Augmente faiblement les chances d'infliger des dégâts critiques.	Coup précis II Augmente modérément les chances d'infliger des dégâts critiques.	Coup précis III Augmente fortement les chances d'infliger des dégâts critiques.		
	Demi-toupie I Augmente faiblement les dégâts infligés.	Demi-toupie II Augmente modérément les dégâts infligés.	Demi-toupie III Augmente considérablement les dégâts infligés.		
	Croche-pied I Augmente faiblement les chances de renversement lorsque Geralt combat au moins trois adversaires en même temps.	Croche-pied II Augmente modérément les chances de renversement lorsque Geralt combat au moins trois adversaires en même temps.	Croche-pied III Augmente fortement les chances de renversement lorsque Geralt combat au moins trois adversaires en même temps.		

Argent - Puissant					
Niveaux de base	I →	II →	III →	IV →	V
	Première attaque comprenant deux coups. Cause des dégâts légers aux adversaires puissants. Réduit la protection de la cible. La séquence complète compte 3 attaques.	Deuxième attaque comprenant quatre coups. Cause des dégâts modérés aux adversaires puissants et augmente les chances de saignement. Réduit la protection de la cible. La séquence complète compte 4 attaques.	Troisième attaque comprenant cinq coups. Cause des dégâts importants aux adversaires puissants et augmente les chances de saignement. Réduit fortement la protection de la cible. La séquence complète compte 5 attaques.	Uppercut - attaque spéciale comprenant deux coups. Cause des dégâts graves. Réduit de façon importante la protection de la cible. Double les chances de renversement. Coût en endurance..	Dernière attaque comprenant quatre coups. Cause des dégâts énormes aux adversaires puissants et augmente les chances de saignement. Réduit sévèrement la protection de la cible. La séquence complète compte 6 attaques.
Améliorations	Entaille I Augmente faiblement les chances de saignement.	Entaille II Augmente les chances de saignement.	Entaille III Augmente fortement les chances de saignement.		
	Coup mortel I Augmente faiblement les dégâts infligés.	Coup mortel II Augmente les dégâts infligés.	Coup mortel III Augmente fortement les dégâts infligés.		
	Patinado I Augmente faiblement les dégâts infligés aux adversaires sous le coup d'une incinération.	Patinado II Augmente les dégâts infligés aux adversaires sous le coup d'une incinération.	Patinado III Augmente considérablement les dégâts infligés aux adversaires sous le coup d'une incinération.		

Argent - Rapide

	I	II	III	IV	V
Niveaux de base	Première attaque comprenant deux coups. Cause des dégâts légers aux adversaires rapides. Augmente faiblement l'efficacité en attaque et en esquive. La séquence complète compte 3 attaques.	Deuxième attaque comprenant cinq coups. Cause des dégâts modérés aux adversaires rapides. Augmente modérément l'efficacité en attaque et en esquive, augmente les chances de douleur. La séquence complète compte 4 attaques.	Troisième attaque comprenant cinq coups. Cause des dégâts considérables aux adversaires rapides. Augmente de façon importante l'efficacité en attaque et en esquive. Augmente les chances de douleur. La séquence complète compte 5 attaques.	Eclair perforant - attaque spéciale, comprenant trois coups. Cause des dégâts graves. Augmente de façon importante l'efficacité en attaque et en esquive. Coût en endurance.	Dernière attaque comprenant cinq coups. Augmente considérablement l'efficacité en attaque et en esquive. Augmente les chances de douleur. La séquence complète compte 6 attaques.
Améliorations	Douleur éreintante I Augmente faiblement les chances de douleur.	Douleur éreintante II Augmente les chances de douleur.	Douleur éreintante III Augmente considérablement les chances de douleur.		
	Coups rapides I Augmente faiblement les dégâts infligés.	Coups rapides II Augmente les dégâts infligés	Coups rapides III Augmente considérablement les dégâts infligés.		
	Sinistre I Augmente faiblement les dégâts sur les adversaires aveuglés.	Sinistre II Augmente les dégâts sur les adversaires aveuglés.	Sinistre III Augmente considérablement les dégâts sur les adversaires aveuglés.		

Argent - Groupe

	I	II	III	IV	V
Niveaux de base	Première attaque de la séquence, comprenant deux coups. Cause des dégâts légers aux adversaires qui encerclent Geralt et augmente faiblement l'efficacité en attaque.	Deuxième attaque de la séquence, comprenant quatre coups. Cause des dégâts modérés aux adversaires qui encerclent Geralt et augmente l'efficacité en attaque.	Troisième attaque de la séquence, comprenant cinq coups. Cause des dégâts considérables aux adversaires qui encerclent Geralt et augmente de façon significative l'efficacité en attaque.	Pyromane - attaque spéciale, comprenant un seul coup. Cause des dégâts importants et augmente les chances d'incinération. Coût en endurance.	Dernière attaque de la séquence, comprenant six coups. Cause des dégâts graves aux adversaires qui encerclent Geralt.
Améliorations	Coup critique I Augmente faiblement les chances d'infliger des dégâts critiques.	Coup critique II Augmente les chances d'infliger des dégâts critiques.	Coup critique III Augmente considérablement les chances d'infliger des dégâts critiques.		
	Tornade I Augmente faiblement les dégâts infligés.	Tornade II Augmente les dégâts infligés.	Tornade III Augmente considérablement les dégâts infligés.		
	Renversement I Augmente faiblement les chances de renversement lorsque Geralt combat au moins trois adversaires.	Renversement II Augmente les chances de renversement lorsque Geralt combat au moins trois adversaires.	Renversement III Augmente considérablement les chances de renversement lorsque Geralt combat au moins trois adversaires.		

6.3 Magie de sorceleur

Les sorceleurs ne sont pas des mages guerriers qui emploient des sortilèges puissants, mais ils peuvent lancer des sorts simples qui se révèlent très efficaces s'ils sont bien utilisés. Ils les appellent des Signes. Les sorceleurs s'en servent en général contre les monstres, mais certains peuvent se montrer utiles en dehors des combats.

6.3.1 Signes

Les sorceleurs utilisent cinq Signes. Ces derniers peuvent être améliorés, comme les autres caractéristiques (voir section 7, Développement du personnage).

Le Signe d'Aard – un sort de télékinésie qui repousse et renverse les adversaires. Le Signe d'Aard est idéal lorsque Geralt est encerclé et peut aussi servir à abattre des barrières et accomplir d'autres tâches physiques difficiles.

Le Signe de Quen – une sphère de protection qui entoure Geralt et le rend temporairement invulnérable. Lors des combats, ce Signe facilite l'absorption d'élixirs et autres actions non combattantes en protégeant Geralt de ses adversaires. Si Geralt effectue une action offensive, le Signe prend fin.

Le Signe d'Yrden – ce piège magique jeté au sol produit des effets divers sur les ennemis : douleur, aveuglement, empoisonnement, etc. Le Signe peut être amélioré pour causer plus d'effets simultanés sur une cible unique ou pour avoir une plus grande portée et toucher ainsi plusieurs adversaires.

Le Signe d'Igni – à la base, c'est un Signe efficace contre les adversaires sensibles au feu. Il peut aussi servir à allumer un feu de camp si vous n'avez pas de silex. Lorsqu'il est amplifié, ce Signe peut incinérer les ennemis.

Le Signe d'Axii – une vague psychique qui permet à Geralt d'influencer les autres. Il peut charmer ou étourdir momentanément l'ennemi ou encore lui inspirer la peur et la panique. Lorsqu'il est très amplifié, le Signe d'Axii peut transformer les ennemis de Geralt en alliés.

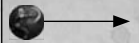
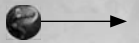
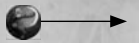
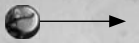
Apprendre des Signes

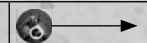
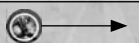
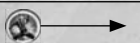
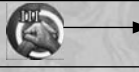
Durant la partie, vous pouvez trouver des Sites d'Energie où Geralt peut réapprendre les Signes qu'il a connus autrefois. Faites un clic gauche sur un Site pour y entrer. En sortant, Geralt aura appris un Signe. Les Sites d'Energie correspondant aux Signes que Geralt connaît déjà les améliorent temporairement.

Amplifier un Signe

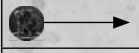
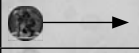
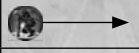
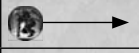
Comme pour les attaques spéciales en combat, les Signes peuvent être amplifiés. Cette compétence doit être acquise pour chaque Signe, à chaque niveau. Pour amplifier un Signe, maintenez le bouton droit de la souris (sur un adversaire si vous utilisez un Signe offensif) jusqu'à ce que la jauge d'amplification soit pleine. Relâchez le bouton au moment opportun pour décharger toute l'énergie accumulée.

6.3.2 Résumé des progressions des signes de sorceleur

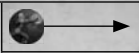
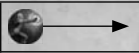
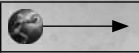
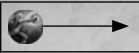
Signe d'Aard					
Attaques spéciales					
	Elève Un sort de télékinésie qui cause un renversement. Affecte tous les ennemis dans un angle de 180° devant Geralt.	Apprenti Un sort de télékinésie avec une portée et une intensité plus grandes. Affecte tous les ennemis dans un angle de 180° devant Geralt. Nécessite le niveau Elève.	Spécialiste Un sort de télékinésie avec une portée et une intensité plus grandes. Affecte tous les ennemis dans un angle de 270° devant Geralt. Nécessite le niveau Apprenti.	Expert Un sort de télékinésie avec une portée et une intensité importantes. Affecte tous les ennemis à 360° autour de Geralt. Nécessite le niveau Spécialiste.	Maître Un sort de télékinésie avec une portée et intensité très importantes. Affecte tous les ennemis à 360° autour de Geralt. Nécessite le niveau Expert.
Niveaux de base					
	Un sort de télékinésie de basse intensité, pouvant entraîner un renversement. Affecte tous les ennemis à 90° devant Geralt. L'intelligence a un effet limité sur son intensité.	Un sort de télékinésie d'intensité moyenne, pouvant entraîner un renversement. Affecte tous les ennemis à 90° devant Geralt. L'intelligence a un effet limité sur son intensité.	Un sort de télékinésie d'intensité moyenne, pouvant entraîner un renversement. Affecte tous les ennemis à 90° devant Geralt. L'intelligence a un effet modéré sur son intensité.	Un sort de télékinésie d'intensité moyenne, pouvant entraîner un renversement. Affecte tous les ennemis à 90° devant Geralt. L'intelligence a un effet important sur son intensité.	Un sort de télékinésie d'une grande intensité, pouvant entraîner un renversement. Affecte tous les ennemis à 90° devant Geralt. L'intelligence a un effet très important sur son intensité.
Amélioration	Etourdissement Le signe a des chances d'étourdir l'adversaire.	Désarmement Le Signe entraîne le désarmement	Poing du vent Augmente les chances de renversement avec l'attaque spéciale Uppercut du style Argent - Puissant	Durée prolongée Augmente la durée des effets causés par ce Signe.	Rafale Augmente les chances d'étourdissement, de renversement ou de désarmement.
		Vent tempétueux Augmente les chances de renversement.	Tonnerre Augmente les chances d'étourdissement lorsque Geralt possède l'amélioration étourdissement.	Efficacité accrue Réduit le coût en endurance pour lancer ce Signe.	

Signe de Quen					
Attaques spéciales					
	Elève Crée une sphère de protection autour de Geralt. Cause des dégâts limités aux ennemis.	Apprenti Crée une sphère de protection autour de Geralt. Cause des dégâts légers aux ennemis. Nécessite le niveau Elève.	Spécialiste Crée une sphère de protection autour de Geralt. Cause des dégâts modérés aux ennemis. Nécessite le niveau Apprenti.	Expert Crée une sphère de protection autour de Geralt. Cause des dégâts importants aux ennemis. Nécessite le niveau Spécialiste.	Maître Crée une sphère de protection autour de Geralt. Cause des dégâts élevés aux ennemis. Nécessite le niveau Expert.
Niveaux de base					
	Crée une sphère de protection avec sa propre force pour protéger Geralt.	Crée une sphère de protection avec sa propre force pour protéger Geralt avec une durée légèrement prolongée. Nécessite Intelligence niveau 1..	Crée une sphère de protection avec sa propre force pour protéger Geralt. Nécessite Intelligence niveau 2.	Crée une sphère de protection avec sa propre force pour protéger Geralt. Nécessite Intelligence niveau 3.	Crée une sphère de protection avec sa propre force pour protéger Geralt. Nécessite Intelligence niveau 4.
Amélioration	Bouclier I Le Signe augmente la résistance à l'incinération.	Bouclier II Le Signe augmente la résistance à l'acide.	Bouclier III Le Signe augmente la résistance au renversement et à l'étourdissement.	Zone de vie Accélère la régénération de la vitalité.	Résonance Augmente les chances de renversement.
		Durée prolongée Augmente légèrement la durée de la sphère de protection.	Endurance accrue Augmente modérément les dégâts causés.	Efficacité accrue Réduit le coût en endurance pour lancer ce Signe.	

Signe d'Yrden

Attaques spéciales					
	Elève Libère une vague qui cause la douleur sur une petite zone autour de Geralt.	Apprenti Libère une vague qui cause la douleur sur une zone moyenne autour de Geralt. Nécessite le niveau Elève.	Spécialiste Libère une vague qui cause la douleur sur une zone plus grande autour de Geralt. Nécessite le niveau Apprenti.	Expert Libère une vague qui cause la douleur sur une zone plus importante autour de Geralt. Nécessite le niveau Spécialiste.	Maître Libère une vague qui cause la douleur sur une très large zone autour de Geralt. Nécessite le niveau Expert.
Niveaux de base					
	Forme un piège magique au sol, cause la douleur aux ennemis qui marchent dessus. Se décharge deux fois – sur une ou deux cibles séparées.	Forme un piège magique au sol, cause la douleur aux ennemis qui marchent dessus. Se décharge quatre fois. Nécessite intelligence niveau 1.	Forme un piège magique au sol, cause la douleur aux ennemis qui marchent dessus. Se décharge six fois. Nécessite intelligence niveau 2.	Forme un piège magique au sol, cause la douleur aux ennemis qui marchent dessus. Se décharge huit fois. Nécessite intelligence niveau 3.	Forme un piège magique au sol, cause la douleur aux ennemis qui marchent dessus. Se décharge dix fois. Nécessite intelligence niveau 4.
Améliorations	Signe de douleur Augmente les chances de causer la douleur.	Maîtrise Double la durée du Signe.	Signe de lenteur Réduit la capacité de la cible à attaquer et esquiver les attaques de Geralt.	Signe d'aveuglement Augmente les chances d'aveugler la cible.	Cercle de la mort Augmente les dégâts infligés à tous les ennemis dans la zone d'effet du Signe.
		Inscriptions Augmente le nombre de décharges de cinq.	Signe de faiblesse Augmente les chances d'empoisonner la cible.	Efficacité accrue Réduit le coût en endurance pour lancer ce Signe.	

Signe d'Igni

Attaques spéciales					
	Elève Une boule de feu causant des dégâts à la cible et aux ennemis à proximité lors de l'impact. Faible portée.	Apprenti Une boule de feu causant des dégâts à la cible et aux ennemis à proximité lors de l'impact. Courte portée. Nécessite le niveau Elève.	Spécialiste Une boule de feu causant des dégâts à la cible et aux ennemis à proximité lors de l'impact. Portée moyenne. Nécessite le niveau Apprenti.	Expert Une boule de feu causant des dégâts à la cible et aux ennemis à proximité lors de l'impact. Portée importante. Nécessite le niveau Spécialiste.	Maître Une boule de feu causant des dégâts à la cible et aux ennemis à proximité lors de l'impact. Longue portée. Nécessite le niveau Expert.
Niveaux de base					
	Une boule de feu pouvant entraîner l'incinération de sa cible et infliger des dégâts légers aux ennemis à proximité. Touche les ennemis dans un angle de 45° devant Geralt.	Une boule de feu pouvant entraîner l'incinération de sa cible et infliger des dégâts aux ennemis à proximité. Touche les ennemis dans un angle de 135° devant Geralt. Nécessite intelligence niveau 1.	Une boule de feu pouvant entraîner l'incinération de sa cible et infliger des dégâts modérés aux ennemis à proximité. Touche les ennemis dans un angle de 225° devant Geralt. Nécessite intelligence niveau 2.	Une boule de feu pouvant entraîner l'incinération de sa cible et infliger des dégâts plus élevés aux ennemis à proximité. Touche les ennemis dans un angle de 315° devant Geralt. Nécessite intelligence niveau 3.	Une boule de feu pouvant entraîner l'incinération de sa cible et infliger des dégâts importants aux ennemis à proximité. Touche les ennemis dans un angle de 360° autour de Geralt. Nécessite intelligence niveau 4.
Améliorations	Dégâts accrus I Augmente légèrement les dégâts infligés par le Signe.	Dégâts accrus II Augmente modestement les dégâts infligés par le Signe.	Lame brûlante Augmente les chances d'entraîner une incinération de la cible lorsque Geralt emploie une attaque spéciale avec le style Argent - Groupe (pyromane).	Conflagration Augmente les chances de causer la douleur.	Durée prolongée Augmente la durée des effets de l'incinération et de la peur.
		Embrasement Augmente les chances d'entraîner une incinération sur la cible.	Mur de feu Augmente les chances de causer la peur aux adversaires.	Efficacité accrue Réduit le coût en endurance pour lancer ce Signe.	

6.4 Elixirs, huiles et explosifs en combat

Les mixtures alchimiques utilisées au combat peuvent faire pencher la balance en votre faveur. Les élixirs améliorent les compétences de combat de Geralt, le rendant plus rapide, plus résistant aux dégâts et plus puissant. Les huiles, en particulier celles conçues spécialement contre certains ennemis, rendent les armes plus mortelles. Quant aux explosifs, ils permettent à Geralt d'attaquer plusieurs ennemis en même temps et d'avoir un meilleur contrôle sur le déroulement des combats. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 8 sur l'alchimie.

Signe d'Axii

Attaques spéciales	Elève Crée une zone limitée qui a des chances d'inspirer la peur aux ennemis à proximité. Ils ne peuvent alors faire aucune action pendant la durée des effets.	Apprenti Crée une petite zone qui a des chances d'inspirer la peur aux ennemis à proximité. Ils ne peuvent alors faire aucune action pendant la durée des effets. Nécessite le niveau Elève.	Spécialiste Crée une zone moyenne qui a des chances d'inspirer la peur aux ennemis à proximité. Ils ne peuvent alors faire aucune action pendant la durée des effets. Nécessite le niveau Apprenti.	Expert Crée une zone importante qui a des chances d'inspirer la peur aux ennemis à proximité. Ils ne peuvent alors faire aucune action pendant la durée des effets. Nécessite le niveau Spécialiste.	Maître Crée une vaste zone qui a des chances d'inspirer la peur aux ennemis à proximité. Ils ne peuvent alors faire aucune action pendant la durée des effets. Nécessite le niveau Expert.
Niveaux de base	Une vague mentale qui a des chances d'envoûter les adversaires. Pendant la durée des effets, la cible devient l'alliée de Geralt et attaque ses ennemis. Petite portée.	Une vague mentale qui a des chances d'envoûter les adversaires. Pendant la durée des effets, la cible devient l'alliée de Geralt et attaque ses ennemis. Courte portée. Nécessite intelligence niveau 1.	Une vague mentale qui a des chances d'envoûter les adversaires. Pendant la durée des effets, la cible devient l'alliée de Geralt et attaque ses ennemis. Portée moyenne. Nécessite intelligence niveau 2.	Une vague mentale qui a des chances d'envoûter les adversaires. Pendant la durée des effets, la cible devient l'alliée de Geralt et attaque ses ennemis. Longue portée. Nécessite intelligence niveau 3.	Une vague mentale qui a des chances d'envoûter les adversaires. Pendant la durée des effets, la cible devient l'alliée de Geralt et attaque ses ennemis. Très longue portée. Nécessite intelligence niveau 4.
Améliorations	Enchantement Augmente les chances d'envoûter la cible.	Hypnose Augmente les chances d'envoûter la cible.	Illusion Augmente les chances d'aveugler une cible lorsque Geralt effectue une attaque spéciale (éclair perforant) avec le style Argent - Rapide.	Terreur Augmente les chances d'inspirer la peur à des cibles.	Allié Permet à Geralt d'envoûter un personnage supplémentaire.
		Durée prolongée I Prolonge la durée de l'effet du Signe.	Durée prolongée II Prolonge fortement la durée de l'effet du Signe.	Efficacité accrue Réduit le coût en endurance pour lancer ce Signe.	

7 Développement du personnage

Durant la partie, Geralt évolue en gagnant de l'expérience et en accomplissant de nouveaux défis. Ce chapitre décrit le développement de Geralt, les moyens pour acquérir de nouvelles compétences et améliorer celles dont il dispose déjà.

7.1 Expérience

Geralt gagne de l'expérience à chaque fois qu'il bat un adversaire, résout un mystère, découvre un objet ou un endroit caché ou achève une tâche qui lui a été confiée. L'expérience se calcule en points d'expérience (XP) et s'échelonne en rangs et en niveaux numérotés de 1 à 10. Chaque fois que vous rassemblez le nombre de points requis, vous gagnez un niveau. Au début de l'aventure, Geralt vient mystérieusement de réapparaître, amnésique et sans la plupart de ses compétences d'autrefois. Vous commencez donc au niveau 0. Avec de l'entraînement et des aventures, Geralt retrouvera ses connaissances et ses capacités de combat d'antan. Lorsque vous accédez au niveau 1 d'expérience, Geralt accède à son premier rang de sorceleur. Pour atteindre le rang suivant, il doit obtenir les 10 niveaux d'expérience de son rang actuel. La progression s'achève lorsque Geralt atteint le dernier et le plus élevé des rangs de sorceleur (voir le tableau à la fin de ce chapitre).

7.2 Talents

A chaque niveau d'expérience que vous gagnez, vous recevez un certain nombre de talents. Ils vous permettent d'améliorer vos caractéristiques et d'acquérir de nouvelles compétences. Les talents peuvent être Bronze, Argent ou Or.

Talents Bronze – disponibles dans les premiers niveaux du jeu, les talents Bronze peuvent servir à développer les deux premiers niveaux des caractéristiques de Geralt, ce qui lui permet d'acquérir et d'améliorer les compétences de base.

Talents Argent – disponibles dans les niveaux avancés du jeu, les talents Argent permettent de développer les caractéristiques de Geralt aux niveaux 3 et 4, lui donnant accès à des compétences et des améliorations avancées.

Talents Or – disponibles lors des derniers niveaux du jeu, les talents Or servent à développer les caractéristiques de niveau 5, qui regroupent les compétences et les améliorations les plus puissantes.

Vous pouvez gagner des talents supplémentaires avec de puissantes mixtures alchimiques : les mutagènes (voir chapitre 8, Alchimie). Les talents ainsi acquis dépendent de la puissance du mutagène.

Remarque : vous disposez d'un nombre de talents limité durant la partie. Vous ne pourrez pas acquérir la totalité des améliorations disponibles avec les talents, alors prenez le temps de les choisir selon vos préférences et votre style de jeu.

7.3 Attributs

Geralt dispose de plusieurs attributs.

Force – représente la force physique de Geralt. Cet attribut affecte les coups portés avec le glaive et les poings, la résistance aux dégâts durant les combats, les effets des coups critiques et la vitesse à laquelle Geralt récupère. Le développement du style puissant après le niveau 2 ne peut se faire qu'avec un niveau de force suffisant.

Dextérité – caractérise la précision et la coordination de Geralt. Cet attribut influence l'efficacité des attaques, des esquives et des parades. Le développement du style rapide après le niveau 2 ne peut se faire qu'avec un niveau de dextérité suffisant.

Endurance – représente l'état mental et physique de Geralt, ainsi que sa résistance à la fatigue. L'endurance affecte le coût en endurance de certains Signes, l'exécution de coups spéciaux en combat au glaive et lors des pugilats, le taux de régénération de l'endurance, la résistance de Geralt aux toxines contenues dans les élixirs et sa résistance aux effets de la douleur, de l'empoisonnement et de l'incinération (voir section 11.5, Compétences spéciales des adversaires). Le développement du style de groupe après le niveau 2 ne peut se faire qu'avec un niveau d'endurance suffisant.

Intelligence – symbolise la perspicacité de Geralt et sa capacité à acquérir et à retenir des connaissances. L'intelligence affecte les capacités de Geralt à apprendre des compétences (comme la préparation d'élixirs) et à se renseigner sur des créatures, des plantes ou des méthodes de préparation de composants pour la formule d'un élixir. L'intelligence influe aussi sur l'intensité des Signes et l'effort requis pour les lancer, ainsi que sur la vulnérabilité de Geralt face aux attaques mentales. Le développement des Signes après le niveau 2 ne peut se faire qu'avec un niveau d'intelligence suffisant.

7.4 Compétences

Geralt peut améliorer ses attributs, ses connaissances concernant les styles de combat de sorceleur et ses Signes grâce à des compétences qui lui forgent une personnalité. Chaque branche de l'arbre de compétences détermine le niveau d'un attribut donné (par exemple, force niveau 1), qui peut ensuite être amélioré à l'aide de compétences supplémentaires.

En général, les compétences liées à des attributs affectent le jeu : préparation d'herbes pour les élixirs, connaissances de combat supplémentaires, etc. Parfois, elles peuvent aussi s'activer sous certaines conditions. Par exemple, si Geralt n'a presque plus d'énergie, l'intensité d'un Signe augmente.

Les compétences liées aux styles de combat affectent les dégâts infligés aux ennemis, les effets que Geralt peut leur causer (saignement, douleur, etc.) et peuvent parfois s'activer sous certaines conditions. Par exemple, si Geralt est dans un état critique, les dégâts qu'il inflige sont accrus.

Les compétences liées aux Signes affectent des caractéristiques spécifiques de ces Signes. Elles peuvent étendre leur portée et leur intensité, générer des effets supplémentaires ou réduire le coût en endurance requis par le Signe.

7.5 Acquérir des améliorations

Lorsque vous obtenez de nouveaux talents, vous pouvez choisir d'améliorer les caractéristiques de Geralt. Les compétences liées à des attributs, des styles de combat et des Signes correspondent à la couleur des talents devant être dépensés pour les obtenir. Les niveaux de compétence doivent être gagnés consécutivement et seuls ceux que vous avez gagnés peuvent être améliorés.

Pour développer une des caractéristiques de Geralt, passez en mode méditation (louez une chambre à l'auberge, cliquez sur l'icône repos/méditation lors d'un dialogue ou cliquez sur un feu de camp). Allez dans la fenêtre du personnage et faites un clic gauche sur la compétence que vous voulez acquérir. Les compétences ainsi gagnées ont une couleur différente en fonction de l'attribut qu'elles modifient.

1.25 Résumé des compétences

Remarque : toutes les améliorations relatives aux attributs sont cumulatives.

7.6 Résumé des compétences

Remarque : toutes les améliorations relatives aux attributs sont cumulatives.

	Force					
Niveaux de base	Augmente légèrement les dégâts infligés, l'efficacité en parade, la vitalité, la résistance au saignement et au renversement.	Augmente légèrement les dégâts infligés, l'efficacité en parade, la vitalité, la résistance au saignement et au renversement.	Augmente modérément les dégâts infligés, l'efficacité en parade, la vitalité, la résistance au saignement et au renversement. Permet d'atteindre le niveau 4 dans les styles puissants.	Augmente modérément les dégâts infligés, l'efficacité en parade, la vitalité, la résistance au saignement et au renversement. Permet d'atteindre le niveau 5 dans les styles puissants.	Augmente fortement les dégâts infligés, l'efficacité en parade, la vitalité, la résistance au saignement et au renversement.
Améliorations	Lorsque Geralt est sous l'influence de l'alcool, les dégâts infligés et la résistance à la douleur sont fortement augmentés, mais les capacités d'esquive et de parade sont réduites.	Position Augmente légèrement l'efficacité en parade.	Vitalité Augmente le niveau maximum de vitalité.	Résistance au saignement Augmente fortement la résistance au saignement.	Résistance aux blessures Augmente fortement la résistance aux blessures.
	Vorrai courage Augmente les dégâts que Geralt inflige lorsqu'il est gravement blessé. Nécessite un mutagène.	Rajeunissement Accélère la régénération de la vitalité.	Résistance au renversement Augmente la résistance au renversement de Geralt.	Peau de pierre Augmente la protection de Geralt.	Vitalité améliorée Augmente fortement le niveau maximum de vitalité.
		Rixe Débloque un bonus et des coups spéciaux lors des pugilats.	Instinct de survie Augmente les dégâts infligés par Geralt lorsqu'il est sujet au saignement.	Agression Augmente modérément les dégâts infligés.	

Dextérité

	I →	II →	III →	IV →	V
Niveaux de base	Augmente légèrement l'efficacité en attaque et en esquive, augmente la résistance à l'aveuglement et l'incinération.	Augmente légèrement l'efficacité en attaque et en esquive, augmente la résistance à l'aveuglement et l'incinération.	Augmente modérément l'efficacité en attaque, en esquive et en parade, augmente la résistance à l'aveuglement et l'incinération. Permet d'atteindre le niveau 4 dans les styles rapides.	Augmente modérément l'efficacité en attaque, en esquive et en parade, augmente la résistance à l'aveuglement et l'incinération. Permet d'atteindre le niveau 5 dans les styles rapides.	Augmente fortement l'efficacité en attaque, en esquive et en parade, augmente la résistance à l'aveuglement et l'incinération.
Améliorations	Ecorchage Permet à Geralt d'obtenir des ingrédients alchimiques à partir des monstres qu'il bat, à condition d'avoir des connaissances sur eux. Compétence acquise automatiquement durant le jeu.	Repousse flèches Permet à Geralt de repousser les flèches et autres projectiles s'il leur fait face.	Résistance à l'aveuglement Augmente fortement la résistance à l'aveuglement.	Coup en finesse Augmente les chances d'infliger la douleur avec le style rapide.	Vigilance Augmente fortement l'efficacité en esquive lorsque Geralt est attaqué par derrière.
	Prédateur Augmente fortement l'efficacité en attaque et en esquive durant la nuit. Nécessite un mutagène.	Parade Augmente l'efficacité en parade	Agilité Augmente considérablement l'efficacité en esquive.	Feinte Augmente considérablement l'efficacité en attaque.	Frappe de précision Augmente les chances d'infliger des dégâts critiques avec le style de groupe.
		Rixe Permet d'accéder à de nombreux coups lors des pugilats.	Incinération limitée Facilite l'interruption d'une incinération.	Résistance à l'incinération Augmente considérablement la résistance à l'incinération.	

Endurance

	I →	II →	III →	IV →	V
Niveaux de base	Augmente légèrement l'endurance, accélère la régénération, augmente la résistance à l'empoisonnement, la douleur et l'étourdissement.	Augmente légèrement l'endurance, accélère la régénération, augmente la résistance à l'empoisonnement, la douleur et l'étourdissement.	Augmente modérément l'endurance, accélère la régénération, augmente la résistance à l'empoisonnement, la douleur et l'étourdissement. Permet d'atteindre le niveau 4 dans les styles de groupe.	Augmente modérément l'endurance, accélère la régénération, augmente la résistance à l'empoisonnement, la douleur et l'étourdissement. Permet d'atteindre le niveau 5 dans les styles de groupe.	Augmente fortement l'endurance, accélère la régénération, augmente la résistance à l'empoisonnement, la douleur et l'étourdissement.
Améliorations	Tolérance à l'alcool Réduit de moitié la durée d'intoxication par l'alcool.	Absorption Permet d'utiliser les Sites d'Energie deux fois par jour.	Régénération de l'endurance Accélère considérablement la régénération de l'endurance.	Résistance à l'évanouissement Augmente la résistance à l'étourdissement.	Tolérance aux élixirs Augmente la tolérance aux élixirs.
	Mutation Permet d'ingérer certaines substances brutes pour restaurer la vitalité. Nécessite un mutagène.	Résistance au poison Augmente la résistance à l'empoisonnement.	Résistance à la douleur Augmente considérablement la résistance à la douleur	Muscle Réduit le coût en endurance de certains coups.	Endurance améliorée Augmente l'endurance maximum. Nécessite la régénération de l'endurance.
		Régénération de l'endurance Accélère légèrement le taux de régénération de l'endurance.	Réveil Réduit considérablement la durée d'un étourdissement.	Métabolisme modifié Augmente l'efficacité en attaque et en esquive, immunise contre la douleur et l'empoisonnement, augmente la résistance au saignement. Actif lorsque Geralt souffre d'une forte intoxication.	

Intelligence					
	I	II	III	IV	V
Niveaux de base	Augmente légèrement l'intensité de base des Signes. Permet d'acquérir des Signes de niveau 2.	Augmente légèrement l'intensité de base des Signes. Permet d'acquérir des Signes de niveau 3.	Augmente modérément l'intensité de base des Signes. Permet d'acquérir des Signes de niveau 4.	Augmente modérément l'intensité de base des Signes. Permet d'acquérir des Signes de niveau 5.	Augmente fortement l'intensité de base des Signes.
Améliorations	Préparation d'élixirs Permet de créer des élixirs avec des formules. Compétence acquise automatiquement durant le jeu.	Botanique Permet à Geralt d'identifier et de cueillir des plantes.	Connaissance du Rituel de purification Permet à Geralt d'effectuer le Rituel de purification sur les Sites d'Energie, libérant son corps de tout ce qui est nocif.	Concentration Augmente la durée des effets d'un Signe.	Endurance psychique Réduit le coût d'endurance pour lancer des Signes.
	Apparition de la lune Double l'intensité des Signes lors du lever de la lune. Nécessite un mutagène.	Connaissance des monstres Permet à Geralt de se souvenir d'informations sur les types de monstres communs.	Extraction d'ingrédients Améliore la quantité d'ingrédients extraits des plantes et des monstres. Nécessite l'herboristerie et l'écorchage.	Connaissance du Rituel de la vie Permet à Geralt d'effectuer le Rituel de la vie sur les Sites d'Energie et d'accélérer temporairement la régénération de sa vitalité.	IIntensité Augmente considérablement l'intensité des Signes.
		Préparation des huiles Permet à Geralt de créer des huiles avec une formule. Nécessite la préparation d'élixirs.	Préparation d'explosifs Permet de créer des explosifs avec une formule. Nécessite la préparation des huiles.	Furie magique Augmente l'intensité des Signes lorsque la vitalité de Geralt est inférieure à 25%.	

8 Alchimie

L'art de préparer des mixtures alchimiques est indissociable de la profession de sorceleur. C'est pourquoi son importance équivaut à celle du combat et des Signes. Les connaissances alchimiques, ou les lacunes en la matière, peuvent faire la différence entre la vie et la mort lorsqu'il s'agit d'affronter des monstres. Connaître les bons ingrédients, formules et substances permet aux sorceleurs d'améliorer leur tolérance à la douleur, de développer des anti-venins, d'amplifier leur perception, de diminuer les temps de réaction, d'augmenter leur force, d'accélérer la coagulation du sang et la régénération physique et de renforcer leur concentration mentale et leur agilité dans des situations où des humains normaux seraient paralysés par la peur.

8.1 Types de mixtures alchimiques

Dans The Witcher, l'alchimie se divise en trois branches.

Préparation d'élixirs – les alcools comme les spiritueux et les infusions d'herbes constituent la base de ces mixtures. Certains élixirs nécessitent des ingrédients venant de créatures très rares et très puissantes. Ces mutagènes modifient l'organisme de Geralt de façon irréversible, ce qui débloque de nouvelles compétences ou accélère son développement.

Préparation des huiles – la graisse animale, comme celle des oies, sert de base aux huiles. Selon l'ingrédient utilisé pour enduire une lame, vous pouvez produire de nombreux effets durant un combat. Les huiles sont conçues contre des adversaires spécifiques : vampires, goules, spectres, etc.

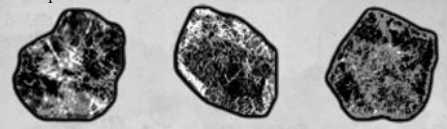
Préparation d'explosifs – les bombes sont le résultat inattendu des expériences des mages-alchimistes zerrikaniens. Bien que ce ne soit pas un concept de sorceleur, Geralt peut en apprendre les secrets de fabrication et surprendre de nombreux ennemis. Les explosifs peuvent inspirer la peur à vos ennemis, les empoisonner ou les rendre inflammables. La poudre noire sert de base à ces mixtures. Ces dernières ont une zone d'effet autour de Geralt lorsqu'elles sont utilisées.

8.2 Acquérir des formules

Durant vos aventures, vous rencontrerez et étudierez de nombreuses formules alchimiques. Vous pouvez les apprendre en parlant à d'autres personnages ou en consultant des livres d'alchimie que vous avez achetés ou trouvés. Si vous obtenez un tel ouvrage (la fenêtre d'inventaire vous en informe), faites un clic droit sur le livre pour apprendre la formule qu'il contient. Celle-ci devient alors disponible depuis la fenêtre Alchimie.

8.3 Ingrédients et substances

Les élixirs sont fabriqués à partir de six substances de base provenant d'herbes, de minerais et des corps des monstres tués. Les voici :



Vitriol *Hydragenum* *Rebis*

Ether *Quebrith* *Vermillon*

Les ingrédients peuvent (mais ce n'est pas obligatoire) contenir l'une de ces trois substances additionnelles : l'albedo, le nigredo ou le rubedo. Si tous les ingrédients choisis pour créer un élixir possèdent la même substance additionnelle, l'élixir ainsi créé aura un effet supplémentaire qui s'ajoutera à sa fonction de base.

Elixirs d'albedo – ils ont un faible niveau de toxicité. De plus, un élixir ingéré immédiatement après un élixir d'albedo aura aussi une toxicité réduite.

Elixirs de nigredo – ils agissent sur la coordination et la concentration de Geralt, et augmentent les chances de toucher les adversaires.

Elixirs de rubedo – en plus de leur effet normal, ils régénèrent la vitalité de Geralt.

Remarque : Geralt doit acquérir la compétence botanique, ainsi que des connaissances sur les herbes grâce aux livres appelés herbiers pour être capable de trouver et de cueillir les ingrédients spécifiques.

8.4 Composition des mixtures

Pour créer une mixture à partir d'une formule que Geralt a apprise, passez en mode méditation et allez dans la fenêtre Alchimie. La liste des formules disponibles apparaît alors à gauche de l'écran, avec les icônes indiquant le type de formule et les substances nécessaires. L'icône indique que vous ne disposez pas des ingrédients qui contiennent cette substance. Le tableau d'alchimie se trouve au centre de la fenêtre et l'inventaire se trouve à droite. Les formules dont vous possédez tous les ingrédients et substances sont en surbrillance. Vous ne pouvez pas cliquer sur les autres. Pour créer facilement les élixirs, faites un clic gauche sur la formule que vous voulez utiliser. Les ingrédients requis seront alors automatiquement placés dans le tableau d'alchimie. La base apparaît dans l'emplacement requis et les autres ingrédients vont dans les emplacements qui l'entourent. Cliquez ensuite sur l'icône Mélanger sous le tableau d'alchimie pour préparer la mixture. Vous pouvez produire autant de mixtures que vous voulez, dans la limite des ingrédients disponibles.

Remarque : les formules des élixirs détaillent les substances requises plutôt que les ingrédients spécifiques. Pour mélanger des mutagènes, vous aurez besoin de substances standard, d'une base et d'un ingrédient unique mentionné dans la formule.

8.5 Expérimenter

Vous pouvez essayer de préparer des mixtures alchimiques sans connaître de formule et créer vos propres élixirs, huiles et explosifs. Pour cela, placez une base alchimique et un ensemble d'ingrédients dans les emplacements appropriés puis cliquez sur Mélanger pour créer votre concoction. Le seul moyen de voir ce que vous avez créé est de le tester sur vous-même pour en constater les effets. Les élixirs aux effets bénéfiques sont automatiquement enregistrés dans la liste des formules pour une utilisation ultérieure. Mais n'oubliez pas que parfois, les effets sont néfastes...

8.6 Effets secondaires des élixirs

Les élixirs sont essentiellement des poisons potentiels pour lesquels les sorceleurs ont acquis une certaine résistance. Néanmoins, à cause des toxines qu'ils contiennent, les élixirs augmentent l'intoxication du corps à l'ingestion. Cela peut entraîner des effets secondaires ou même la mort en cas d'overdose. Lorsque vous utilisez un élixir, vérifiez au préalable le niveau d'intoxication de Geralt. Les effets secondaires se manifestent lorsque l'intoxication dépasse le marqueur du milieu et leur intensité augmente lors d'absorptions supplémentaires. Dans le cas d'un empoisonnement grave, des taches rouges apparaissent à l'écran et deviennent de plus en plus intenses à mesure que Geralt s'approche de sa tolérance maximale au poison.

Pour réduire le niveau d'intoxication de Geralt, buvez du miel blanc, reposez-vous plusieurs heures ou effectuez le Rituel de purification dans un Site d'Energie.

8.7 Résumé des élixirs et mixtures

ELIXIRS

Blizzard
Effets : c'est l'un des élixirs les plus puissants. Il réduit considérablement le temps de réaction de Geralt, et accélère ses mouvements et ses réflexes.
Durée : brève
Toxicité : moyenne
Cet élixir est en général ingéré avant un combat.

Sang noir
Effets : mortel pour les monstres buvant le sang d'un sorceleur qui a ingéré cet élixir.
Durée : longue
Toxicité : élevée
Les sorceleurs ingèrent cet élixir à contrecœur, car il n'entre en action que lorsqu'une créature commence à les dévorer et à boire leur sang empoisonné.

Hirondelle
Effets : accélère la régénération de la vitalité.
Durée : brève
Toxicité : moyenne
Il n'existe pas d'oiseau plus beau que l'hirondelle, annonciatrice du printemps et du renouveau de la vie. Même les mages renégats qui ont développé cette formule apprécient le charme de cet oiseau, c'est pourquoi ils ont donné son nom à cet élixir régénérant.

Liseron
Effets : immunise contre l'acide.
Durée : longue
Toxicité : moyenne
Les sorceleurs le surnomment « élixir des marais », car les créatures au sang corrosif ou crachant de l'acide vivent souvent dans les marais.

Excelcio
Effets : augmente nettement la vitalité maximale.
Durée : longue
Toxicité : élevée
Un élixir universel que les sorceleurs ingèrent avant un combat lorsqu'ils ne savent pas quel adversaire ils vont affronter. L'inconvénient majeur de l'élixir Excelcio est sa forte toxicité.

Tonnerre
Effets : augmente considérablement les dégâts infligés aux adversaires mais diminue les défenses de l'utilisateur.
Durée : longue
Toxicité : élevée
Cet élixir fait entrer son utilisateur dans une transe de combat, augmentant la précision et la force de ses attaques tout en diminuant ses capacités à se défendre.

Saule
Effets : améliore la résistance à l'étourdissement et au renversement.
Durée : longue
Toxicité : élevée
L'élixir du Saule améliore la coordination, les mouvements et la résistance aux dégâts. Il vaut mieux l'ingérer avant le combat si celui-ci comporte des risques d'étourdissement ou de renversement.

Infusion de Vries
Effets : permet de voir les créatures vivantes même si elles sont invisibles.
Durée : brève
Toxicité : moyenne
C'est Tissaia de Vries qui serait à l'origine de cet élixir. Il permet aux sorceleurs de détecter leurs adversaires même à travers un mur.

Miel blanc
Effets : réduit l'intoxication à zéro et annule les effets de tous les autres élixirs.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune

Le miel blanc stimule la production d'enzymes de purification dans le corps transformé des sorceleurs. Il libère l'organisme des effets de l'intoxication et annule en même temps les effets bénéfiques de tous les élixirs ingérés auparavant. Le miel blanc ne dissipe pas les effets des venins et poisons présents.

Baiser
Effets : augmente la résistance aux saignements et stoppe immédiatement les hémorragies.
Durée : longue
Toxicité : moyenne

Les sorceleurs l'ingèrent avant de combattre des monstres qui infligent des blessures entraînant un saignement.

Loup
Effets : améliore la concentration et la coordination et par conséquent, les chances de porter un coup critique à l'adversaire.
Durée : longue
Toxicité : moyenne

L'élixir du Loup est utilisé par les sorceleurs qui emploient le style de combat de groupe.

Pie-grièche
Effets : les adversaires qui blessent un sorceleur sous l'influence d'un élixir de Pie-grièche ressentent une vive douleur.
Durée : longue
Toxicité : élevée

L'élixir de Pie-grièche est aussi appelé élixir de la vengeance.

Fisstech
Effets : aucun effet bénéfique. Ce narcotique entraîne au contraire des étourdissements et des pertes de conscience.
Durée : longue
Toxicité : aucune

Le fisstech est une drogue très prisée par la jeunesse dorée et les membres de la pègre de Temeria.

Chat
Effets : permet de voir dans l'obscurité.
Durée : longue
Toxicité : faible

On dit que l'élixir du Chat est le premier qui fut créé spécialement pour les sorceleurs. Il modifie temporairement les pupilles pour amplifier la réception de la lumière disponible.

Philtre de Petri
Effets : augmente l'intensité de tous les Signes des sorceleurs.
Durée : longue
Toxicité : très élevée

Toute sa vie, le mage Petri a cherché un moyen d'accroître ses pouvoirs magiques. Ses recherches lui ont permis de découvrir plusieurs élixirs intéressants. L'un d'eux, le philtre de Petri, est très utile aux sorceleurs dotés de talents magiques.

Glouton
Effets : augmente les dégâts infligés, mais il n'a d'effet que si le sorceleur a perdu plus de la moitié de sa vitalité.
Durée : longue
Toxicité : élevée

L'élixir du Glouton libère tout le potentiel de la mutation et transforme un sorceleur en une véritable machine à tuer. Les sorceleurs l'utilisent lorsqu'ils savent que les Signes ne seront d'aucun secours dans un combat.

Décocté de Raffard le Blanc
Effets : restaure immédiatement une grande partie de la vitalité perdue.
Durée : immédiate
Toxicité : élevée

Raffard le Blanc, un mage d'autrefois, avait créé la formule d'un décocté curatif pour les guerriers qui conquéraient jadis le monde pour les humains.

Forêt de Maribor
Effets : augmente nettement l'endurance. Il est surtout utilisé par les sorceleurs qui maîtrisent les Signes.
Durée : longue
Toxicité : moyenne

Selon une vieille légende, cet élixir était fabriqué par les dryades des forêts de Brokilon. Il arriva jusqu'à Kaer Morhen, où les sorceleurs commencèrent à en fabriquer en y apportant de légères modifications.

Loriot doré
Effets : augmente la tolérance du corps au poison et neutralise les effets des poisons déjà présents dans l'organisme.
Durée: longue
Toxicité : moyenne
Avant d'affronter une créature venimeuse comme le basilic, les sorceleurs préparent l'élixir du Loriot doré, pour augmenter leur résistance aux toxines.

Mouette Immaculée
Effets : un élixir qui sert de base pour les autres élixirs en créant cinq ingrédients avant d'être à saturation.
Durée : longue
Toxicité : moyenne
L'élixir de la Mouette Immaculée est un hallucinogène léger qui procure du plaisir aux sorceleurs pendant les longues nuits d'hiver dans leur forteresse.

Larmes d'épouse
Effets : dissipe instantanément les effets de l'ivresse sans laisser la moindre gueule de bois.
Durée : immédiate
Toxicité : faible
Les sorcières des villages vendent cette infusion aux femmes dont les maris fréquentent trop assidûment les tavernes.

Chat-huant
Effets : augmente la régénération d'endurance.
Durée : longue
Toxicité : moyenne
Très utile lorsqu'un sorceleur se prépare à une longue nuit de veille auprès d'un homme envoûté ou à un affrontement qui risque de durer longtemps..

Parfum
Effets : répand une odeur délicieuse et c'est un cadeau apprécié de la plupart des femmes.
Durée : longue
Toxicité : faible
La légende prétend que c'est un alchimiste qui créa un jour pour sa femme la formule du parfum. Elle l'accusait de consacrer trop de temps et d'énergie à ses travaux sans jamais obtenir le moindre résultat. En réponse, il inventa une formule permettant de fabriquer du parfum à partir de n'importe quelle substance. Inutile de préciser que sa femme apprécia énormément.

Elixir d'œil d'épouvanteur
Effets : ajoute un talent Bronze qui peut être utilisé pour acquérir une amélioration.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Cet élixir, créé à partir d'un œil d'épouvanteur, transforme le corps d'un sorceleur pour le rendre encore plus fonctionnel.

Elixir de cœur de golem
Effets : permet au sorceleur d'améliorer sa caractéristique d'intelligence. Il augmente l'intensité des Signes utilisés par le sorceleur, mais seulement lorsque la lune se lève.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Grâce à la magie complexe contenue dans le cœur de pierre du golem, des mages renégats sont parvenus à créer un élixir mutagène puissant qui développe les mutations dans le cerveau du sorceleur.

Elixir de sécrétions de Dagon
Effets : permet au sorceleur d'améliorer sa caractéristique de force. Il augmente les dégâts infligés si le sorceleur est blessé.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Des notes anciennes indiquent qu'il faut se procurer les sécrétions d'une créature mythique, Dagon, pour fabriquer cet élixir.

Courroux de kikimorrhe
Effets : permet au sorceleur d'améliorer sa caractéristique d'endurance. Il lui permet de consommer de la viande de monstre crue. Les organes consommés restaurent la vitalité, mais intoxiquent le sorceleur.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Le système nerveux très particulier des reines kikimorrhes a inspiré les mages renégats et ils ont créé ce puissant élixir mutagène. Il provoque des modifications de l'estomac et la production d'enzymes digestifs mutants.
.

Inspiration de strige
Effets : ajoute un talent Bronze et un talent Argent, qui peuvent être utilisés pour acquérir des améliorations.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
En mélangeant un cœur de strige avec des ingrédients courants, on obtient une potion qui rend les sorceleurs encore plus efficaces.

Elixir de cerbère
Effets : ajoute un talent Argent qui peut être utilisé pour acquérir une amélioration.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Les sorceleurs savent prélever des ingrédients sur le cadavre des créatures exceptionnelles comme le cerbère.

Elixir Ire de loup-garou
Effets : permet d'améliorer la dextérité. Il réveille l'instinct de prédateur et améliore les aptitudes au combat lorsqu'il fait nuit.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Les anciens découvrirent que la fourrure de loup-garou pouvait exacerber les instincts de prédateur. Les détracteurs de cet élixir prétendent qu'il transforme les sorceleurs en véritables monstres.

Elixir de cœur de koshchey
Effets : ajoute un talent Or qui peut être utilisé pour acquérir une amélioration.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Le cœur de koshchey, un ingrédient alchimique légendaire, permet de fabriquer un élixir qui développe les mutations déclenchées par l'Epreuve des Herbes.

Elixir de venin de zeugle
Effets : ajoute un talent Argent et un talent Or, qui peuvent être utilisés pour acquérir des améliorations.
Durée : immédiate
Toxicité : aucune
Un élixir parmi les plus puissants qui peut être obtenu avec du venin de zeugle, un énorme monstre qui hante généralement les égouts et les décharges.

HUILES

Venin du pendu
Effets : pénètre le sang de la victime et l'empoisonne. L'enduit n'a aucun effet sur les monstres dont la physiologie diffère trop de celle des humains.
Durée : longue
Avant de partir assurer un contrat, l'assassin applique toujours un peu de Venin du pendu sur sa lame. Même un coup mal ajusté peut être fatal.

Argentia
Effets : améliore l'efficacité des armes en argent, mais affaiblit les lames d'acier.
Durée : longue
L'argent est un fléau pour tous les monstres, mais il ne peut pas toujours vaincre les créatures les plus terrifiantes. C'est pourquoi on augmente sa puissance en y appliquant de l'argentia.

Huile de Crinfrid
Effets : une fois dans le sang de la victime, cette huile lui inflige une vive douleur. Les créatures insensibles à la douleur sont immunisées.
Durée : longue
La recette de cette huile vient de la ville de Crinfrid, où elle est largement utilisée par les personnages obscurs de tout poil.

Huile brune
Effets : accélère le saignement des blessures et finit par entraîner la mort. Les créatures dépourvues de système sanguin sont immunisées.
Durée : longue
Maudissez votre ennemi au nom de l'Araignée à tête de lion, et plongez la lame dans l'huile. S'il est blessé par la lame, il saignera à mort, même s'il ne souffre que d'une légère égratignure.

Huile contre les ornithosaures
Effets : augmente les dégâts infligés aux ornithosaures.
Durée : longue
Cette huile est parfois surnommée « Fléau des basilics ». C'est un poison mortel pour tous les reptiles, y compris le basilic.
.

Huile contre les vampires
Effets : augmente les dégâts contre les vampires.
Durée : longue
Celui qui veut tuer un vampire sans larmes de vierge ou ail sacré devrait s'équiper en huile contre les vampires. Les noctules et les brouxes sont particulièrement sensibles à ses effets.

Huile contre les charognards
Effets : augmente les dégâts contre les charognards et autres monstres des cimetières.
Durée : longue
Les charognards ont l'habitude des gaz empoisonnés. Toutefois, l'huile contre les charognards blessera même les goules et les graveirs si l'arme en est enduite.

Huile contre les insectoïdes
Effets : augmente les dégâts contre les créatures insectoïdes.
Durée : longue
Les kikimorrhes et autres insectoïdes ne peuvent être vaincus que par les poisons recouvrant la lame des sorceleurs.

Huile contre les spectres
Effets : augmente les dégâts infligés aux spectres et autres fantômes.
Durée : longue
Il existe une frontière mystérieuse entre le monde des morts et celui des vivants, une limite que les spectres peuvent franchir plus facilement que les humains. Les sorceleurs qui s'apprêtent à affronter des spectres enduisent leur lame de cette huile.

EXPLOSIFS

Rêve du dragon
Effets : l'explosion libère un nuage de gaz inflammable. Lorsqu'il s'enflamme, il blesse toutes les créatures à sa portée.
Durée : immédiate
Zerrikania est le pays où l'on vénère les dragons, il n'est donc pas étonnant que leur mélange explosif s'appelle ainsi. Celui qui brise cette jarre libèrera le rêve du dragon sur sa cible.

Simoun
Effets : étourdit toutes les créatures à proximité, si elles ne sont pas immunisées contre cet effet.
Durée : immédiate
Grâce à leur puissance, les mages de Zerrikania ont réussi à enfermer le vent chaud du désert dans de petites jarres. Celui qui brise leur sceau encourt la furie sauvage qu'elles contiennent.

Soleil de Zerrikania
Effets : aveugle tous les adversaires à proximité.
Durée : immédiate
Les assassins de Zerrikania utilisent cet explosif pour couvrir leur fuite après avoir éliminé une cible. Les assassins sont entraînés pour fermer les yeux au moment de l'explosion.

Vesse-de-loup du diable
Effets : empoisonne les ennemis à proximité. Les créatures qui résistent au poison ne sont pas affectées.
Durée : immédiate
La formule de cet explosif, inventée par les alchimistes de Zerrikania, est arrivée jusqu'aux royaumes du nord grâce aux marchands, et les sorceleurs l'adoptèrent.

Roi et Reine
Effets : instille une terreur magique chez les adversaires à proximité.
Durée : immédiate
Dès que cette jarre explose, son contenu instille une terreur magique dans le cœur et l'esprit des ennemis à proximité.

9 Inventaire

Durant vos aventures, vous récupérez de nombreux objets que vous pouvez mettre dans la sacoche de Geralt ou à sa ceinture. Des types d'armes spécifiques rejoignent des emplacements d'armes spécifiques, dont le nombre dépend du type d'armure que porte Geralt. Les emplacements correspondant à la sacoche de Geralt sont situés à droite de l'écran. Ils peuvent servir à toutes sortes de petits objets. La sacoche contient trois compartiments : celui du haut, pour les objets relatifs aux quêtes, a une capacité illimitée et celui du bas, pour entreposer les autres objets, a une capacité limitée. Le troisième compartiment contient les objets en rapport avec l'alchimie. Vos orins, la monnaie de Temeria, s'affichent sous la sacoche.

Pour transférer les objets entre les compartiments et les emplacements, cliquez dessus et faites-les glisser. Pour répartir des objets identiques entre plusieurs emplacements, maintenez la touche CTRL enfoncée pendant que vous les faites glisser. Procédez de la même manière pour les grouper.

Si votre sacoche est pleine et que vous devez faire de la place pour de nouveaux objets, choisissez un objet à jeter et faites-le glisser sur l'icône LACHER L'OBJET située sous la sacoche. Vous pouvez aussi entreposer des objets dans les auberges et chez d'autres personnages en cliquant sur l'icône « Réserve ».

9.1 Améliorer les glaives et les armures

Geralt n'est pas limité aux armes et armures qu'il possède en début de partie. En progressant, vous trouverez de nouveaux glaives et protection. Vous pouvez aussi améliorer les glaives de Geralt avec des objets du jeu, comme la météorite qui sert à reforger les glaives en acier, et les pierres runiques qui améliorent le glaive en argent de Geralt. Il vous faut trois fragments de météorites pour reforger votre glaive d'acier, et trois pierres runiques pour votre glaive d'argent. En combinant ces composants de différentes manières, vous pouvez obtenir des effets variés.

9.2 Objets communs

Silex – utilisé pour allumer des feux si Geralt ne connaît pas le Signe d'Igni ou s'il ne peut pas l'utiliser, comme c'est le cas dans certains endroits.

Alcool – les alcools les plus forts servent de base aux élixirs, alors que les autres se consomment ou servent de cadeaux.

Orins – la monnaie utilisée pour acheter des marchandises et des services. Geralt reçoit souvent des orins comme paiement des contrats effectués.

Nourriture – fromage, gigots, miches de pain, fruits et autres denrées comestibles accélèrent légèrement la régénération de la vitalité.

Pierre à aiguiser – augmente l'efficacité des armes à des degrés divers.

10 Mini-jeux

Durant la partie, vous pouvez jouer à plusieurs mini-jeux avec d'autres personnages. La plupart du temps, vous gagnez de l'argent. Mais parfois, les victoires peuvent vous rapporter des informations ou des objets.

10.1 Poker aux dés

Le poker aux dés est un jeu très populaire à Temeria. Pour débuter une partie, choisissez l'icône « Jouons au poker ! » lorsque vous parlez à des joueurs dans les tavernes ou à d'autres personnages enclins au jeu. Le jeu consiste à faire rouler cinq dés à six faces :

- Une fois la partie débutée, l'écran de poker aux dés apparaît. Vos dés sont en bas à gauche et ceux de votre adversaire, en haut à droite.
- Cliquez sur l'un des montants pour placer votre mise. Ensuite, la fenêtre de mise se ferme.
- Cliquez sur LANCER LES DES en bas à droite. Votre adversaire lance toujours ses dés après vous. Ensuite, les résultats sont comparés.
- Vous pouvez alors demander à voir, ou vous pouvez relancer la mise de votre adversaire. Les mises se terminent lorsque l'un des joueurs ne peut plus suivre les mises de son adversaire (il perd la manche) ou que les mises sont égales.
- Cliquez sur le dé que vous voulez relancer pour améliorer votre main. Le dé choisi s'illuminera alors. Cliquez de nouveau sur LANCER LES DES pour jouer.
- Une fois que tous les joueurs ont lancé leur dé une seconde fois, les résultats sont comparés. Le joueur avec la meilleure main l'emporte. Voici les mains par ordre d'importance :

Paire – deux dés avec le même chiffre.
Deux paires – deux paires de dés avec le même chiffre.
Brelan – trois dés avec le même chiffre.
Suite – les dés affichent tous les chiffres de 1 à 5.
Suite aux six – les dés affichent tous les chiffres de 2 à 6.
Full – paire + brelan.
Carré – quatre dés avec le même chiffre.
Poker – les cinq dés avec le même chiffre.

La partie se déroule en trois manches. Le gagnant remporte tout le pot d'orins.

10.2 Pugilat

Ce mini-jeu est autrement plus rapide et dynamique que le poker aux dés. Il se pratique dans n'importe quelle taverne de Temeria, mais il existe d'autres lieux pour se battre. Les pugilats commencent souvent en choisissant l'icône « Pugilat » lors d'un dialogue avec d'autres personnages. En général, il faut déposer une certaine somme d'argent pour participer. Vous pouvez aussi parier grâce à une fenêtre de mise qui apparaît.

Ensuite, vous entrez dans le pugilat, où aucune arme n'est autorisée. La condition physique de votre adversaire est représentée par la jauge circulaire jaune à ses pieds. Lorsque vous voyez le curseur en poing, faites un clic gauche sur votre adversaire pour le frapper. Faites un clic droit pour bloquer les coups, mais rappelez-vous que chaque parade réduit votre endurance (la jauge jaune en haut à gauche de l'écran).

Le premier joueur à réduire l'endurance de l'adversaire à quelques points (et donc à le mettre K.O.) gagne le combat. La plupart des manœuvres disponibles en combat au glaive le sont aussi lors des pugilats. Cependant, les toupies et les sauts sont exclus. Lors des pugilats dans les tavernes, vous perdez automatiquement le combat si vous quittez la zone de combat.

10.3 Boisson

Pour le jeu de boisson, c'est le dernier à s'écrouler qui a gagné ! Ce jeu a généralement lieu dans les tavernes, mais pas toujours. Ce mini-jeu est accessible par les dialogues en choisissant l'icône « Buvons un coup ! ». Pour jouer, vous devez avoir de l'alcool dans l'inventaire.

Cliquez sur l'icône du dialogue de jeu pour ouvrir l'inventaire. En fonction de ce que veut boire votre adversaire, utilisez l'option « cadeau » pour lui offrir une boisson peu, moyennement ou fortement alcoolisée. Geralt et son compagnon de beuverie boivent et une nouvelle manche suit. Cette procédure se répète jusqu'à ce que l'un des joueurs s'arrête ou tombe inconscient sur le sol, ce qui marque sa défaite. Pendant qu'il boit, Geralt devient de plus en plus saoul, jusqu'au coma. Les personnages que vous battez à la boisson peuvent vous révéler des informations secrètes ou vous offrir un objet ou de l'argent.

Remarque : si Geralt tombe dans le coma à cause de l'alcool, il se réveille plus tard, dans la rue, probablement dépouillé de tout son argent. Alors ne trinquez pas avec n'importe qui...

11 Bestiaire

Durant la partie, vous rencontrez de nombreux ennemis. Certains sont des humains, des elfes ou des nains, alors que d'autres sont des monstres.

Avec ses trois styles de combat et ses deux armes, Geralt classe ses adversaires selon deux types :
- **les adversaires sensibles à l'acier** – Geralt utilise son glaive d'acier ;
- **les adversaires sensibles à l'argent** – Geralt utilise son glaive d'argent (à condition qu'il en ait un).

Chaque type peut lui aussi être divisé en trois catégories :
- **les adversaires puissants et résistants** – sensibles au style puissant ;
- **les adversaires rapides et agile**s – sensibles au style rapide ;
- **les adversaires faibles attaquant en groupe** – sensibles au style de groupe.

11.1 Adversaires communs

Dans les allées sombres, les bandits rôdent, guettant les voyageurs insouciants qu'ils tueront pour une poignée d'orins. Si vous transgressez la loi, les gardes de la cité essaieront de vous arrêter. Et comme personne n'apprécie les sorceleurs, ils ne se montreront pas aimables. Un accident est si vite arrivé...

Durant la partie, vous serez confronté à des adversaires communs comme les humains, les elfes, les nains et autres humanoïdes. Ils ne sont pas aussi dangereux que les monstres mais ne doivent pas être sous-estimés, car ils ont souvent plus d'un tour dans leur sac. Les glaives d'acier sont plus adaptés contre ce genre d'adversaires.

11.2 Monstres communs

Les humains ordinaires ont peu de chances de vaincre des monstres, mais les sorceleurs sont spécialement entraînés à les battre. Les monstres ont des capacités spéciales qui en font de dangereux adversaires, mais les compétences des sorceleurs et leurs élixirs sont plus qu'adaptés à la situation. Les glaives d'argent donnent de meilleurs résultats contre les bêtes surnaturelles. Vous pouvez aussi rencontrer des bêtes sauvages, comme les loups. Utilisez votre glaive d'acier contre eux, car ce ne sont pas des abominations.

11.3 Monstres uniques

Certaines créatures les plus puissantes sèment tellement la terreur dans certaines régions que leur nom est désormais teinté d'infamie. Des récompenses spéciales sont en général offertes pour leur mort, mais le défi est à la hauteur du profit. Dans les zones les plus peuplées, vous pouvez trouver quelqu'un qui vous parlera des monstres des environs et des récompenses associées. Pour toucher votre récompense, vous devez prouver votre victoire en ramenant un trophée pris sur le cadavre de la créature.

Remarque : les trophées récupérés apparaissent dans l'emplacement réservé de l'inventaire. Cet emplacement ne peut accueillir qu'un trophée à la fois.

11.4 Ennemis puissants

Il existe dans le monde un certain nombre d'êtres particulièrement puissants liés à l'histoire. Combattre de tels adversaires est toujours une expérience exceptionnelle qui mettra vos compétences de combat à l'épreuve. Pour battre ce genre d'ennemis, vous devrez faire preuve de tactique en utilisant les points forts de Geralt au maximum et les faiblesses de son adversaire. Une fois vaincus, ces ennemis fournissent des ingrédients uniques pour créer des élixirs mutagènes.

11.5 Compétences spéciales des adversaires

De nombreux ennemis, en particulier les monstres, possèdent des pouvoirs spéciaux pouvant affecter la vitalité et les compétences de combat de Geralt. Bien que temporaires, leurs effets restent maximaux pendant une certaine période.

Douleur – réduit les mouvements, la vitesse d'attaque et l'efficacité en parade et en esquive. Dans le pire des cas, la douleur peut totalement incapaciter Geralt.

Saignement – entraîne une perte continue de vitalité, réduit l'efficacité en attaque, en parade et en esquive et rend sensible à la douleur.

Aveuglement – empêche les manœuvres spéciales, réduit l'efficacité en attaque, en parade et en esquive, et rend sensible au renversement.

Renversement – fait tomber Geralt sur le dos. Certains monstres en profitent alors pour porter un coup de grâce, ce qui rend le renversement particulièrement dangereux contre les grandes bêtes puissantes.

Incinération – entraîne une perte continue de vitalité, empêche les manœuvres spéciales et réduit l'efficacité en parade et en esquive. Dans le pire des cas, l'incinération empêche l'utilisation de Signes et augmente la sensibilité à l'aveuglement.

Etourdissement – paralyse Geralt et le rend vulnérable aux coups de grâce de l'ennemi.

Empoisonnement – cet effet entraîne une perte continue de vitalité.

Contrôle mental – Geralt perd temporairement le contrôle de ses facultés.

Remarque : de nombreuses améliorations de compétences et d'attributs, ainsi que des élixirs, des huiles et des explosifs permettent à Geralt de produire les effets cités ci-dessus sur ses ennemis.

12 Aide - Commandes par défaut

Commande	**Touche**
Avancer	Z
Reculer	S
Pas à gauche	Q
Pas à droite	D
Bondir	Z (appuyer deux fois près d'un adversaire)
Roulade/Saut en avant	Z (deux fois)
Roulade/Saut en arrière	S (deux fois)
Roulade/Saut vers la gauche	Q (deux fois)
Roulade/Saut vers la droite	D (deux fois)

Combat	
Mode Non Combattant	Tab
Dégainer le glaive d'acier	A
Dégainer le glaive d'argent	E
Dégainer l'arme supplémentaire 1	R
Dégainer l'arme supplémentaire 2	T
Dégainer l'arme supplémentaire 3	U
Style puissant	W
Style rapide	X
Style de groupe	C
Arme suivante	[
Arme précédente	]

Signes	
Aard	1
Quen	2
Yrden	3

Commande	**Touche**
Igni	4
Axii	5
Signe suivant	-
Signe précédent	=

Elixirs	
Emplacement rapide 1	6
Emplacement rapide 2	7
Emplacement rapide 3	8
Fenêtres	
Inventaire	I
Sorceleur	H
Carte	M
Journal	J
Options système	ECH
Alchimie (en Mode méditation)	L

Caméra	
Caméra isométrique	F1
Caméra normale	F2
Caméra à l'épaule	F3
Changer côté de la caméra 3e pers.	G
Inverser caméra 3e pers.	F
Zoom avant	PageHaut
Zoom arrière	PageBas

Autres	
Afficher infobulles	Alt
Sauvegarde rapide	F5
Chargement rapide	F9

Crédits

DEVELOPED BY CD PROJEKT RED

GAME VISION
Michał Kiciński

PROJECT LEAD
Jacek Brzeziński

HEAD OF ART
Adam Badowski

HEAD OF PRODUCTION
Maciej Miąsik

CEO OF THE STUDIO
Adam Kiciński

PRODUCTION ASSISTANT PRODUCER
Tomasz Gop

ASSET PRODUCTION MANAGER
Danuta Sienkowska

PRODUCTION COORDINATORS
Arkadiusz "troyan" Trojanowski
Paweł Miłkowski

EXECUTIVE ASSISTANT / PRODUCTION
Maja Konkol

SPECIAL ACKNOWLEDGEMENTS
Ryszard Chojnowski

DESIGN CHIEF DESIGNER
Michał Madej

LEAD STORY DESIGNER
Artur Ganszyniec

DIALOGUE
Sebastian Stępień

ADDITIONAL DIALOGUE
Marcin Blacha

STORY DESIGNERS / SCRIPTERS
Marcin Blacha
Karol "Leim" Kowalczyk
Katarzyna "Thilnen" Kuczyńska
Michał Madej
Jarosław Oziemblewski
Konrad "SeRp" Tomaszkiewicz

ENGLISH TRANSLATION
Borys Pugacz-Muraszkiewicz
LEAD GAMEPLAY DESIGNER
Maciej Szcześnik

GAMEPLAY DESIGNERS / SCRIPTERS
Jacek Brzeziński
Marcin "Tagorn" Janiszewski
Mateusz "TnZ" Kanik
Michał Madej
Konrad "SeRp" Tomaszkiewicz
Marek Ziemak

GAME CONCEPT
Adam Badowski
Jacek Brzeziński
Ryszard Chojnowski
Artur Ganszyniec
Maciej Jurewicz
Jacek Komuda
Michał Madej
Maciej Szcześnik

GRAPHICS
CONCEPT ART OF GERALT
Przemek "Trust" Truściński

CONCEPT ART & 2D GRAPHICS
Damian Bajowski
Paweł "Grinsen" Dobosz
Bartłomiej Gaweł
Adrian Madej
Przemek "Trust" Truściński

ANIMATION
Piotr Chomiak
Piotr Janiszewski
Kamil Kozłowski
Piotr Żyła

ADDITIONAL ANIMATION
Łukasz Burnet
Grzegorz Kukuś
Andrzej Zawada
Tomasz Zawada

LEAD CHARACTER ARTIST
Marian Chomiak

CHARACTER ARTISTS
Adam Badowski
Kamil Kozłowski
Paweł Mielniczuk
Seweryn Niedzielski
Tomasz "kurt_hectic" Polit

CINEMATICS
Adam Badowski
Paweł Maliński
Marcin Nowak
Tomasz Nowak
Jacek Podgórski
Michał Poniedzielski
Lucjan Więcek

USER INTERFACE ARTIST
Benoit Munoz

LEAD LOCATION ARTIST
Dominik Redmer

LOCATION ARTISTS
Michał Buczkowski
Aleksander Budzyński
Adam Kozłowski
Arkadiusz Ojczyk
Lucjan Więcek
Łukasz Ziobrowski

VISUAL EFFECTS
Adam Badowski
Lucjan Więcek
Łukasz Ziobrowski

TECHNICAL ARTISTS
Patryk Brzozowski
Paweł Maliński
Seweryn Niedzielski

ADDITIONAL GRAPHICS
Grzegorz Baran
Krzysztof Bielenin
Igors Gosmans
Krzyszof Grudziński
Marcin Kalemba
Mariusz Klat
Tomasz "Vondagar" Ochalik
Seweryn Niedzielski
Kamila Redmer
Maciej Zagórski

PROGRAMMING
LEAD ENGINE PROGRAMMER
Michał "HarrieR" Iwanicki

LEAD GAMEPLAY PROGRAMMER
Maciej Siniło

PROGRAMMERS
Jacek Brzeziński
Andrzej Chomiak
Maciej "Than" Czerwonka
Daniel Sadowski
Arkadiusz Sito
Michał "Slovian" Słapa
Tomasz Wójcik

LEAD TOOLS PROGRAMMER
Maciej "Than" Czerwonka
TOOLS PROGRAMMERS
Jacek Brzeziński
Andrzej Mędrycki

ADDITIONAL PROGAMMING
Adam Bienias
Paweł Czubiński
Maciej Miąsik
Tomasz Przechodzki
Klaudiusz Zych

MUSIC & SOUND
SOUND & MUSIC DIRECTOR / SOUND DESIGN
Adam Skorupa

COMPOSERS
Paweł Błaszczak
Adam Skorupa

ADDITIONAL MUSIC
Krzysztof Wierzynkiewicz

ADDITIONAL SOUND
Andrzej Kasprzyk aka Lal
Daniel KleczyDski
Maciej MiDsik

SOUND EFFECTS
Maciej MiDsik

INSTRUMENTALISTS
Iwona Malcz - vocal
Karolina Cel - solo violin
Believe - credits track
Paweł Błaszczak - electric guitar

QUALITY ASSURANCE
QA LEAD
Jakub "Ozzie" StyliDski

TEST COORDINATORS
Andrzej BuDko
Maciej "Scaflok" Mach
Franciszek RóDnowicz
Paweł Wysłowski

TESTERS
Tomasz "TeeGee" Grochowiak
Marcin Makowski
Grzegorz "Popey" Powalski
Joanna "Etriel" Radomska
Piotr SzymaDski
Konrad "SeRp" Tomaszkiewicz
Filip "Slaveous" TurczyDski
Karol ZajDczkowski

Marek Ziemak

BETA TESTERS
Kacper ChoromaDski
Marcin Jerzak
Adam KamiDski
Michał Lewandowski
Zbigniew Wafflard

SPECIAL ACKNOWLEDGEMENT
Paweł Czoppa

LOCALISATION
LOCALISATION COORDINATORS
Łukasz Pogoda
Arkadiusz Trojanowski

TRANSLATORS
E. Blake Berry
Agnieszka Dhaouadi
Christopher Smith

MOTION CAPTURE
Metricminds
Animazoo
Centrum Zdrowia Dziecka

STUNT COORDINATOR
Paweł Pliszka

SWORD MASTERS
Paweł JabłoDski
Sławomir Kurek
Maciej Kwiatkowski

MOCAP ACTORS
Michał Kocurek
Oksana Pryymak

PR & MARKETING

MARKETING MANAGER
Jerzy Cichocki

PR MANAGER
Łukasz "Dziadu" Mach

PR FOR UNITED STATES
Tom Ohle - Evolve PR

PR SPECIALISTS
Michał Balaszczuk
Joanna Kobylecka
Piotr Panasewicz

WEB PROGRAMMER
Jan Molak

MARKETING ARTISTS
Benedykt Sznelder
Sylwia DółkiewskaGAME GUIDE
Marcin Batylda

Jan Giemza

MANUAL
Robert DDbrowski
Paweł "Grinsen" Dobosz
Bartłomiej Gaweł
Maja Konkol
Maciej "Scaflok" Mach
Borys Pugacz-Muraszkiewicz

ADMINISTRATION

ADMINISTRATIVE MANAGER
Agnieszka Wasilewska

ADMINISTRATIVE SPECIALIST
Agnieszka Dziubek

ADMINISTRATIVE ASSISTANT
Karolina Grochowska

BUSINESS DEVELOPMENT
Marcin IwiDski
Artur Sawka

FINANCE
Piotr Nielubowicz
Robert Wesołowski

ACCOUNTANCY
Ewa Chrzanowska
Katarzyna Janaszkiewicz
Aneta Magiera
Edyta Wakuła

IT
Krzysztof "Biniek" BiDkowski
Jakub "Rejf" Cierpka
Tomasz "Vilein" Skiba

LEGAL SERVICES
Lou Budzyn
Krystian Janik
Wojciech Machała
Patrick Sweeney
Krzysztof ĐwiDcicki

SPECIAL ACKNOWLEDGEMENTS
Sylwia Błaszczak
Kinga Błaszczak
Aleksandra Ćwalina
Jeremi CzyDewski
Andrzej DDbrowski
Kinga Dierzewicz
Bartosz Gulik

Maciej Gutkowski
Jedrzej Ilukowicz
Adam JDdrzejewski
Małgorzata Kalinowska
Krzysztof Kieszkowski
Mateusz Kokot
Witold Kozłowski
Ewa Krzeczkowska
Witold Kulczycki
Urszula Luta
Adam Łojek
Tomasz Nidecki
Piotr Niklas
Michał Nowak
Szymon PepliDski
Jakub Rebelka
Michał Rzepnikowski
Małgorzata Syczewska
Ewa Szczerbik
Maciej Winnicki
Damian Wojnowski
Andrzej Wójcicki
Anna Zawacka
Anna ZawiDliDska
Mieszko ZieliDski
Tomasz ZiemiaDski
Marcin Đmudzki

THE WITCHER ENHANCED EDITION

PROJECT MANAGER
Maciej SzczeĐnik

PRODUCTION
Arkadiusz Trojanowski
Maciej MiDsik
Paweł Miłkowski
Karolina Grochowska

EXECUTION

STORYLINE - ADJUSTMENTS
Artur Ganszyniec
Maciej SzczeĐnik

STORYLINE - QUESTS
Mateusz Kanik
Marcin Janiszewski
Katarzyna KuczyDska
Jarosław Oziemblewski

ARTISTS
Adam Badowski
Lucjan WiDcek
Bartłomiej Gaweł
Piotr Chomiak
Piotr Janiszewski
Piotr Dyła
Damian Bajowski
Marian Chomiak
Paweł Mielniczuk
Marcin Błaszczak
Tomasz "kurt_hectic" Polit
Łukasz Ziobrowski

Patryk Brzozowski

SOUND
Adam Skorupa
Page 75:

PROGRAMMERS
Maciej "Than" Czerwonka
Maciej Siniło
Daniel Sadowski
Arkadiusz Sito
Michał "Slovian" Słapa
Tomasz Wójcik
Andrzej MĐdrycki
Tomasz Majcherczyk
Adam Cichocki

LOCALISATION
Borys Pugacz-Muraszkiewicz
Arkadiusz Trojanowski

PR & MARKETING
Paweł Feldman
Łukasz "Dziadu" Mach
Zbigniew Wafflard
Tom Ohle
Jan Molak
Anna Fedorova
Dariusz BaraĐczuk
Paweł Majak
Benedykt Szneider
Dorota Grzeskiewicz

QUALITY ASSURANCE
Maciej "Scaflok" Mach
Paweł Wysłowski
Franciszek RoĐnowicz
Marcin Jerzak
Karol ZajĐczkowski
Joanna Radomska
Piotr SzymaDski
Magdalena Sobczak-Kozdra
Przemysław Wójcik
JĐdrzej Mróz
Łukasz Szczepankowski
Bazyli Batko
Paweł Kowalewski
Michał Chobot
Piotr SkaliDski
Marek GórczyDski
Dominik Kosiorek
Tobiasz Magadzia
Filip TurczyDski

CD Projekt Localisation Centre

MANAGING DIRECTOR
Aleksandra Ćwalina

BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER
Dominika Szulc-Lewandowska

LOCALIZATION MANAGER & COORDINATOR
Marcin Bartkiewicz

QA SPECIALISTS
Łukasz WĐtroba
ElĐbieta Pustuł

QA ASSISTANT
Jan Piotrowski

LEAD TESTERS
Marek Przyjemski
Przemysław Sułkowski
Krzysztof JabłoĐski

TESTERS
BłaĐej JóĐwik
Michał Słupecki
Artur Skoczek
Maciej Dobrodziej
Grzegorz Kohorewicz
Dominik RzeĐnicki
Michał JĐdrzejewski
Michał Wielebski
Wojciech Krukowski
Mateusz Dybiec
Arkadiusz Pawłowski
Karol Falak
Grzegorz Roszkowski
Krzysztof Kuberski
Adam Pokora
Karol Jasik
Jakub Kowalczyk
Klaudia Pokój
Jarosław Sułecki
Maciej Litwiniec
Mikołaj Szenk
Arkadiusz Szczytowski
Łukasz Chorek
Marcin Kowalski
Hubert Jadczak
Marcin Ziejewski

TRANSLATION AND EDITING
Borys Pugacz-Murasz-kiewicz
Anna Snarska
Paweł Krawczonek
Marcin Nastarzewski

ADDITIONAL TRANSLA-TORS
Marcin Bartkiewicz (Hex)
GrzĐblewicz Tomasz
Agata Jakubiec
Adam Maciejewski
Mariusz S

PUBLISHED BY ATARI

PUBLISHING TEAM
John Mamais
Senior Producer
Gérard Barnaud
Producer
Raphael Boyon
Associate Producer
Sébastien Chaudat
Executive Producer
Rebecka Coutaz
Publishing Director
Ludovic Bony
Localisation Manager
Franck Genty
Localisation Project Manager
Didier Flipo
Localisation Technical Consultant
Caroline Fauchille
Printed Materials Manager
Sandrine Dubois
Printed Materials Project Manager
Vincent Hattenberger
Copywriter

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN
Alain Fourcaud
Director Supply Chain
Jean Grenouiller
Manufacturing Coordinators

GAME EVALUATION TEAM
Jocelyn Cioffi
Consulting Expert
JY Lapasset
Evaluation & Consulting
QUALITY ASSURANCE TEAM
Ludovic Bony
Quality Director
Olivier Robin
Quality Control Project Manager
Claire MC Gowan
Certification Project Manager
Stéphane Entéric / Emeric Polin / Pascal Guillen
Engineering Services Expert
Sara Hasson
Product Planning Project Manager

MARKETING TEAM
Cyril Voiron
European Group Marketing Manager
Alexandre Enklaar
European Brand Manager
Renaud Marin
European Web Manager
Véronique Salmeron-Grenot
Web Coordination Manager
John Tyrell European
Communications Manager

LOCAL MARKETING TEAM
France: Linda Duchaussoy
Italy: Fabio Cerutti
Spain: Pablo Tamargo Sitges
Germany: Patrick Rausch
UK: Grant Tasker
Benelux: Nico Deleu
Greece: Akis Vlahos / Chris Altiparmakis
Australia: Simon Slee
Nordic: Jenni Sten
Israel: Noam Weisberg

LOCALIZATION TESTING PROJECT MANAGER
Andreas Schlangen

LOCALIZATION TESTERS
French: Sébastien Faucon
Italian: Mario Barbaliscia di Lauro
German: Steve Müller
Spanish: Alejandro Diego
English: Marc Kingsbury

SPECIAL THANKS
Enzyme Labs
Guillaume Jolicoeur / Martin Degenais
Martin Goyer Renaud

TAKE OFF
Petrol
Synthesis International - Milano
Synthesis Iberia - Madrid

Around the Word - French and German Localisation & Voice Recording
Synthesis Iberia sl
Synthesis International srl

ENZYME TESTING LABS
Studio Manager
Caroljo Maher
Linguistic QA Manager
Kirsten Schrankel

Erik Pojar and Team Vienna
Risa Cohen
RelQ

ATARI, INC.

PRODUCT DEVELOPMENT
Lawrence Liberty
Senior Producer
Hudson Piehl
VP of Product Development
Jean-Marcel Nicolai
Senior VP Content Group
Samuel Gatté
Director of Production Support & QA
Sara Hasson P
Production Support Project Manager
Robert Stevenson
VP of Business Development & 3rd Party
Roger F. A. Arias
Director of Business Development
Nicholas Aronis
Business Development Coordinator

MARKETING AND SALES
Jeremiah Cohn
Senior Product Manager
Steve Tucker
Senior Director of Marketing Operations
Brennen Vega
Manager of Customer Relationship Management
James Giambrone
Customer Support Representative
Joanna Negron
Manager of Channel Marketing
Alissa Bell
Public Relations Manager
Veronica Franklin
Creative Services Manager
Lisa Bonk
Marketing Finance Director
Raymond Lau
Research Specialist

ONLINE ENTERTAINMENT
Ian Sharpe
Director of Business Development
Tracy Swanson
Director of Web Design and Technology
Alex Rudis
Director of Content and Communities
Matt Labunka
Business Development Associate
Nicolette Valdespino
Assistant Community Manager

OPERATIONS
Robert Spellerberg
VP of Inventory & Operations Accounting
Lisa Leon
Lead Senior Buyer
Tara Moretti
Buyer

LEGAL
Kristina Pappa
VP & General Counsel
Kristen Keller Senior Director of Legal and Business Affairs
Joe McDonald
Manager of IP Rights and Clearances
Karen Moreau
Manager of Contract Administration

STRATEGIC RELATIONS
Joy Schneer Director,
Strategic Relations
Cecelia Hernandez
Sr. Manager Strategic Relations

QUALITY ASSURANCE AND SUPPORT
Ezequiel "Chuck" Nunez
Manager of Publishing Support
Paul Phillips
Q.A. Project Manager
Dave Strang
Manager, Compatibility and Engineering Services
Eugene Lai
Engineering Services Technicians
Patricia-Jean
Cody Compatibility Analyst
Chris McQuinn
Sr. Compatibility Analyst

ATARI ASIA PACIFIC

William Wang
General Manager, Atari Taiwan
Paul Motion
Localisation Producer
James Chi
Product Manager, Atari Taiwan
Julian Huang
Translator
Cynthia Tsang
Localisation QA Tester

RelQ Quality Assurance
S Venugopal.
Delivery Manager
Balaji S V Group Lead
Hemanshu R Sheth
Team Lead

TESTERS
Sujesh Mithran
Danny Johnson
Ithihas Reddy
Richin Mathew

NOTES

Assistance technique

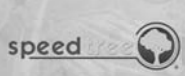
ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15 €/mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 11:00 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - Viernes: 09:00h-15:00	-	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 18:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:
www.atari.com

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download **wallpapers** or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:
www.thewitcher.com

Use of **ATARI web sites** is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.



© 2008 CD Projekt Sp. z o.o. © 2008 Atari Europe. Marketed and distributed by Atari Europe S.A.S.U. Developed by CD Projekt RED Sp. z o.o. The Witcher is a registered trademark of CD Projekt Sp. z o.o. All rights reserved. This Game was created using the BioWare Aurora Engine© 1997 – 2007 BioWare Corp. All rights reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners. NVIDIA, the NVIDIA logo, GeForce and „The Way It's Meant to be Played" logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. All rights reserved. Based on the works of Andrzej Sapkowski. The Last Wish by Andrzej Sapkowski, translated by Danusia Stok, published by Victor Gollancz, a member of the Orion Publishing Group. German translation by Erik Simon © of the German editions 2007 Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co.KG, Munich. Translation © 2002 José María Faraldo (Published originally by Bibliópolis). Traduction francaise : Laurence DyŽvre. © Editions Bragelonne, 2003-2007 - publié avec leur aimable autorisation. Uses Bink Video. Copyright ©1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright ©1991-2008 by RAD Game Tools, Inc. RenderWare is a registered trademark of Canon Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Portions of this software utilize SpeedTree technology. ©2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Lua code copyright ©1994-2007 Lua.org, PUC-Rio. Portions of this software are copyright ©1996-2004 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved. Portions of the Loki Library Copyright ©2001 by Andrei Alexandrescu.