
THE
WITCHER®
WILD HUNT
ART BOOK



ARTBOOK

Nous souhaitons vous donner quelque chose de spécial,
quelque chose que vous conserverez.

CD PROJEKT RED

2015

PROLOGUE

Introduction

5

CHAPITRE I

Terres désolées

15

CHAPITRE II

La ville libre de Novigrad

33

CHAPITRE III

Skellige

55

CHAPITRE IV

Les sorceleurs

93

CHAPITRE V

Alliés et connaissances

111

CHAPITRE VI

Habitants d'un monde vivant

137

CHAPITRE VII

La Chasse Sauvage

149

CHAPITRE VIII

Monstres

163

CHAPITRE IX

Flash-back

183

ÉPILOGUE

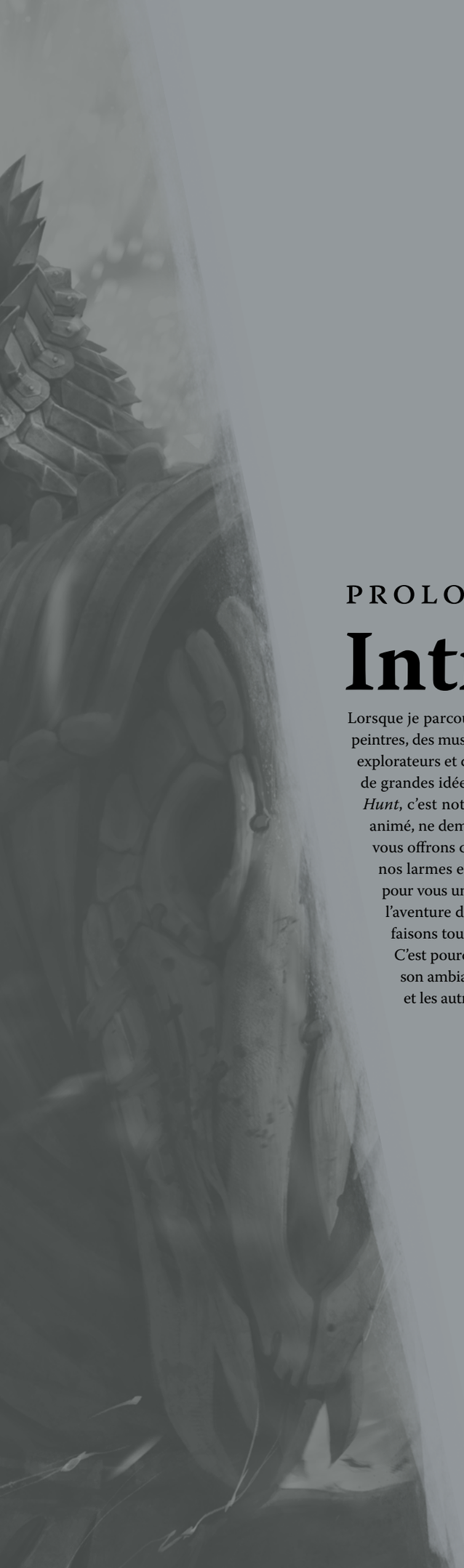
Nous sommes des rebelles...

191

◈◈◈

CET ARTBOOK CONTIENT DES RÉVÉLATIONS IMPORTANTES POUVANT INFLUENCER VOTRE EXPÉRIENCE DE JEU. NOUS VOUS CONSEILLONS DE NE LE LIRE QU'APRÈS AVOIR TERMINÉ LE JEU.





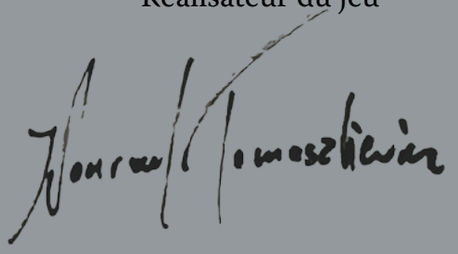
PROLOGUE

Introduction

Lorsque je parcours notre studio, je vois partout des gens formidables. Je vois des ingénieurs, des peintres, des musiciens, des écrivains, des docteurs, des philosophes et des génies du code. Je vois des explorateurs et des artisans, qui tentent tous d'exercer leur métier de leur mieux, tout en maîtrisant de grandes idées. Nous sommes des rêveurs et ce que nous vous offrons avec *The Witcher 3: Wild Hunt*, c'est notre rêve. L'idée est de vous apporter une histoire inscrite dans un monde vivant et animé, ne demandant qu'à être exploré. Une histoire qui résonnera en vous et vous marquera. Nous vous offrons ce que nous sommes, en tant que développeurs et qu'êtres humains ; c'est notre sueur, nos larmes et le fruit d'innombrables heures passées à créer ce jeu qui, nous l'espérons, marquera pour vous une nouvelle étape dans les jeux de rôle en monde ouvert. Nous espérons que vous aimerez l'aventure de Geralt de Riv autant que nous avons aimé la créer. Au final, c'est pour vous que nous faisons tout cela, et c'est votre soutien qui rend tout cela possible.

C'est pourquoi, au nom de toutes les personnes impliquées dans la création du jeu et responsables de son ambiance et de son aspect visuel ou sonore, et au nom de tout le monde chez CD PROJEKT RED et les autres intervenants (vous vous reconnaîtrez), je tiens à vous remercier de tout cœur.

KONRAD TOMASZKIEWICZ
Réalisateur du jeu



« Parce que ce monde est incroyablement grand, Ciri. »
« Je sais. J'ai vu une carte… »
« Tu n'as pas pu en voir. Personne n'a encore dessiné une telle carte, et je doute que cela arrive bientôt. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LE SANG DES ELFES

La carte présentée ici est une interprétation artistique du monde et non un relevé topographique. Elle montre la partie du continent où se déroule cet épisode de la série, en mettant en évidence les lieux clefs de l'histoire : Velen en proie à la guerre, la ville libre de Novigrad, l'archipel de Skellige et même Kaer Morhen, le donjon isolé des sorceleurs, ainsi que Wyzima, la capitale de la Temeria.

Conception de la carte du monde :
Karol Kowalczyk




KAER MORHEN
L'AIGUILLE DE MORHEN
LA POINTE DE MORHEN
NOVIGRAD
DOMAINE D'EGELBUD
VENTEPRÉS
CARSTEN
OXENFURT
TERTRE HERBEUX
GRISEROCHE
LANDE DU PENDU
HERSEBOUE
LE SIMPA
LE COTEAU
BOURG-LA-LANDE
HAUTBREUIL
PERCEFEUILLE
MARAIS DE TORSÉCHINE
GARNISON NILFGAARDIENNE
FALAISE DU TUMULTE
HINDARSFJALL
ÎLE DE FYKE
MONT CHALIVE
WYZIMA
LA FONDRIÈRE
CAMPEMENT NILFGAARDIEN
BLANCHEFLEUR



Le jeu commence près d'un petit village temerien, dont l'environnement semble à première vue idyllique. Le ciel est dégagé et les arbres des vergers sont couverts de fleurs blanches. Il faut un moment pour remarquer les signes révélateurs de la guerre : toits effondrés, chariots renversés sur le bord des routes et objets abandonnés dans des cours de fermes mal entretenues. Cette juxtaposition (un printemps chaud et ensoleillé dans un paysage marqué par la destruction et les affrontements) donne une certaine couleur à l'ambiance du jeu et la rend plus crédible. Dans cette région, comme souvent dans la réalité, la guerre continue à bouleverser la vie des hommes par tous les temps et à toute époque de l'année.







Le château en ruines visible sur cette illustration est l'un des lieux que Geralt peut visiter durant le prologue du jeu. C'est là que les Nilfgaardiens ont installé leur camp temporaire, une base politique destinée à garantir le contrôle impérial sur les environs.





Pendant le prologue du jeu, Geralt se rend à Wyzima, la capitale du royaume de Temeria, occupée par les forces du Nilfgaard. L'ancien palais du roi Foltest est devenu le siège administratif temporaire de l'occupant. C'est de là que l'empereur Emhyr var Emreis dirige les territoires nouvellement conquis et prépare la suite de sa campagne militaire.





CHAPITRE I

Terres désolées

Velen, une province dans le nord-est de la Temeria, est actuellement une zone dévastée par les mouvements des troupes qui y sont postées. En théorie, les Nilfgaardiens en ont le contrôle, mais l'Empire a trop peu de troupes et des lignes de réapprovisionnement trop fragiles pour étendre sa domination au-delà des environs immédiats de quelques camps fortifiés. Beaucoup d'habitants de Velen ont été tués ou forcés de fuir dans les bois, tandis que ceux qui sont restés survivent tant bien que mal sous la menace constante des attaques de brigands, de maraudeurs et de monstres. Ces créatures épouvantables, enhardies par l'agitation et le chaos de la guerre, s'approchent toujours plus près des villages humains, à la recherche de proies faciles. Nombre de paysans de Velen évoquent également une puissance maléfique et mystérieuse, qui se serait éveillée dans les marais et que l'on ne pourrait combattre avec du simple acier. La province de Velen de cette époque est une région brutale et en proie à l'anarchie, où les faibles sont à la merci des plus forts et impitoyables.



« […] ils virent sur leur chemin des bourgs et des hameaux dont il ne restait que des carrés noirs de terre brûlée et l'odeur pestilentielle des cendres mouillées par la pluie. Ils effarouchèrent les nuées de corneilles qui s'attaquaient aux cadavres. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LE BAPTÊME DU FEU







En créant Velen, nous avons fait tout notre possible pour retranscrire comment la guerre a ravagé la région, et renforcé cet aspect avec une palette de couleurs sombres. Des maisons abandonnées et délabrées sont groupées dans des villages étrangement déserts. Des branches rabougries et déformées s'étirent sur des arbres sans vie, devant un ciel de plomb. À ces branches sont parfois pendus les corps de prisonniers de guerre exécutés ou de victimes de bandes de pillards. Quand les ténèbres s'abattent sur Velen, l'ambiance devient encore plus sinistre et irréelle ; une lune pâle jette alors sa lumière sur un paysage semblant tout droit sorti d'une histoire d'épouvante.

Cette région faisant partie de la Temeria, nous avons veillé à reproduire la touche slave que l'on trouve dans cette zone dans le premier jeu de la série. L'environnement bâti (les villages et les fortifications) a été modélisé à partir des informations disponibles sur les bâtiments médiévaux grâce aux témoignages écrits, illustrations, gravures ou fouilles archéologiques. Les traités historiques professionnels sur l'architecture en Europe centrale et en Europe de l'Est ont été des références essentielles pour nos créateurs et nos artistes durant ce processus.

Des toits pentus couverts de chaume surmontent des cabanes en bois et des corps de ferme ou leurs dépendances. Afin de les protéger de l'humidité, certaines maisons dans les zones marécageuses sont construites sur pilotis.

TERRES DÉSOLÉES



En parcourant les Terres désolées, Geralt traverse un petit village, Bourg-la-Lande, qui a été attaqué par la Chasse Sauvage peu avant son arrivée. Du givre épais, des plaques de glace et un froid anormal pour la saison subsistent souvent après le passage de la Chasse Sauvage et révèlent sa présence récente. Les illustrations reproduites ici sont différents concepts dessinés lorsque nous tentions d'imaginer un endroit transformé par un tel phénomène.

Après le passage de la Chasse Sauvage, Bourg-la-Lande était censé ressembler à un endroit frappé par une puissante anomalie météorologie ou une catastrophe magique mineure. Alors que l'automne commence à marquer de son empreinte le reste de Velen, la neige est tombée ici avec une avance inquiétante. La boue gelée dans les cours des fermes, les murs couverts de givre des cabanes et les longues stalactites accrochées au bord des toits indiquent de manière évidente (pour ceux qui savent où chercher) qui est responsable de ces événements.











Perchefreux joue un rôle essentiel dans les événements qui se déroulent dans les Terres désolées. Ce château était autrefois la demeure d'un petit seigneur temerien du nom de Vserad. Quand celui-ci s'est enfui à l'approche des troupes du Nilfgaard, son château est tombé entre les mains d'un nouveau souverain : un baron autoproclamé, collaborant avec les Nilfgaardiens et répondant au nom de Philippe Strenger, qui revendique désormais la propriété de l'édifice en bois décrépit.

Les fortifications de Perchefreux sont en bois, pour la plupart, et ont subi d'importantes dégradations, dues à la guerre ou, tout aussi probablement, aux actes irréfléchis et impulsifs de certains des nouveaux occupants des lieux. En fait, la cour du château n'est qu'une suite de flaques boueuses plus ou moins grandes, sillonnées par des chemins et des passerelles assemblées avec les planches à disposition. Les bâtiments du château sont eux aussi en assez mauvais état, comme en atteste le chaume rapiécé et parfois pourri des toits. L'intérieur du château, et les appartements du baron en particulier, a un peu meilleur aspect, même s'il a sûrement connu des jours meilleurs lui aussi.









Nous avons mis un point d'honneur à ce que Perchefreux s'intègre bien à l'ambiance générale de Velen. Le château est un endroit rude, habité par des hommes dangereux qui le sont tout autant ; en vérité, ce n'est guère plus à présent qu'une enclave de bandits. On y vit désormais dans le désordre et l'oisiveté. Les murs et les toits sont percés de trous, des outils et de l'équipement agricole gisent de-ci de-là, et du bois est entassé en équilibre instable, ce qui fait régner une impression de chaos général dans l'endroit.







Un village opprimé au milieu des marais de Velen est au cœur du culte des Dames de la forêt, les êtres mystérieux qui règnent sur cette partie de la province. Quand nous avons entrepris de créer cet étrange autel, nous voulions qu'il s'en dégage quelque chose de dérangeant et d'un peu irréel. Un mur abrité au sein d'un groupe de cabanes apparemment ordinaires a été transformé en une sorte d'autel. L'endroit est éclairé par un millier de bougies vacillantes et décoré de crânes animaux et humains, ce qui lui donne un aspect étrange et inquiétant. L'élément central est une tapisserie tissée de cheveux humains et représentant trois femmes ravissantes. C'est ce qui permet aux villageois d'entrer en contact avec les reines vénérées et redoutées du marais.





« Le culte de la déesse Melitele était l'un des plus anciens et avait été en son temps l'un des plus répandus. Ses débuts remontaient à une époque immémoriale, avant l'apparition de l'homme. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, « LA VOIX DE LA RAISON » DANS LE DERNIER VŒU



Les autels consacrés à Melitele, la déesse des moissons, des foyers et de la fertilité, sont un élément fréquent dans la campagne temerienne. De simples statues taillées dans du bois représentent la déesse sous une de ses trois formes : la Mère, la Vierge ou l'Aïeule. Près de ces autels, les paysans de la zone placent de petites offrandes sous forme de mets et de boissons, et allument de modestes lampes ou petites bougies votives. Cependant, une autre religion s'est enracinée à Velen, qui nécessite d'adresser ses prières aux Dames de la forêt. Les autels de ce culte témoignent d'un syncrétisme religieux : Melitele l'Aïeule est devenue l'une des Dames, une vieille femme à la poitrine tombante avec une bouche ouverte pleine de dents de travers. Ces statues sont souvent tachées du sang séché d'anciens sacrifices, mais du sang frais en révèle parfois de tout récents.

Les deux religions sont très anciennes (elles remontent presque aux premiers hommes), alors en concevant ces autels, nous avons cherché à leur donner un aspect archaïque. Les gravures en bois dégrossi rappellent les antiques représentations slaves des dieux.







Velen cache encore plus de secrets qu'on ne le pense au premier abord. Dans ses entrailles sont dissimulées les ruines d'un ancien complexe elfe détruit lors des premières guerres avec les humains. On ne sait pas réellement à quoi servait ce dédale de salles et de couloirs, mais les lieux n'ont rien perdu de leur beauté durant les siècles qui se sont écoulés depuis que le silence s'y est abattu. Les décorations, les ornements et les statues ciselées par des artisans elfes aujourd'hui oubliés ont survécu aux outrages du temps, témoignages de l'adresse et du talent artistique de leurs créateurs.









Les ruines d'une tour se dressent, menaçantes, sur l'Île de Fyke, une petite île du lac de Wyndamer dans la province de Velen. Même si le paysage offre un spectacle saisissant durant la journée, peu de gens osent rester à proximité du lac après le crépuscule, et personne ne s'est encore aventuré sur l'île. Selon la rumeur, la tour serait maudite ou hantée, voire les deux à la fois. On raconte qu'un mage mystérieux y avait son laboratoire et que le seigneur local, Vserad, lui aurait demandé asile en apprenant l'arrivée des Nilfgaardiens. Aujourd'hui encore, les gens du cru se refusent à parler des événements horribles qui se sont déroulés entre les murs de ce bâtiment.

L'histoire de Vserad est basée sur la légende médiévale polonaise consacrée au souverain Popiel.





CHAPITRE II

La ville libre de Novigrad

À l'endroit où le Pontar se jette dans la mer s'étend Novigrad, la métropole du Nord. Enrichie par le commerce maritime qui passe dans ses ports et occupant une position militaire stratégique, la cité jouit d'une influence politique et économique de premier ordre, ce qui en fait une puissance que les royaumes du Nord et l'empire du Nilfgaard ne peuvent ignorer. Celui qui contrôlera la ville libre, et aura ainsi accès à son trésor, ses nombreux ateliers et sa puissante flotte, détiendra la clef du Nord. Des espions, des fanatiques religieux, de puissantes organisations criminelles et des guildes marchandes se livrent donc une guerre sans merci pour étendre leur pouvoir et leur influence entre les murs de la cité, en recourant allègrement aux conspirations, intrigues, assassinats, chantages et autres pots-de-vin.

Dernièrement, Novigrad connaît une agitation supérieure à l'accoutumée. L'Église du Feu Éternel, une secte implantée dans la cité, a cédé au fanatisme et exalté une bande de chasseurs de sorcières, qui ont fait des bûchers un spectacle bien trop fréquent dans les rues.

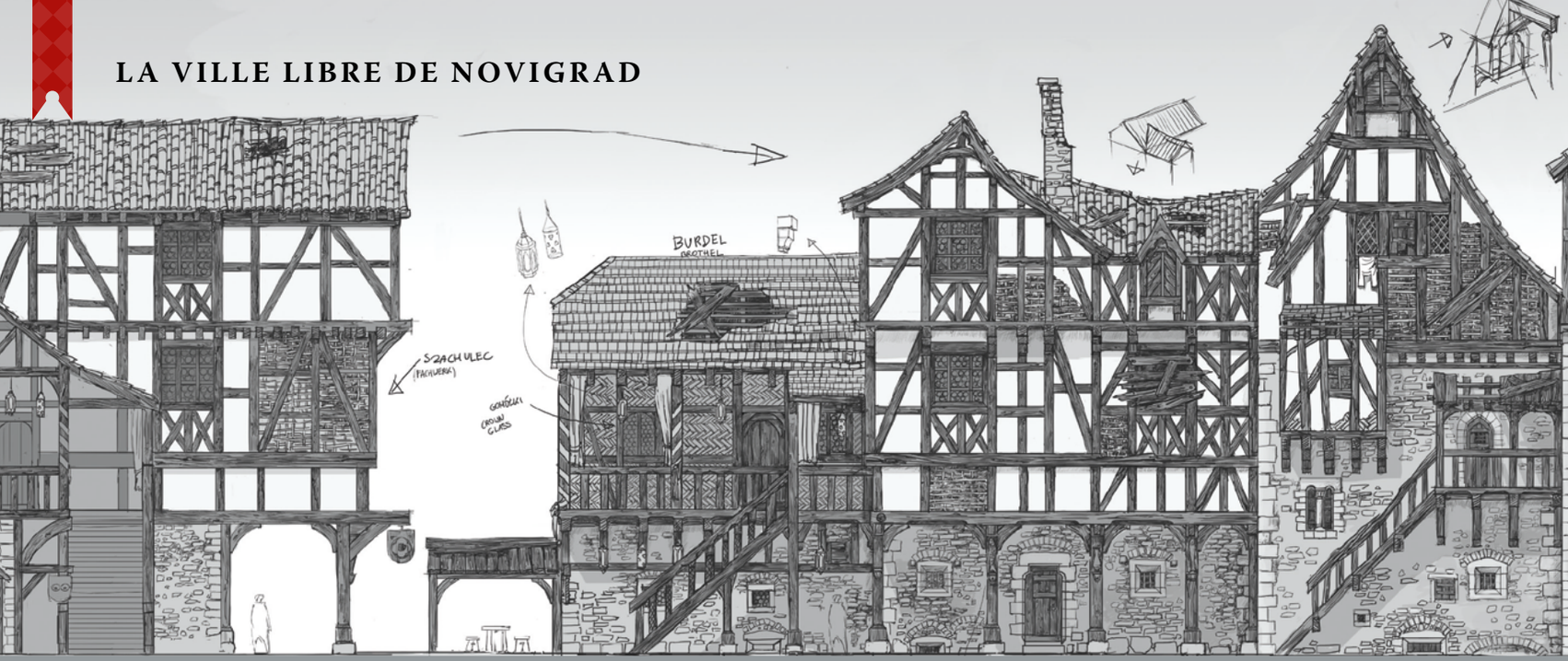






« Ici, c'est Novigrad, la capitale du monde. […] Une ville qui compte trente mille habitants […] et peut-être deux fois plus de gens de passage. Comment veux-tu retrouver quelqu'un dans cette foule ? »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, « LE FEU ÉTERNEL » DANS L'ÉPÉE DE LA PROVIDENCE


BURDEL
BROTHEL
SZACHULEC
(PACHUDERA)







Lors de la conception de Novigrad, nous avons cherché en permanence à y reproduire l'ambiance d'une ville portuaire animée et colorée. Cet endroit et ses environs devaient avoir un cachet diamétralement opposé à celui de la sinistre province de Velen avec ses bâtiments en bois délabrés.

L'architecture de la ville libre est inspirée par les villes marchandes d'Europe du Nord. La majeure partie des bâtiments est en brique, les rues sont pavées et la plupart des toits (en dehors du quartier pauvre, bien sûr) sont couverts de tuiles plutôt que de chaume. Étant donné que les taxes foncières dans les villes de ce type dépendaient souvent de la largeur des façades, la plupart des habitations sont étroites et étendent leur espace à vivre avec un étage en saillie sur la rue. Seuls les plus riches habitants (marchands, banquiers et aristocrates) peuvent s'offrir des résidences plus coûteuses.

La palette de couleurs de Novigrad diffère elle aussi de celle que les joueurs verront dans les Terres désolées. Les habitants de la cité portent des vêtements colorés (parfois même tape-à-l'œil) et les temples comme les bâtiments administratifs sont décorés de fanions vifs et de tentures arborant des symboles religieux ou l'emblème de la ville. Ce n'est pas pour rien que les Nordiens affirment avec fierté que Novigrad est la capitale du monde.

LA VILLE LIBRE DE NOVIGRAD







Si Novigrad a autant d'influence et de pouvoir, c'est en grande partie parce qu'elle est située à l'embouchure du Pontar. Le fleuve constitue une route commerciale naturelle et les marchandises transportées sur ses eaux sont transférées à Novigrad des barges fluviales sur les navires de haute mer en partance pour les ports lointains du Kovir, de Pont Vanis ou encore de Baccala.

Des dizaines d'esquisses et de dessins ont été réalisés pour servir de point de départ à la création du quartier portuaire de la cité. Nous voulions qu'il soit aussi réaliste que possible pour que les joueurs parcourant les quais ressentent vraiment l'ambiance d'un port médiéval animé et prospère. En gardant cela à l'esprit, nous avons dessiné des concepts montrant des jetées en pierre, des canaux de transport, des entrepôts et des grues pour charger toutes sortes de marchandises à bord des navires ancrés dans le port, ou les en décharger.



« […] des mouettes criaient joyeusement au-dessus des bateaux, et une odeur familière emplissait l'air : celle du bois mouillé, du goudron, de l'eau de mer, et aussi de la poiscaille dans ses trois variantes élémentaires : poisson frais, pas frais et frit. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LA DAME DU LAC



« [...] en raison de la présence dans ses dix-neuf temples du Feu Éternel dont la vertu sacrée protège la ville. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
« LE FEU ÉTERNEL » DANS L'ÉPÉE DE LA PROVIDENCE





Naturellement, nous ne pouvions créer Novigrad sans y ajouter le temple du Feu Éternel, le principal lieu de culte de la religion dominante dans la cité. Les livres ne nous apportent aucune description de ce bâtiment, alors nous avons dû l'imaginer entièrement. Le croquis en noir et blanc montre une des premières vues d'ensemble de cet édifice lors de la phase de développement initiale. L'illustration plus grande le montre en couleur : l'édifice est large et imposant, avec devant l'entrée de grands bassins en fer où le feu sacré brûle de jour comme de nuit. On voit aussi des flammes dorées décorant la façade du bâtiment.





Outre leur fonction hygiénique, les bains publics de la cité jouent un rôle social important. C'est l'endroit où les habitants vont se détendre, les marchands discuter de leurs investissements et les pontes de la pègre organiser leurs troubles opérations.

Les intérieurs en pierre, les colonnes, les salles voûtées, les bassins d'eau chaude ou froide : tous ces éléments sont inspirés des thermes classiques de la Rome antique. Nos artistes ont ensuite essayé de leur donner un aspect unique, qui correspondrait à la réalité du monde que nous avions créé.







L'arche au-dessus de l'entrée des bains est décorée d'une fresque aux couleurs vives, réalisée de main de maître.







En situant des parties du jeu dans une gigantesque cité, nous avons trouvé l'occasion rêvée de revenir aux racines du genre en utilisant l'un de ses éléments classiques : les égouts. Comme il s'agit d'une des plus grandes villes du continent, Novigrad dispose bien sûr d'un vaste réseau d'égouts et de collecteurs d'eaux pluviales, évacuant l'eau et les déchets des maisons, des rues et des caniveaux directement dans le fleuve. Tout le réseau souterrain de tunnels en brique et de canalisations a été bâti sur les ruines d'une ancienne cité elfe. En arpentant les égouts de Novigrad, on peut encore découvrir à l'occasion d'anciens vestiges de salles ou de couloirs construits par les Aen Seidhe.

Cette partie de la ville libre compte également ses propres habitants. Plusieurs espèces de monstres se sont adaptées à ces conditions de vie, ce qui fait des égouts un endroit vraiment dangereux.





L'une des quêtes du jeu se déroule lors d'un bal masqué organisé par une riche famille de Novigrad. Nous avons donc dû créer des dizaines de masques uniques pour les participants. Cette tâche a permis à nos artistes de laisser libre cours à leur imagination et l'illustration ci-dessus vous donne une idée du résultat. Certains modèles sont inspirés des tenues classiques des bals masqués de Venise durant la Renaissance, tandis que pour d'autres l'inspiration est venue des animaux, des personnages ou des monstres présents dans le monde du sorceleur. Outre le Loup Blanc lui-même, les plus attentifs remarqueront des nekkers, des tscharts et même un keyran, le monstre aquatique qui apparaissait dans le deuxième volet de la série.

« Et, sur les tables, au milieu de compositions florales soignées et de sculptures de glace sophistiquées, des mets raffinés sur des plateaux qui l'étaient plus encore s'amoncelaient. En y regardant de plus près, Geralt constata que le raffinement dépassait de loin la quantité de victuailles. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LE TEMPS DU MÉPRIS







Novigrad est aussi réputée pour ses différents divertissements. Le Passiflore, qui tient une place à part dans le cœur des habitants, est un établissement cossu et sélectif, dédié aux plaisirs charnels. Les illustrations présentées ici montrent les premières ébauches pour ce lupanar et sa décoration intérieure.

Le Passiflore se distingue nettement des habitations les plus proches. Il occupe sa propre petite place, en partie couverte de parterres fleuris et de petits bassins d'eau. Dans une ville aussi grande que Novigrad, les murs de l'établissement valent à eux seuls une petite fortune. Comme la loi l'exige, les fenêtres du bâtiment sont éclairées par des lumières rouges afin d'indiquer clairement aux passants quelle activité y est pratiquée.

L'intérieur richement meublé recèle une petite touche d'exotisme. Le Passiflore n'est visiblement pas une simple maison close pour les clients ordinaires. Bien peu de gens ont les moyens de s'offrir un après-midi en compagnie de ses belles.

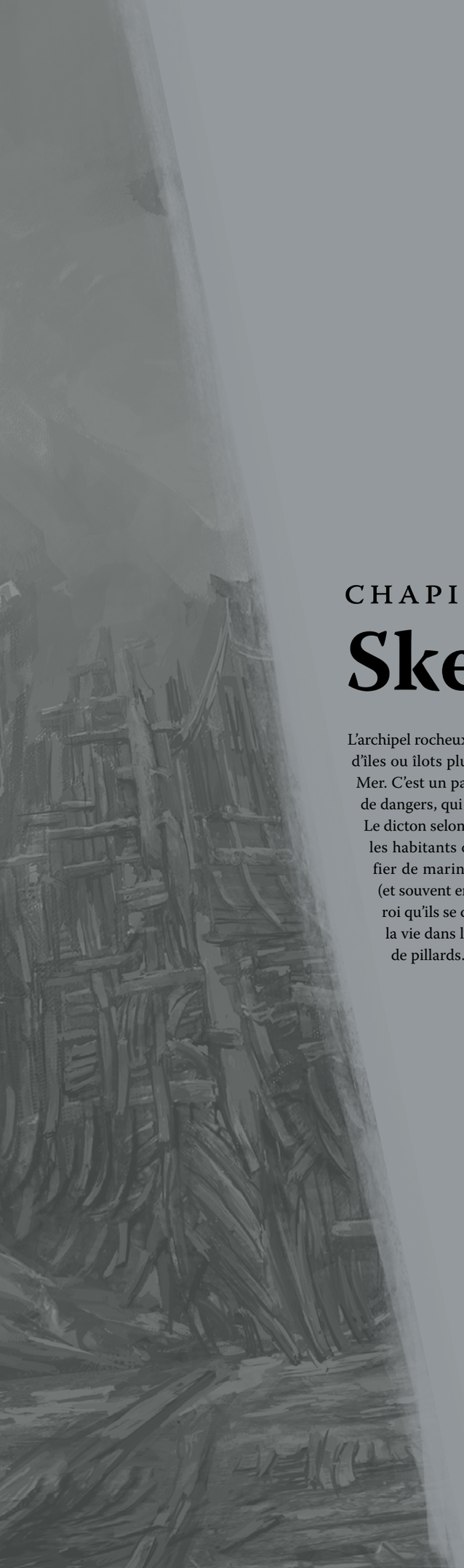


Des affiches sont placardées partout sur les murs et les panneaux d'affichage de Novigrad. La plupart vantent les services des théâtres, des bains publics, des blanchisseries ou encore des établissements mal famés. Les trois affiches présentées ici font la publicité d'une maison de débauche.









CHAPITRE III

Skellige

L'archipel rocheux et inhospitalier de Skellige est composé de six grandes îles et de plusieurs dizaines d'îles ou îlots plus modestes, tous battus par le vent glacial et les vagues puissantes de la Grande Mer. C'est un paysage de falaises menaçantes, de vifs ruisseaux et de forêts de pins sombres empli de dangers, qui guette les voyageurs imprudents.

Le dicton selon lequel les gens sont aussi rudes que la terre qui les abrite se vérifie parfaitement avec les habitants de Skellige. Depuis des temps immémoriaux, ces îles sont occupées par un peuple fier de marins courageux subsistant du commerce et du pillage. Divisés en clans indépendants (et souvent en conflit), les insulaires ne reconnaissent aucune autorité à part celle de leurs Jarls et du roi qu'ils se choisissent lors de rassemblements cérémoniels. En dehors de ces événements bruyants, la vie dans les îles s'écoule au rythme lent et régulier des saisons et des allées et venues des groupes de pillards.





« Poussé par un vent d'ouest, le ressac venait se fracasser sur la rive, des gerbes d'écume blanche jaillissaient sans cesse des crevasses des rochers. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA TOUR DE L'HIRONDELLE



Skellige offre un paysage et une ambiance très différents de ceux de Velen ou Novigrad. C'est une région sauvage, non cultivée, très peu marquée par la présence humaine. En lisant la description de l'archipel de Skellige dans les livres, nous y avons vu des ressemblances avec les régions côtières rocheuses d'Europe du Nord : les fjords de Scandinavie, l'Écosse, l'Islande et les îles Orcades et Shetland. Pour réaliser les esquisses et les dessins qui serviraient de base à la modélisation de Skellige, nos artistes se sont inspirés de la topographie, la faune, la flore et l'architecture médiévale de ces régions.

L'archipel de Skellige se distingue également du continent par la palette de couleurs utilisée. Ici, les marrons chauds et les verts ternes des Terres désolées, ainsi que les briques rouges et les jaunes rayonnants de Novigrad, cèdent la place au bleu froid des mers et aux falaises grises, dont les teintes sont accentuées de-ci de-là par des bois vert sombre ou le blanc de la neige et de l'écume. Ces couleurs sont parfaitement adaptées au côté inhospitalier de l'archipel.





Un des lieux les plus impressionnants de Skellige est l'ancien château de Kaer Trolde. Cette forteresse inexpugnable, taillée presque entièrement dans la falaise rocheuse sur l'île d'Ard Skellig, abrite le puissant clan de Crach an Craite. Du haut de ses immenses remparts, on jouit d'une vue imprenable sur le village en bois niché à son pied et les drakkars ancrés près de son port, tandis que le reste de l'archipel s'étend à l'horizon.

Vous voyez ici le tunnel constituant le seul moyen d'accès au château. Il a été taillé dans la montagne jusqu'à un pont en pierre reliant deux parois rocheuses abruptes. De l'autre côté de cette arche de pierre se dresse la porte menant à l'intérieur de la forteresse.







L'intérieur de Kaer Trolde est composé de vastes pièces de pierre et de salles de banquet, qui paraissent un peu sombres et austères à la chiche lumière des bougies et des torches. Suivant la tradition locale, les murs sont décorés d'armes, de boucliers et de tapisseries brodées représentant des animaux fantastiques, des monstres et des exploits héroïques.









Une tapisserie dans la salle du trône de Kaer Trolde représente des guerriers affrontant le géant de glace. Elle est réalisée dans le style de la tapisserie de Bayeux, une œuvre du XIe siècle retraçant les victoires de Guillaume le Conquérant lors de sa campagne pour prendre l'Angleterre.

SKELLIGE

L'architecture de Skellige diffère fortement de celle de Velen avec ses cabanes en bois ou de Novigrad avec ses habitations en brique. La pierre, ressource abondante dans l'archipel, est un élément omniprésent dans les bâtiments de Skellige. Même les propriétaires les plus pauvres de Skellige bâtissent leurs humbles maisons en pierre, même si les façades sont souvent en bois et décorées de bas-reliefs représentant des animaux ou des bêtes mythiques.

Nous avons fait en sorte que les villages de Skellige soient aussi réalistes et fonctionnels que possible. Vous voyez ici une partie des croquis pour le village situé au pied de Kaer Trolde. La vie quotidienne s'y déroule dans le calme et un ordre relatif. Les cabanes sont espacées le long d'une large route en partie pavée. Le bâtiment imposant abritant l'auberge constitue l'un des principaux points de repère du bourg. Une cuve de stockage collecte l'eau des ruisseaux de la montagne et la déverse dans un abreuvoir pour les chevaux. Pour compléter l'ensemble, il y a des stères de bois de chauffe, des outils agricoles et des échafaudages couverts de poissons en train de sécher.





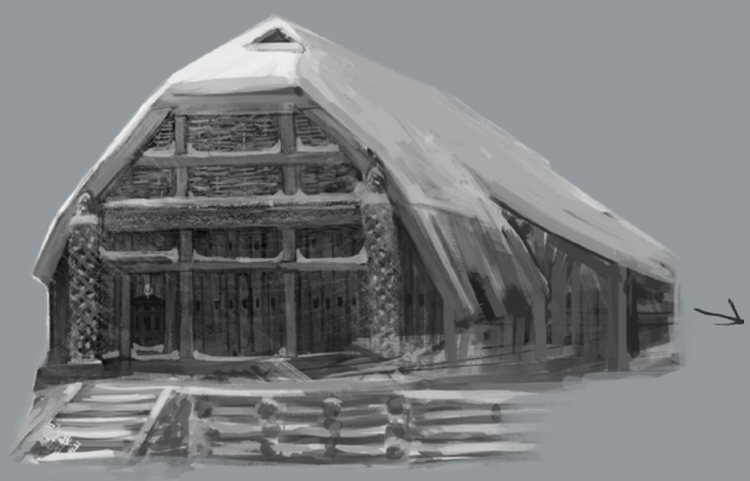








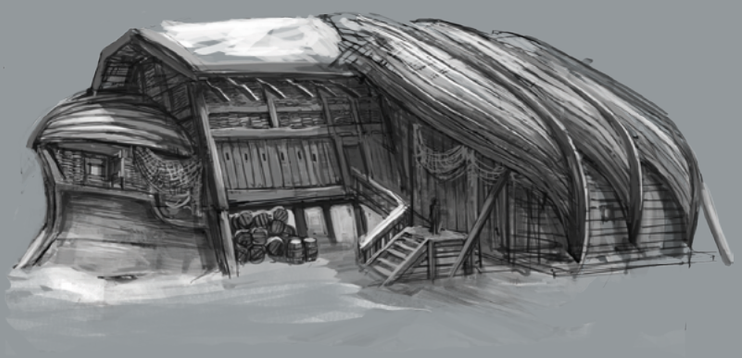


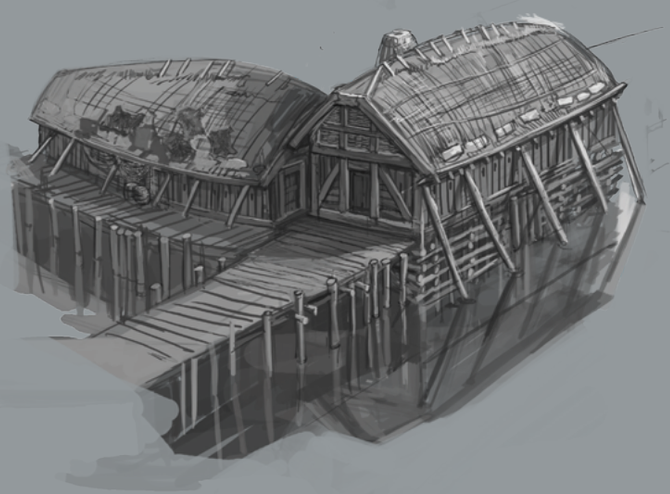


Les maisons de Skellige sont bâties pour résister aux rigueurs du climat de l'archipel. De grandes familles (comptant souvent plus d'une dizaine de membres) vivent dans des cabanes rectangulaires pouvant mesurer plusieurs dizaines de mètres de long. Leur toit est couvert de tourbe ou de bardeaux, assurant une bonne isolation contre le froid de l'automne et de l'hiver. Les toits pentus, renforcés par de solides poutres, empêchent la neige de s'accumuler et de provoquer l'effondrement des constructions les moins robustes ou aux toits les plus fragiles.

La cheminée est un élément essentiel de la pièce principale de chaque maison : c'est autour d'elle que s'articule la vie quotidienne. Les murs sont souvent décorés de trophées de chasse, de tapisseries tissées à la main et d'armes de toutes sortes.























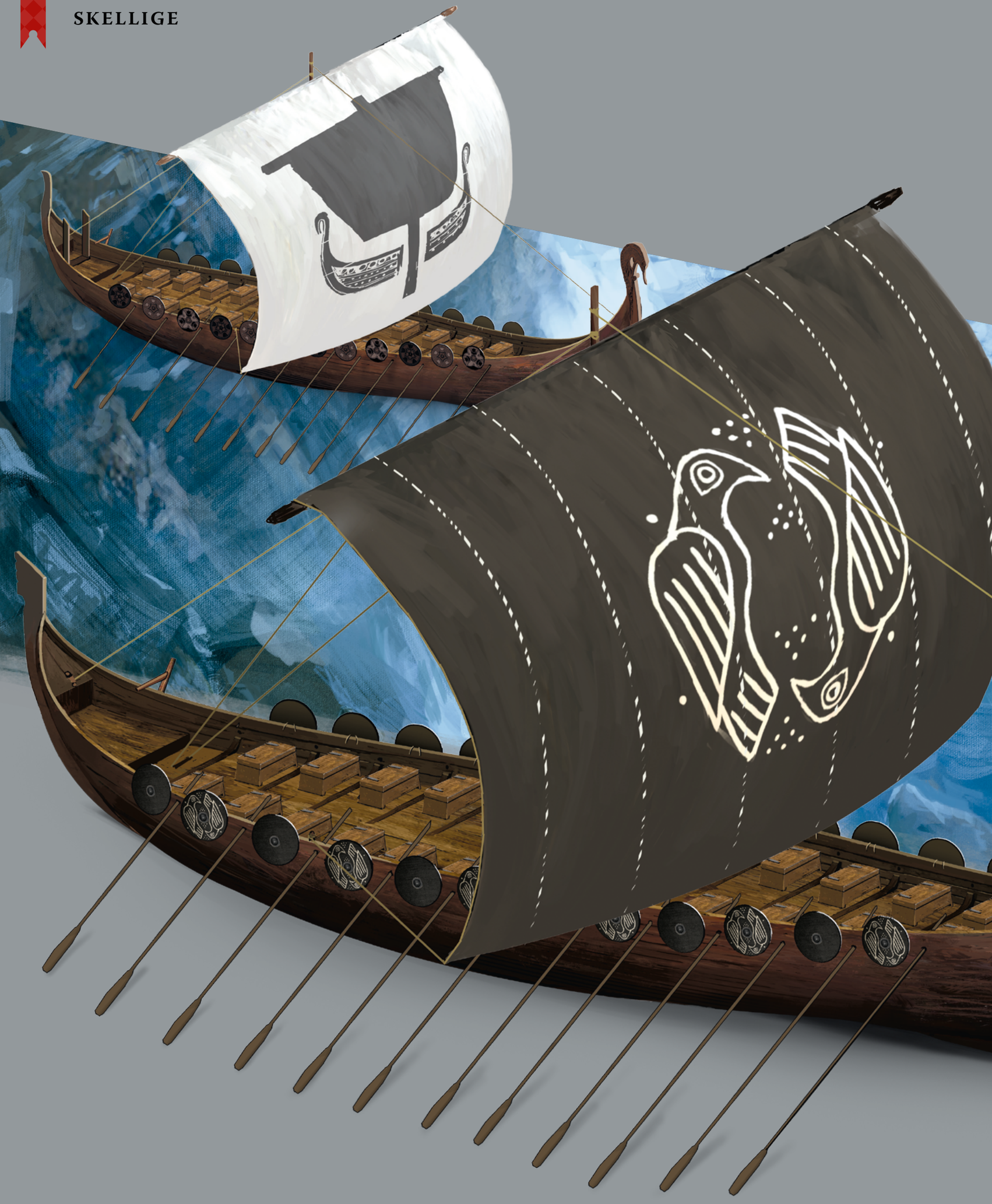


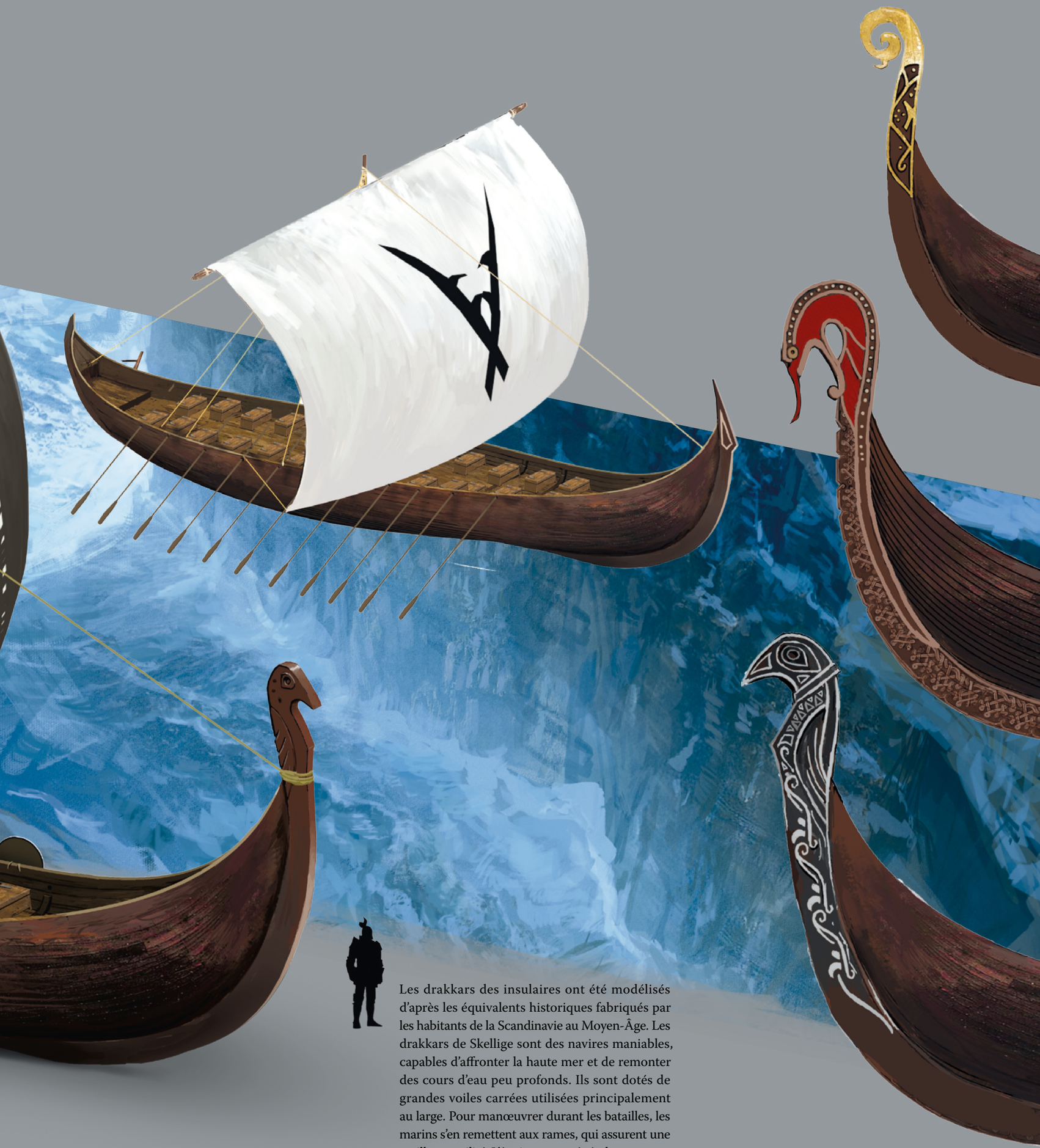


Les bateaux font partie intégrante du paysage de Skellige. Ils sont un moyen de transport indispensable dans un archipel composé de dizaines d'îles séparées et ils s'avèrent tout aussi essentiels pour la pêche, le commerce et les pillages.

Tout village de taille respectable construit ses propres navires dans des chantiers à ciel ouvert en bordure de mer. Les plus grands de ces chantiers peuvent réaliser une dizaine de drakkars par an, voire plus. Une fois achevés, les navires sont mis à l'eau et équipés de rames et d'un gréement. Ils peuvent alors prendre le large.







Les drakkars des insulaires ont été modélisés d'après les équivalents historiques fabriqués par les habitants de la Scandinavie au Moyen-Âge. Les drakkars de Skellige sont des navires maniables, capables d'affronter la haute mer et de remonter des cours d'eau peu profonds. Ils sont dotés de grandes voiles carrées utilisées principalement au large. Pour manœuvrer durant les batailles, les marins s'en remettent aux rames, qui assurent une meilleure agilité. L'équipage est généralement composé de quelques dizaines de combattants aguerris et avides de pillage.



« Certaines avaient leur quille tournée vers le ciel, d'autres, renversées sur le côté, semblaient avoir été rejetées par des vents et des tempêtes démoniaques. D'autres encore donnaient l'impression de glisser, de naviguer au milieu de cet océan de pierres. Elles se tenaient bien droites, leurs figures de proue fièrement dressées, leurs mâts indiquant le zénith, agitant ce qui restait de leurs voiles, de leurs étais et de leurs haubans. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA DAME DU LAC

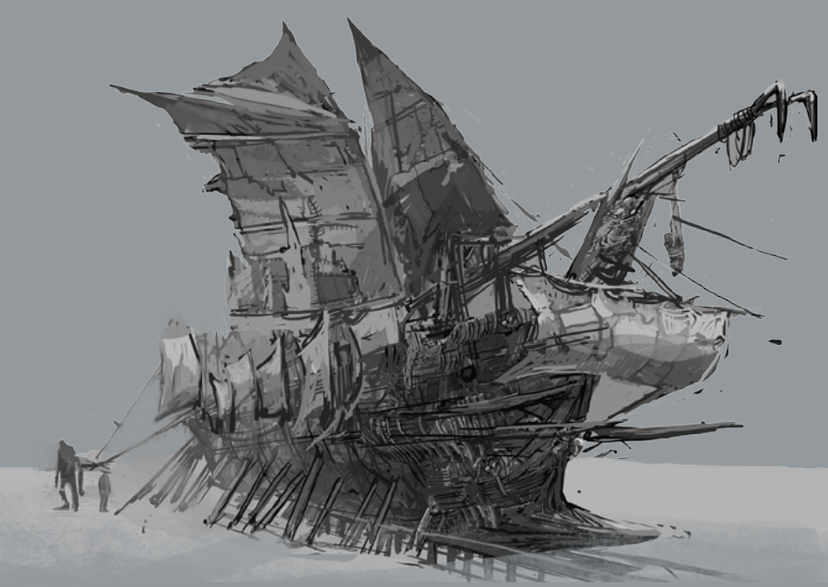


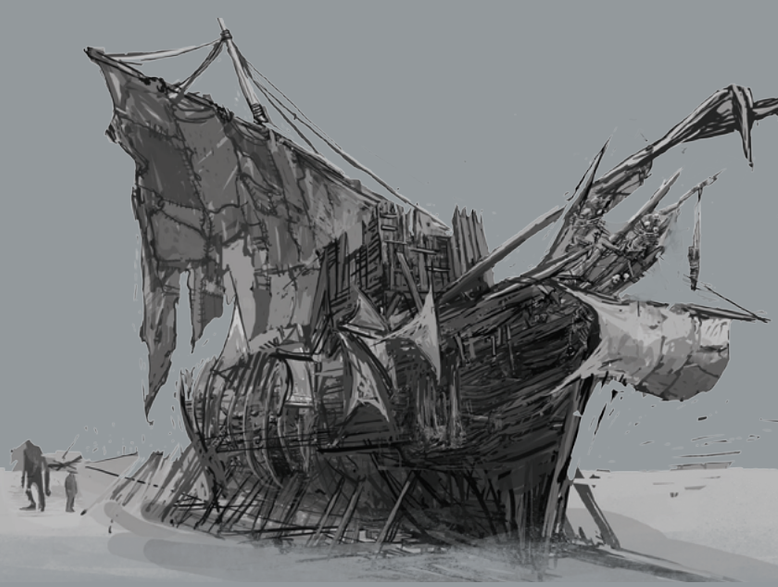


Le dessin que vous voyez ici et la capture d'écran du jeu en dessous montrent les côtes dépeuplées d'Undvik, une île récemment dévastée par le géant de glace. Où que l'on porte le regard, on peut apercevoir des épaves de drakkars et de navires plus petits. La plage est déserte et l'on ne distingue aucun signe de vie, à l'exception du gibier d'eau. L'ambiance légèrement surréaliste de cet endroit transmet un sentiment de solitude et de froid total, renforcé par le mauvais temps et la palette de couleurs froides.







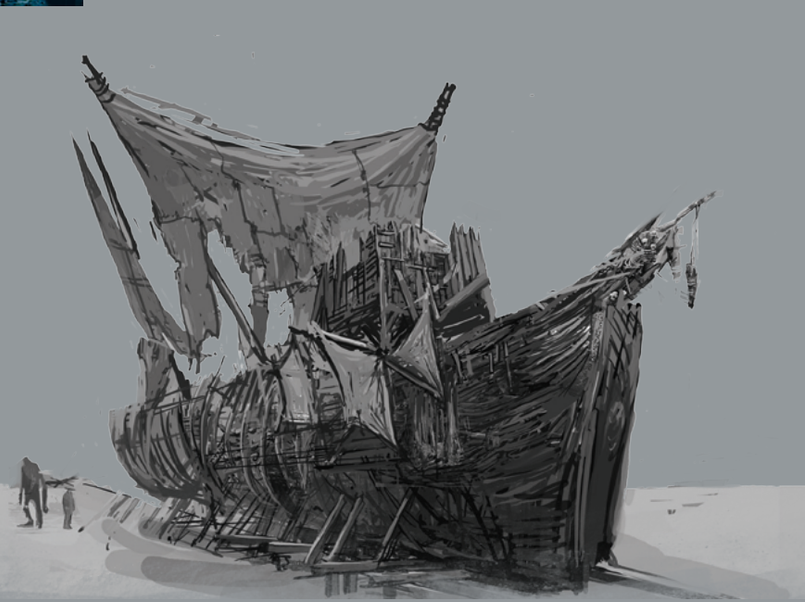




L'un des éléments les plus intéressants du paysage d'Undvik est le navire du géant de glace. Cette construction inachevée et délabrée domine les épaves de navires plus petits, et il ne fait aucun doute qu'elle a été assemblée avec leurs décombres. Même si ce navire ne semble pas capable de tenir la mer, sa simple présence rehausse le côté dérangeant et irréel de l'île abandonnée. Les croquis au bas de cette page montrent son aspect initial.













L'antre du géant de glace dégage quelque chose de tout aussi grotesque. C'est là que se déroulera la bataille finale entre Geralt et le seigneur colossal d'Undvik.









La catastrophe magique qui a frappé récemment cette partie de l'île d'Ard Skellig lui a donné un aspect assez différent de celui des environs. Des arbres tordus et noueux forment un labyrinthe étrange de racines enchevêtrées, de branches et de grosses souches. La zone est calme et silencieuse : les oiseaux, les bêtes et les gens font de longs détours pour éviter cet endroit.
Notre approche ici a été de conserver des éléments du paysage normal (arbres, buissons et rochers), mais en les transformant sous l'effet d'une magie corrompue. Nos artistes conceptuels et les graphistes chargés de la création des environnements ont travaillé de concert pour donner au site de cette catastrophe magique un aspect unique, irréel et dérangeant.

Les druides jouissent d'un grand respect dans l'archipel de Skellige, si bien que leur bosquet est un endroit spécial pour les insulaires. Là, à l'ombre d'un énorme chêne noueux, sont organisées des cérémonies religieuses et des réunions, qui rassemblent les clans des quatre coins de Skellige. Les druides vivent dans des cavernes et des terriers creusés sous les racines de Geddyneith, le chêne centenaire. Les pièces simples sont dépourvues de toute forme de confort, ce qui ne pose pas de problème à leurs occupants, habitués à mener une vie d'ascètes.

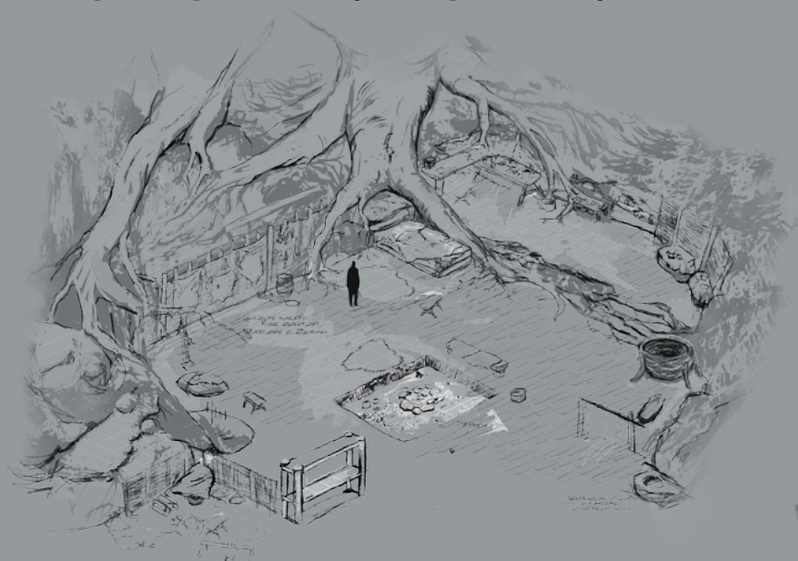








Chaque pièce contient une petite cheminée, une paillasse et quelques meubles rudimentaires. Des herbes sont suspendues au plafond et des peaux d'animaux sèchent sur les murs. Un établi d'herboristerie occupe un angle avec ses ustensiles alchimiques, ses livres et ses plantes en pot. Les objets dispersés (bols, tasses et petits outils) attestent que les personnes occupant cet espace n'accordent guère d'importance au rangement.





SKELLIGE

Dans les coins reculés d'Ard Skellig, on peut tomber sur les ruines d'un cercle de pierres avec un autel consacré à une ancienne divinité : Svalblod. Son terrible culte a été interdit dans la région il y a des années en raison de ses pratiques sanglantes et de ses rituels cruels, qui ont provoqué l'effroi et la répulsion des habitants de Skellige, pourtant habitués à la violence. Aujourd'hui, peu de gens se souviennent encore de son existence.

À première vue, l'endroit paraît calme, le cercle abandonné et totalement oublié. L'herbe et de petites fleurs poussent entre les rochers. La plupart des colonnes, décorées de gueules d'ours grandes ouvertes, gisent désormais endommagées sur le sol. Ce n'est qu'après un examen plus attentif que l'on remarque des détails troublants : des taches de sang noires sur l'autel, preuve que quelqu'un a utilisé cet endroit récemment selon sa fonction originale.









« Sous la surface de l'eau, on voyait distinctement de gros blocs de marbre anguleux recouverts d'algues, de mollusques et d'actinies ondoyant dans l'élément aquatique comme des fleurs au vent. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, « UNE ONCE D'ABNÉGATION »
DANS L'ÉPÉE DE LA PROVIDENCE

Une des nouveautés dans ce volet de la série est la possibilité de nager et d'explorer des zones immergées du monde. C'est pourquoi nous avons rempli les eaux autour de Skellige de lieux uniques et intrigants. Des villages engloutis, des épaves de navires, des grottes sous-marines et des trésors perdus attendent les joueurs dans les profondeurs de l'océan. Il suffit de plonger pour explorer un tout autre monde, coloré et dangereux.



Les illustrations suivantes retranscrivent parfaitement l'effet que nous voulions obtenir en concevant ces lieux sous-marins. La lumière qui pénètre en surface vient illuminer les tons verts et bleu clair des bas-fonds. On peut voir nettement les détails du fond marin, y compris les courants d'eau chaude que crachent les geysers sous-marins et les sources chaudes. Plus on descend, plus la lumière s'atténue. Quand le fond marin plonge brusquement, l'eau s'assombrit et les profondeurs prennent une teinte bleu foncé.













Peu de gens connaissent la fonction initiale ou même le nom de la tour en ruines qui se dresse sur le rivage rocailleux d'Undvik. Elle s'appelle Tor Gvalch'c, ce qui signifie "tour du Faucon" dans la langue ancienne. Son architecture légère et délicate, et ses arches élancées révèlent au premier coup d'œil que ce bâtiment n'est pas l'œuvre des humains. Comme les autres tours décrites dans les livres (Tor Lara, la tour de la Mouette, et Tor Zireael, la tour de l'Hirondelle), Tor Gvalch'c a été construite jadis par les elfes.







CHAPITRE IV

Les sorceleurs

Geralt de Riv, le Loup Blanc, est sans conteste le membre le plus célèbre (et peut-être aussi le plus expérimenté) de la caste des chasseurs de monstres appelés “sorceleurs”. Depuis des décennies, il parcourt inlassablement son monde pour éliminer les monstres et autres bêtes qui menacent les populations humaines. C’est un véritable professionnel, dont les services sont recherchés aussi bien par les humbles paysans que par les rois hautains.

Même si Geralt est un des derniers sorceleurs en vie, quelques autres membres de l’école du loup, ses compagnons et ses amis proches, arpentent encore le continent. Leur refuge hivernal est le château appelé Kaer Morhen. Ce chapitre sera consacré à ce dernier groupe de sorceleurs de l’école du loup : le personnage principal de notre série de jeux et ses amis les plus proches.



Geralt de Riv

Geralt de Riv est le protagoniste principal de nos jeux et de la série de romans qui les ont inspirés. L'apparence du personnage, définie dans les volets précédents de notre trilogie, est devenue pour ainsi dire emblématique : surtout pour les fans de la série, mais aussi tous ceux qui s'intéressent au monde du sorceleur. En travaillant sur ce personnage pour *The Witcher 3: Wild Hunt*, nous avons cherché à conserver tous ses signes distinctifs, tout en renforçant son image et en montrant que du temps a passé depuis les premiers événements de la série.



Naturellement, le travail sur l'aspect du personnage principal a commencé avec des esquisses. Croquis après croquis, nous avons fini par donner à Geralt une allure qui nous plaisait. Le dessin présenté ici a servi de base pour le modèle final de sa tête.
Un sorceleur possède un métabolisme qui ralentit son processus de vieillissement et lui permet de vivre plus longtemps que le commun des mortels. Cela vaut pour Geralt qui, au début de ce chapitre de ses aventures, a environ cent ans. Même s'il est encore en parfaite santé et au sommet de sa forme, nous voulions montrer qu'il est plus âgé qu'il n'y paraît. C'est pourquoi nous avons décidé de lui donner une barbe courte, de nouvelles cicatrices et des rides lui donnant l'air d'un vétéran, qui a chassé d'innombrables monstres et acquis de l'expérience au fil des ans.





En plus d'une bonne dizaine d'armures, regroupées en trois catégories de poids et liées à des factions précises, les joueurs disposeront de trois ensembles uniques d'équipements de sorceleur dans le jeu. Nous avons voulu que chacun de ces ensembles ait trois niveaux d'amélioration, en plus de la version standard. Les objets améliorés sont dotés de modifications spéciales, pouvant être ajoutées avec une compétence d'expert et des ingrédients rares, qui confèrent des bonus appréciables à l'utilisateur.
Notre objectif était non seulement de permettre aux joueurs d'adapter les armures à leur style de jeu, mais aussi de les différencier clairement sans qu'elles dépareillent dans le monde du sorceleur.







Des détails comme les décorations sur la garde d'une épée ou les petits raffinements d'une armure confèrent à l'équipement du sorceleur son aspect spécial.



Le symbole de l'école du loup (l'école de Geralt) est une amulette en argent ayant la forme d'une tête de loup hurlant. Vesemir, Eskel et Lambert portent une amulette similaire.
Comme l'univers s'est élargi, nous avons créé trois autres amulettes. Deux d'entre elles, celles du griffon et du chat, apparaissent dans un des livres de sorceleur trouvé en possession d'un chasseur de primes appelé Léo Bonhart. Après avoir tué cet individu, Ciri s'empare des deux amulettes et passe à son cou celle de l'école du chat, qu'elle ne quitte plus.
L'amulette de l'école de la vipère a été dessinée pour introduire le personnage de Letho et ses compagnons, Auckes et Serrit. On ignore si des membres de cette école sont encore en vie.

















L'ajout d'une arbalète légère à une main dans l'arsenal du sorceleur a été un choix novateur, mais qui a suscité une certaine controverse. Les romans sur le sorceleur et les volets précédents de la série ne montrent jamais Geralt en train d'utiliser des armes à distance. Dans *The Witcher 3*, cependant, le joueur va devoir affronter des monstres se trouvant dans la mer ou le ciel ; comme cela modifie "l'environnement de travail" du sorceleur, il est logique qu'il adapte son équipement. Ce raisonnement nous a poussés à ajouter une arme que Geralt pourrait utiliser pour combattre certaines créatures restant hors de portée de son épée.



LES SORCELEURS





« Les sorceleurs surgirent comme d'habitude sans prévenir, sans bruit et d'on ne sait où. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LE SANG DES ELFES

Les autres sorceleurs de l'école du loup occupent une grande place dans l'histoire de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Ils étaient déjà apparus dans le prologue du premier jeu, mais le moteur a beaucoup évolué depuis, alors il a fallu recréer presque entièrement les amis de Geralt : Eskel et Lambert, ainsi que Vesemir, son mentor et son professeur.
Par souci de cohérence, cependant, les anciens croquis et modèles des visages des sorceleurs dans le premier jeu ont servi de point de départ pour les nouveaux concepts et modèles. Au final, nous avons donné un nouvel aspect aux trois compagnons de Geralt, mais en conservant les traits essentiels de leur ancienne apparence.



Vesemir

Vesemir joue un rôle essentiel dans *The Witcher 3: Wild Hunt*. C'est l'un des personnages principaux du prologue et il apparaît aussi plus tard, durant l'un des moments forts du jeu. En le représentant, nous voulions souligner le fait qu'il est le plus vieux sorceleur en vie, et le seul à avoir survécu au pogrom qui a décimé l'école du loup il y a tant d'années.
Personne ne connaît l'âge exact de Vesemir, mais il pourrait être plus vieux que les pierres mêmes de Kaer Morhen, où il jouait jadis le rôle de maître d'armes. Ses cheveux gris encadrent son vieux visage plissé et anguleux, mais son équipement usé jusqu'à la corde indique clairement que c'est un sorceleur aguerri, qui pourrait encore en remontrer à plus d'un jeune homme.





Eskel

Eskel est le pair de Geralt, même s'il est vrai qu'il paraît plus jeune, ses mutations n'ayant pas blanchi ses cheveux comme ceux de Geralt. Décrit dans les romans comme quelqu'un de décontracté et taciturne, Eskel se démarque plus par son apparence que par sa personnalité. Il est défiguré par une grotesque balafre, une marque laissée par la lame de sa protégée instable et violente : Deidre Ademeyn.

Comme Vesemir, Eskel a été conçu à partir de son apparence dans le premier jeu. Beaucoup de nouveaux éléments ont été ajoutés, cependant, en particulier une veste de sorceleur personnalisée.

Lambert

Lambert est le plus jeune sorceleur de l'école du loup. Il est réputé pour son caractère désagréable et sa langue acérée, qui le distinguent de ses compagnons avares de paroles et relativement aimables.

Comme avec les autres sorceleurs, nous avons cherché à conserver ce qui caractérisait Lambert tel qu'il apparaît dans le premier jeu. Des traits anguleux, un nez aquilin, une barbe de plusieurs jours et des lèvres minces : tout cela cadre bien avec ses abords plutôt rudes. Ses vêtements se distinguent de ceux de ses confrères plus âgés : ils sont moins usés et forment un ensemble coordonné et élégant.



Comme le jeu se déroule dans un monde ouvert, nous avons dû introduire des mécanismes permettant de parcourir rapidement de longues distances. Cette nécessité était une bonne raison d'ajouter un élément traditionnel de la fantasy : l'équitation et le combat monté. Pour ce faire, nous avons dû créer un modèle et un ensemble de comportements pour le cheval, sans oublier de dessiner son harnais, sa selle, ses fontes et tout le reste de son équipement. Une fois cette étape réalisée, Geralt pouvait enfin chevaucher et parcourir rapidement et adroitement les routes et les régions forestières dangereuses de son monde à la recherche de contrats.

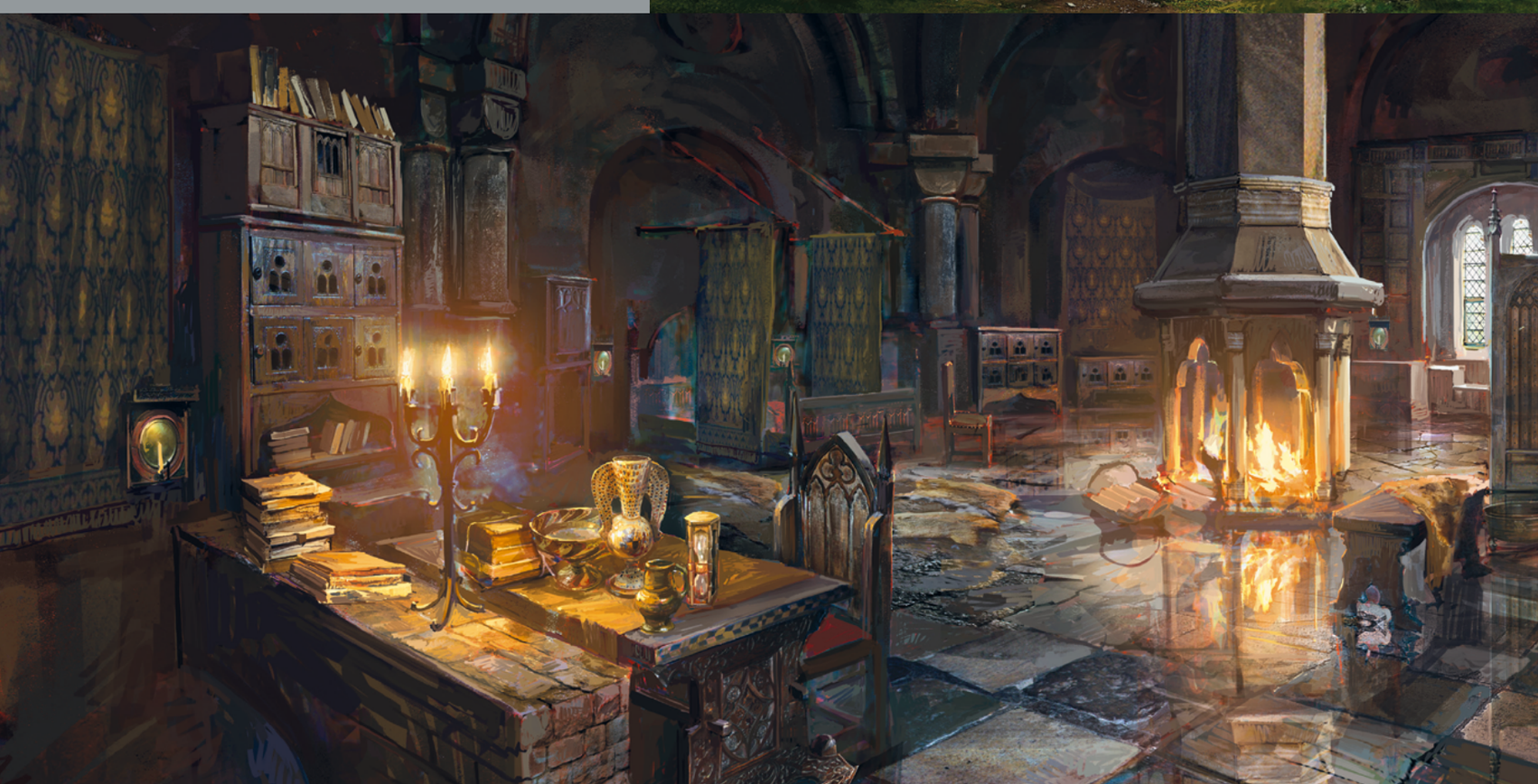
Pour voyager d'une île à l'autre de l'archipel de Skellige, le sorceleur devait pouvoir utiliser de petites embarcations. Mettre les joueurs à la barre de tels navires était une splendide façon de leur permettre d'explorer librement l'environnement magnifique des îles.



« Ils longèrent un nouveau couloir puis se hissèrent sur une colline. Du sommet, il était enfin possible de voir les ruines de Kaer Morhen adossées à des escarpements rocheux : la forme trapézoïdale du mur d'enceinte en partie détruit, les vestiges de la barbacane et du portail, la tour bombée et obtuse du donjon. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LE SANG DES ELFES









Kaer Morhen est l'ancien centre d'entraînement et la demeure des sorceleurs de l'école du loup. La forteresse oubliée en ruines est située dans une région déserte de haut des pics venteux des Montagnes bleues. C'est là, entre ces murs, que Geralt de Riv a été formé.

La configuration et l'allure de base de la forteresse n'ont pas beaucoup changé depuis le premier jeu. Cela reste un vieux château, usé par le temps et intégré aux précipices rocheux de la montagne où il a été bâti. Les murs et les tours montrent des signes évidents de destruction. Certains sont dus à la bataille qui s'y est déroulée un siècle et demi plus tôt, tandis que d'autres sont l'œuvre du temps et des éléments. Des herbes et même de jeunes arbres poussent dans la forteresse, preuve que les années passent et que les occupants actuels ne se préoccupent guère d'entretenir les lieux. L'intérieur du donjon a un peu meilleur aspect : les pièces de vie de Kaer Morhen restent une sorte d'asile et de havre sûr où les derniers sorceleurs de l'école du loup peuvent s'abriter pour l'hiver.





CHAPITRE V

Alliés et connaissances

Geralt rencontre des dizaines de personnes différentes durant ses aventures : des hommes riches et influents, de puissantes magiciennes, des politiciens calculateurs et de farouches chefs de guerre, pour ne citer qu'eux. Par conséquent, même si le tueur de monstres aux cheveux blancs reste sans conteste le héros de *The Witcher 3*, le jeu ne serait pas le même sans sa cohorte de personnages principaux ou secondaires hauts en couleur et bien définis. Certains accompagnent Geralt depuis le jour où le public l'a découvert, tandis que d'autres font leur apparition dans ce troisième volet de la série. Cependant, tous sont bien établis dans notre monde riche ; notre équipe a peaufiné les moindres détails de leur histoire et de leur apparence durant le développement.

« […] en tant qu'hôte j'assume l'agréable obligation d'accueillir dans le château de Stygg notre invitée, Mlle Cirilla de Cintra, fille de Pavetta, petite-fille de Calanthe, descendante de la célèbre Lara Dorren aep Shiadhal. Bienvenue. Approche, je te prie. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LA DAME DU LAC



Ciri

Ciri, ou plutôt Cirilla Fiona Elen Riannon, est l'héritière de Cintra, un royaume autrefois indépendant, mais aujourd'hui province annexée par l'empire du Nilfgaard. Dans le même temps, elle est aussi l'héritière au trône de cet empire, puisqu'elle est la fille de l'actuel empereur, Emhyr var Emreis. Avant sa naissance, Ciri a été promise à Geralt de Riv à travers l'ancien Droit de surprise, qui unit leurs destins par les puissants liens de la providence. Cet entremêlement de destinées a permis à Geralt de lui sauver la vie en de nombreuses occasions, et l'a poussé à l'adopter et à en faire sa protégée.

Les deux jeux précédents évoquaient Ciri, mais ce n'est qu'à présent qu'on va la voir réellement. Douée de talents formidables et mystérieux, Ciri est sans doute l'un des personnages les plus intéressants de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Ses aventures, alors que Geralt et la Chasse Sauvage sont sur sa piste, se trouvent au cœur d'une grande partie de l'histoire du jeu. Dans les romans de la saga du sorceleur (qui se déroule plusieurs années avant les événements des jeux), Cirilla est une jeune adolescente apprenant les rudiments du style de combat des sorceleurs. On la retrouve dans ce jeu alors qu'elle est devenue une jeune femme, maniant l'épée avec plus d'adresse que la plupart des maîtres d'armes et utilisant avec assurance ses pouvoirs spéciaux.











Nous avons dessiné beaucoup de concepts pour le visage adulte de Ciri durant le développement de ce personnage, y compris quelques croquis avec différentes coiffures. Nous nous sommes efforcés de lui donner une apparence aussi fidèle que possible aux descriptions de sa version juvénile des romans. Outre ses célèbres cheveux cendrés, le principal signe distinctif de Ciri est sa cicatrice sur la joue gauche. C'est le souvenir d'une blessure que lui a infligée un agent renégat de l'Empire, complotant contre son père, Emhyr.



L'épée de Ciri emprunte le nom elfique de sa propriétaire, c'est-à-dire Zireael, qui signifie "hirondelle". L'arme est décrite dans les romans comme un chef-d'œuvre d'artisanat gnome. Nous en avons dessiné des modèles très variés durant sa conception. Les fines découpes dans sa lame sont l'une de ses caractéristiques : elles servent à l'alléger et à en améliorer l'équilibre.











Nous avons dessiné un portrait de Cirilla enfant pour l'utiliser dans le jeu. Sur celui-ci, la jeune héritière du trône de Cintra pose près de l'emblème de son royaume : trois lions dorés sur un fond bleu ciel. Ciri nous fixe avec la moue renfrognée d'une fillette tout sauf ravie de poser dans une tenue de cour somptueuse et certainement inconfortable. Ce tableau était une bonne occasion de montrer la nature indomptable et revêche de ce personnage : une nature qu'elle a conservée avec l'âge.



Dès le départ, l'idée a été d'habiller Cirilla avec un équipement d'aventurière, composé d'éléments aux styles variés. Leur nature hétéroclite reflète le passé tumultueux de Ciri : sa tenue rappelle sa façon de s'habiller quand elle était une adolescente en fuite, qui a rejoint un groupe de jeunes bandits et fauteurs de troubles. Nous avons réalisé beaucoup de versions différentes de cette tenue et les premiers dessins sont très éloignés de la version finale que vous pouvez voir sur la page ci-contre.

La chemise en lin simple, ainsi que le corsage, le pantalon et les gants en cuir de Ciri contrastent vivement avec sa magnifique ceinture en argent, sertie de pierres précieuses. Ses hautes bottes sont manifestement usées, ce qui montre qu'elle a passé beaucoup de temps sur les routes. Quelques accessoires viennent compléter son allure : de petites bourses accrochées à sa ceinture et une dague de chevalier, aussi appelée "miséricorde", pendue à son côté.

Yennefer

La magicienne Yennefer de Vengerberg (ancien membre de la Loge des Magiciennes, amour de Geralt, et professeur et mère adoptive de Ciri) est indéniablement l'un des deux personnages féminins essentiels des romans et jeux consacrés au sorceleur.

Les romans ont fourni à nos artistes pléthore de détails sur l'apparence de Yennefer, y compris des informations sur sa coiffure, sa silhouette, sa taille, la couleur de ses yeux et de ses cheveux, et même la forme de son visage et de son nez. Toutes ces caractéristiques ont été prises en compte pour dessiner les esquisses et créer le modèle de cette magicienne.





« Cette étoile…, murmura Ciri. En quoi est-elle faite ? Ces pierres bougent et scintillent étrangement… »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LE SANG DES ELFES

Dans les romans, le pendentif de Yennefer est un élément important de sa tenue : il s'agit d'une étoile en obsidienne, incrustée de diamants, qui bougent et vibrent d'énergie magique. Pendu à un ruban en velours noir passé autour de son cou, ce bijou est l'amulette personnelle de la sorcière et il augmente nettement ses capacités magiques. Comme les romans ne nous fournissaient pas plus de détails sur son aspect, beaucoup d'esquisses différentes ont été dessinées pour créer ce pendentif essentiel.

L'introduction du personnage de Yennefer nécessitait la création d'un style vestimentaire complet. Le choix des couleurs a été le plus simple, car les nombreuses descriptions que l'on trouve dans les romans indiquent clairement qu'elle porte toujours des ensembles noirs et blancs de bon goût. Les romans donnent également assez d'informations pour reconstituer le style général de la magicienne. Chemises blanches ourlées de dentelle, longs manteaux noirs, pantalons ou bas noirs et talons hauts : tous ces éléments évoquent une tenue élégante, qui flatte la silhouette de Yennefer tout en accentuant son indépendance et sa force de caractère. Cela nous a servi de point de départ pour créer plusieurs versions de la tenue de la sorcière, qui se différenciaient par leur style et les détails. La page ci-contre montre celle que nous avons retenue pour le personnage final.







Durant ses voyages, Yennefer peut parfois revêtir une tenue plus masculine, et troquer sa longue robe contre un pantalon de monte plus pratique. En l'absence de description détaillée d'une telle tenue, nous avons supposé que Yennefer aurait su marier les aspects esthétique et pratique. Comme le reste des vêtements de la magicienne, cette tenue associe des nuances de blanc et de noir.



Triss Merigold

Triss Merigold est de loin l'un des personnages secondaires les plus importants de notre série de jeux, car elle apparaît dans les trois volets et y tient un rôle prépondérant. Cette jeune magicienne incroyablement douée vit une histoire compliquée avec Geralt, une histoire à mi-chemin entre une liaison intermittente et une longue et profonde amitié.

Les traits principaux de Triss, comme la forme de son visage, sa coiffure et sa silhouette, sont grandement basés sur le modèle créé pour le deuxième jeu de la série. Seuls ses vêtements ont radicalement changé : ils sont devenus plus élégants, plus en adéquation avec le style en vogue à Novigrad, la cité du faste et de la mode où elle vit désormais. Les habits de Triss reflètent toutefois toujours ses propres goûts, y compris son penchant pour les coupes soulignant sa taille fine, détail qui fait son orgueil dans les romans.



« N'aie crainte, sourit la magicienne. Je ne suis ni une voleuse ni une étrangère. Je m'appelle Triss Merigold, je me rends à Kaer Morhen. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LE SANG DES ELFES



Durant la phase de conception, nous avons dessiné de nombreuses tenues pour Triss, en employant différentes palettes de couleurs, en variant les ourlets ou les enjolivements et en modifiant les accessoires comme les manteaux, les capuchons et les capes. Les illustrations de cette page permettent de voir le résultat obtenu par nos artistes.

« Tu n'arrives décidément pas à suivre la mode, répondit le barde en grimaçant et en lissant sa plume de poule de la manche bouffante de son pourpoint bleu brillant [...]. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, « LE FEU ÉTERNEL »
DANS L'ÉPÉE DE LA PROVIDENCE



Jaskier

Poète de renommée mondiale, dandy et grand amateur de femmes : voilà en substance ce qu'on peut dire de Jaskier, le meilleur ami de Geralt. À l'instar de Triss, ce troubadour assez grandiloquent et légèrement égocentrique, mais pourtant sympathique, est l'un des personnages qui nous accompagnent depuis le premier opus de la série.

La garde-robe élégante de Jaskier a toujours été une de ses caractéristiques principales. Il a des préférences vestimentaires, mais suit attentivement la mode et achète volontiers de nouveaux atours pour rester dans le coup. En travaillant sur sa nouvelle allure, nous avons tâché de tenir compte de cet aspect.

Dans ce jeu, Jaskier s'est installé à Novigrad et a adopté le style vestimentaire somptueux prisé dans la ville, même s'il continue de porter sa couleur favorite, une teinte prune rehaussée par des éléments tissés de fils d'or. Il a troqué son chapeau à bords tombants contre un béret bourgeois, même si celui-ci reste surmonté de ses plumes caractéristiques, bien sûr. L'aspect du personnage indique qu'il s'en sort plutôt bien, ou alors c'est ce que Jaskier veut laisser penser (ce qui est tout aussi probable).

Même si Jaskier n'a pas renoncé à son mode de vie insouciant, la vie du poète a changé dans une certaine mesure. Nous voulions que ces changements se reflètent dans son aspect extérieur. Le troubadour devait s'habiller de façon plus somptueuse, mais en conservant le style unique que nous avions défini pour lui dans les jeux précédents. C'est ce que nous avons gardé à l'esprit en élaborant différentes versions de sa garde-robe, en ajoutant et en modifiant des éléments séparés pour atteindre un effet général satisfaisant.







Ce portrait de Jaskier présenté en tueur de monstres est un clin d'œil servant aussi à montrer le penchant du poète pour les bouffonneries pompeuses. Sa posture héroïque exagérée, son épée gigantesque, sa cape écarlate flottant au vent et l'espèce de dragon mort à ses pieds : tout cela fait référence aux représentations de saint Georges.



Emhyr var Emreis

Emhyr var Emreis, aussi appelé Deithwen Addan yn Carn aep Morvudd ou la Flamme Blanche qui danse sur la tombe de ses ennemis, est le souverain de l'empire du Nilfgaard, un fin stratège et un parfait homme d'État. Depuis près de deux décennies, il complote et intrigue pour éliminer ses ennemis et adversaires politiques, et ouvrir la voie à de nouvelles conquêtes pour son empire. Jusqu'à présent, il n'avait été évoqué dans les jeux que comme le cerveau ourdissant l'assassinat des rois du Nord, agissant depuis sa lointaine capitale par l'entremise de diplomates et d'espions. Dans ce volet de la série, il va enfin apparaître en personne pour achever son grand œuvre.

L'apparence de l'empereur est basée sur les descriptions existantes dans les romans de la saga du sorceleur. Il a tendance à s'habiller modestement, sans signes ostentatoires, en revêtant des tenues encore plus simples que les aristocrates et les courtisans nilfgaardiens qui l'entourent. Le noir est la couleur dominante de ses vêtements et ses manches rouge foncé offrent le seul contraste, même si elles aussi sont décorées de motifs noirs. Emhyr porte un simple tour de cou, fait de morceaux d'or plats entrelacés, et un pendentif représentant le Grand Soleil, l'emblème de l'Empire.





« La [Flamme] Blanche qui danse sur la [tombe] de ses ennemis entra dans la salle. […] Son costume noir ne se distinguait en rien de celui des menins, mis à part l'absence de collerette. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LE TEMPS DU MÉPRIS

Emhyr est décrit comme quelqu'un qui inspire le respect par sa simple présence, et il fallait que cela se traduise dans l'apparence que nous lui donnerions. Bien qu'élégant, l'empereur porte des habits modestes, qui contrastent avec ce que l'on attendrait d'un souverain extrêmement riche et puissant, qui gouverne la moitié du monde connu. Le tour de cou impérial en or mentionné plus haut est le seul ornement de sa tenue, si l'on excepte ses quelques bagues.

Ce tour de cou impérial, appelé torc'h dans la langue ancienne, n'est pas décrit en détail dans les romans ; on y apprend simplement qu'il se porte lors des cérémonies officielles. Pour aboutir à son aspect final, nous avons donc combiné des éléments d'exemples historiques d'ornements et de chaînes en or semblables, conçus dans ce but.

« Moi, cher Geralt, je connais un certain nombre de choses et peux en faire beaucoup. C'est d'ailleurs ce qu'indique mon titre scientifique, comme vous l'appelleriez. Autrement dit : Aen Saevherne. »
« Un sage. »
« Effectivement. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LA TOUR DE L'HIRONDELLE



Avallac'h

L'elfe Avallac'h est un personnage très énigmatique. Ce mage taciturne et assez secret semble en savoir long sur le destin de Ciri et son don mystérieux, mais rechigne à partager ses informations. Des doutes demeurent donc quant à ses motivations, même si l'on peut être certain qu'un Aen Saevherne comme lui (c'est-à-dire un sage) possède un grand pouvoir et des capacités surpassant largement celles de n'importe quel mage humain.

Nous avons fait en sorte que l'apparence d'Avallac'h corresponde à ces caractéristiques et au rôle qu'il joue dans l'histoire. Le mystérieux allié de Cirilla porte une tenue de voyage pratique et de bonne facture, coupée selon les goûts de sa race : les elfes Aen Elle. Il porte de hautes bottes à lacets aux fines semelles en cuir, une cape grise décorée de motifs de plantes délicats et une capuche recouvrant sa tête. Une écharpe est passée sur ses épaules et une ceinture en cuir, à laquelle pend une petite bourse, fait le tour de sa taille. La coupe asymétrique de ses habits est la petite touche qui lui donne un air exotique et souligne les goûts vestimentaires originaux des elfes.



En créant le style d'Avallac'h, nous devions également définir un concept général pour les vêtements des Aen Elle. Nous avons conçu leurs habits de tous les jours et leurs tenues de voyage de manière à créer un contraste saisissant avec l'apparence brutale et effrayante de la Chasse Sauvage. Les habitants de Tir ná Lia aiment les tons pastel doux et chauds, mais aussi les broderies et les applications délicates. Ils portent des robes amples et fluides, qui soulignent en même temps leur silhouette gracile. Nous avons suivi les mêmes principes pour créer l'aspect d'Avallac'h.



Toujours en mouvement pour échapper à la Chasse Sauvage, Avallac'h fait tout son possible pour rester anonyme et cache son identité en masquant le haut de son visage.



Uma

La mystérieuse créature difforme appelée Uma apparaît plusieurs fois durant la trame principale. En raison de l'importance de ses difformités, il est difficile de dire avec certitude à quelle race elle appartient. Une chose est sûre, en tout cas : Uma n'a pas eu une vie facile. Pour la plupart des gens qui le rencontrent durant le jeu, c'est une erreur de la nature, une monstruosité bizarre, qui fait les frais de blagues incessantes. Uma ne semble pas en être affecté, sûrement car son intellect doit être aussi dégradé que son corps.

L'apparence d'Uma est due à une malédiction et elle est censée susciter autant la pitié que le dégoût. Sa tête déformée, posée presque directement sur ses épaules rentrées, penche légèrement d'un côté, comme si Uma grimaçait toujours de surprise. Ses bras fins ne sont pas de la même longueur et ses jambes torses semblent supporter difficilement le poids de son corps couvert de verrues. Pour ne rien arranger, Uma porte des guenilles sales retenues par des cordes, et les objets hétéroclites qui y sont suspendus constituent ses seuls biens.



Nous avons tâché de rendre le résultat de la malédiction qui a transformé Uma en une créature monstrueuse aussi convaincant que possible. Les dessins et les croquis ci-dessus présentent le processus que nous avons suivi pour créer son apparence, en commençant par les croquis en noir et blanc pour finir par des versions colorées d'Uma.



Dijkstra

Ancien comte redanien à la tête des forces spéciales de ce royaume, Sigismund Dijkstra est aujourd'hui un ponte de la pègre à Novigrad. Comme il s'agit d'un personnage important des romans, nous nous sommes inspirés des descriptions qu'ils en donnent pour créer son apparence dans le jeu. Dijkstra est dépeint dans les livres comme un espion à l'opposé des stéréotypes que nous avons sur cette profession. Ce n'est pas un individu mince avec un visage chafouin et un regard sombre, qui se dissimule sous une capuche noire, mais un solide gaillard d'environ deux mètres, qui affectionne les tenues aux couleurs vives et richement décorées, et cache un esprit astucieux et entreprenant sous un visage un peu las.

Voorhis

Morvran Voorhis est un Nilfgaardien pur jus, ce dont seuls peuvent se targuer les gens nés dans les territoires centraux de l'Empire. Ce jeune officier prometteur est le descendant d'une ancienne famille impériale et beaucoup voient en lui un prétendant possible au trône de l'Empire.
Voorhis s'habille à la mode nilfgaardienne, ce qui veut dire que la palette de couleurs de ses habits est limitée au noir et au doré. Ce dessin montre une étude initiale du personnage, qui avait pour but de transcrire la nature générale de Morvran : fier, conscient de son rang et de ce que cela implique, et tout aussi à l'aise sur le champ de bataille que dans un boudoir de la cour.



Radovid

Le roi actuel de la Redania, Radovid V dit le Sévère, est l'un des souverains les plus influents du Nord. Calculateur, revanchard et maladivement soupçonneux, Radovid gouverne son royaume d'une main de fer et réprime dans le sang tout signe de mécontentement ou d'opposition.

Radovid s'habille aux couleurs de la Redania : du rouge avec des touches de blanc et d'or. L'emblème royal, un aigle blanc sur un fond rouge, décore la poitrine du monarque. Redoutant une tentative d'assassinat, Radovid porte en permanence une longue cotte de mailles sous sa tenue, en espérant qu'elle le protégera de ceux qui conspirent pour le poignarder dans le dos. Dans ce même but, il porte toujours une dague toute simple, visiblement plus fonctionnelle qu'ornementale, suspendue à sa ceinture de chevalier, ornée de clous en argent.

Crach

Crach an Craite est le Jarl d'Ard Skellig, un capitaine de navire intrépide et l'un des plus puissants guerriers de son peuple. Cet insulaire à la large carrure, bien charpenté, est âgé d'une quarantaine d'années, même si sa barbe broussailleuse et son visage buriné, taillé à la serpe, le vieillissent quelque peu.

Crach porte une tenue robuste et pratique, faite de cuir et de laine épaisse. Quelques accessoires décoratifs servent à marquer son rang social élevé : des bagues, une broche épinglée sur un épais manteau de fourrure et un simple cercle d'or et d'argent ceint sur son front. Même si certains continentaux le prennent pour un barbare primitif, Crach est un habile politicien qui pèse soigneusement chacune de ses décisions, la prudence lui semblant préférable à la bravoure irréfléchie.





Cerys

Le personnage de Cerys, la fille de Crach, a été créé entièrement pour ce jeu. Parfois surnommée l'Épervier, cette jeune femme courageuse et déterminée, mais pourtant prudente, tient plus de son père dans son attitude que dans son apparence.

Les vêtements portés par Cerys sont féminins, mais comportent des touches militaires. Un gambison en laine avec un col en fourrure et des épaulières en métal recouvrent une simple robe bleue aux manches surpiquées. Une large ceinture en cuir, semblable à celle portée par son père, ceint sa taille. Son écharpe à damier rouge, un symbole montrant son appartenance au clan an Craite, vient ajouter une touche de couleur à l'ensemble.

Hjalmar

Hjalmar an Craite, le fils aîné de Crach, confirme à merveille le dicton « tel père, tel fils », surtout pour ce qui est de l'apparence. Il est de ce point de vue tout l'opposé de sa sœur : en effet, il a hérité de la stature imposante, du large visage et de la férocité de son père, mais, hélas, pas de sa prudence ou de sa patience.

Hjalmar porte le costume simple d'un guerrier de Skellige. On voit au premier coup d'œil qu'il vit pour la bataille et qu'il préfère résoudre les problèmes par la force brute. Il doit son visage meurtri, et son surnom de "Lippe-fendue", à une chute qu'il a faite quand il était jeune, en tentant d'impressionner sur des patins à glace une certaine Cirilla, son ancienne camarade de jeu.



Le Baron sanglant

Philippe Strenger, plus connu à Velen sous le nom de Baron sanglant, est l'un des personnages ambigus mais intéressants que Geralt rencontre en recherchant Ciri. C'est un homme trapu avec une barbe poivre et sel et un visage rude de bandit, même s'il s'agit en réalité d'un ancien soldat temerien, qui s'est emparé de Perchefreux, le château d'un seigneur local, pour s'en déclarer le nouveau souverain.

La tenue du baron mélange de l'équipement militaire (un gambison usé, une veste cloutée, un plastron en métal et des grèves) avec une tunique somptueuse et coûteuse ayant sûrement appartenu à l'ancien seigneur de Perchefreux. L'ensemble est complété par un ceinturon en cuir et un baudrier où sont accrochés une épée courte de chevalier et un couteau de bandit.



Tamara

La fille du baron, Tamara, est une jeune femme forte et indépendante, endurcie par une vie difficile et une enfance malheureuse. Son apparence ne correspond pas tout à fait à la description que lui en a donnée son père, car il ne la voit que comme sa petite fille chérie. Après s'être enfuie de chez elle, Tamara s'est tournée vers la foi et a décidé de rejoindre les chasseurs de sorcières, un groupe de fanatiques du Feu Éternel.

La tenue de Tamara est composée d'un gambison de laine avec des pièces d'armure métalliques protégeant ses épaules, ses coudes, ses cuisses et ses genoux. Une large ceinture en cuir lui octroie un surplus de protection au niveau de l'abdomen, tandis que deux ceintures parallèles plus fines lui permettent d'accrocher bourses et étuis à parchemins pour les mandats d'arrêt et autres documents l'identifiant comme chasseuse de sorcières.





CHAPITRE VI

Habitants d'un monde vivant

Les habitants du continent et de l'archipel de Skellige ne sont pas tous des gens riches et puissants. La population des grandes cités, petits bourgs ou minuscules villages de ce monde est constituée principalement de gens simples, qui tentent de mener une vie normale et honnête. Ils travaillent, commercent, aiment, haïssent, combattent, s'inquiètent et jouent. Afin de s'épargner un dur labeur, bien sûr, ils sont nombreux à préférer profiter de la faiblesse, la naïveté, la docilité ou l'inattention des autres pour s'enrichir injustement. Beaucoup n'hésitent pas non plus à recourir à la violence pour exproprier des gens de chez eux, répandre leurs croyances ou leur religion, ou faire valoir leurs lois ou leur autorité. D'autres encore n'hésitent pas à se servir de leur arme pour défendre leur foyer, leur vie ou leur liberté.

Tous ces personnages (et les parias comme les elfes, les halfelins et les nains) rendent notre monde plus vivant avec leurs conflits, leurs problèmes et leurs joies. C'est pourquoi nous nous sommes efforcés de rendre chaque habitant, même le plus insignifiant, aussi unique et pittoresque que possible.

Habitants de Novigrad

Novigrad est habitée par des résidents permanents et des gens de passage, qui forment un groupe inhabituellement pittoresque. Les plus intéressants parmi cette foule d'habitants, de marchands et d'artisans sont ceux qui exercent les professions les moins recommandables. Vous trouverez sur ces pages quelques dessins et croquis réalisés durant la conception des maîtres de ces activités, depuis les redoutables chasseurs de sorcières jusqu'aux mendiants, en passant par les courtisans, les bandits, les voyous et les vide-goussets.





Insulaires de Skellige

En plus des guerriers de chaque clan, nous avons dessiné des concepts pour les femmes peuplant les îles. Leurs vêtements sont inspirés des robes portées au bas Moyen-Âge dans les régions septentrionales d'Europe. Cette page présente aussi des croquis d'idées pour les bandits et les pirates des îles, ainsi que pour les Vildkaarls, des berserkers vivant sur les hauts plateaux déserts et sauvages des îles.







Les habitants de Skellige sont divisés en six clans, installés chacun sur une des six plus grandes îles de l'archipel. Chaque clan a ses propres couleurs, qui servent à le définir comme un groupe distinct uni par des liens familiaux et des traditions ancestrales. Ces tartans constituent aussi une marque distinctive permettant aux guerriers de s'identifier sur le champ de bataille.







Terres désolées

Dans les régions désertes des Terres désolées, on croise souvent des hommes armés de toutes sortes : des mercenaires, des soldats des légions dissoutes de la Temeria, des maraudeurs et de simples bandits. Nous voulions que ces personnages se différencient les uns des autres tout en respectant le style et l'ambiance du monde du sorceleur, qui est inspiré en grande partie par les armes, les armures et les habits authentiques du Moyen-Âge. Nous avons suivi des principes semblables pour créer l'aspect des petites gens de Velen.





Nilfgaardiens

Les Nilfgaardiens qui occupent Velen constituent un groupe à part. La plupart d'entre eux sont des soldats, qui ont gagné cette région quelques mois plus tôt et qui, après une campagne victorieuse, s'en sont emparés pour l'Empire. Dans le jeu précédent, on trouve des gardes nilfgaardiens en armure d'acier portant un casque décoré de plumes noires, mais dans ce volet nous voulions montrer des formations de simples soldats, n'appartenant pas aux troupes d'élite. L'Empire dispose d'une machine de guerre phénoménale et les soldats qui forment ses rangs viennent de provinces, de royaumes vassaux et de duchés aux cultures différentes. Les croquis proposés ici montrent différents concepts pour les brigades de cavalerie nilfgaardiennes, allant des cavaliers en armure légère aux lanciers en armure lourde montés sur des destriers.







CHAPITRE VII

La Chasse Sauvage

La mystérieuse Chasse Sauvage est un cauchemar qui hante le monde du sorceleur depuis des siècles. Les rares témoins ayant survécu à une rencontre rapprochée décrivent une horrible cavalcade de spectres et de guerriers morts-vivants traversant le ciel nocturne. Revêtus d'une armure de cavalerie terrifiante, ils chevauchent des montures aussi monstrueuses et effrayantes qu'eux. Un crâne aux dents gâtées sourit sous leur casque et des flammes froides brûlent dans leurs orbites vides.

La cavalcade surgit de nulle part et un froid mordant est le seul signe annonciateur de son arrivée. Les villes et les villages isolés sont les cibles les plus fréquentes de cette monstrueuse brigade. Ceux qui n'ont pas le temps de fuir meurent ou disparaissent sans laisser de trace.

La Chasse Sauvage traque le sorceleur et ses proches depuis longtemps. Elle a enlevé Yennefer et suivi la piste de Ciri en de nombreux endroits. À présent, la confrontation finale approche et Geralt devra bientôt affronter au grand jour le roi de la Chasse et ses sbires.

« La cavalcade cauchemardesque tournoyait, filant droit sur elle. Les sabots des chevaux-fantômes balayaient les lueurs des feux follets suspendus au-dessus des marécages. […] Le roi de la [Chasse] talonna son cheval-fantôme ; il éclata de rire, un rire sauvage, effrayant. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI, LE TEMPS DU MÉPRIS

Eredin

Eredin Bréacc Glas, le roi de la Chasse Sauvage, est le plus grand ennemi dans *The Witcher 3* et l'adversaire le plus farouche que Geralt ait jamais rencontré. Ce guerrier impitoyable, calculateur et ambitieux ne reculera devant rien pour atteindre son but : capturer Ciri.

Eredin dirige les cavaliers de la Chasse depuis des dizaines d'années, voire des siècles. Pour inspirer encore plus la terreur, il porte une armure lui donnant l'aspect d'un spectre horrible. Certains de ses éléments sont émaillés en rouge et modelés pour ressembler à des bouts de corps écorchés. L'armure se compose d'un casque en forme de crâne en acier noir, de lourds brassards et grèves à pointes, et d'un plastron ajouré pour ressembler aux côtes d'un squelette. Quand il galope sur sa monture, l'épée au clair, Eredin est pour la plupart des hommes l'incarnation de leur pire cauchemar.









Très peu de gens savent que sous l'armure effrayante du roi de la Chasse Sauvage se cache un être de chair et de sang. En fait, les cavaliers de la Chasse Sauvage ne sont pas des spectres, mais des guerriers des Aen Elle, le peuple d'Alder, de lointains parents des Aen Seidhe, les elfes habitant le monde où se déroule notre histoire.
Sous le casque du roi se trouve le visage d'Eredin, souverain et général des Aen Elle. Il a des traits fins et agréables, quoique marqués par une froide cruauté. Des yeux sombres et enfoncés, une physionomie aristocratique, une peau pâle et des lèvres minces s'étirant en rictus, complètent l'apparence de notre principal ennemi.
Les illustrations de droite montrent différentes versions du casque du roi de la Chasse Sauvage.

LA CHASSE SAUVAGE

« La cavalcade cauchemardesque tournoyait, filant droit sur elle. Les sabots des chevaux-fantômes balayaient les lueurs des feux follets suspendus au-dessus des marécages. […] Le roi de la [Chasse] talonna son cheval-fantôme ; il éclata de rire, un rire sauvage, effrayant. »

ANDRZEJ SAPKOWSKI,
LE TEMPS DU MÉPRIS



Les guerriers de la Chasse Sauvage sont décrits dans les romans comme des cavaliers terrifiants chevauchant des montures non moins terrifiantes. Comme les elfes qui les montent, ces chevaux doivent leur apparence effrayante à un caparaçon conçu pour leur donner l'aspect de revenants. Les illustrations de cette page montrent une des premières versions du roi de la Chasse Sauvage sur son destrier, dont l'armure a été modélisée d'après des bardes historiques ; c'est ainsi qu'on nommait autrefois les armures des chevaux de guerre.







Dans le monde des Aen Elle, Eredin Bréacc Glas menait autrefois une unité de cavalerie d'élite, les Dearg Ruadhri, ce qui signifie les "Cavaliers pourpres" dans la langue ancienne. Cette unité composa le noyau de la Chasse Sauvage, une formation d'élite capable de voyager entre les mondes. On ignore le nombre initial de Dearg Ruadhri, mais on peut supposer que le groupe s'agrandit considérablement après l'accession au trône d'Eredin, suite à la mort de son prédécesseur, le roi Auberon. Ces guerriers d'exception des Aen Elle sont des ennemis que Geralt devra affronter à de nombreuses reprises dans ce volet de la série.

Les guerriers de la Chasse Sauvage sont habillés à la manière de leur chef ; ils portent une armure lourde avec des motifs de crânes et des os apparents visant à leur donner l'apparence de spectres. Leur armure suit le style général adopté par les gens dans le monde qu'ils envahissent ; ainsi, ils peuvent inspirer la terreur à leurs victimes, qui les prennent pour des guerriers morts, et dissimuler leur véritable identité. Même si chaque Dearg Ruadhri est un combattant parfaitement entraîné, plus doué que les meilleurs soldats d'élite du Nilfgaard ou des royaumes du Nord, cet outil de "guerre psychologique" fait pencher encore plus la balance en faveur des Aen Elle.



Imlerith

Imlerith, un des officiers supérieurs de la Chasse Sauvage, est le bras droit d'Eredin et son plus fervent partisan. Ce guerrier brutal et puissant a survécu aux nombreuses guerres de conquête menées par les Aen Elle contre d'autres mondes au fil des siècles. Imlerith apprécie les affrontements physiques et les batailles sanglantes et directes où l'entraînement, la rapidité et la force déterminent qui doit vivre ou mourir.

L'armure d'Imlerith est couverte de marques de lames, souvenirs de ses milliers de batailles. De grandes et robustes épaulières protègent son cou et ses épaules, ainsi que sa tête. Comme les autres guerriers de la Chasse, il protège sa poitrine d'un solide plastron ajouré, travaillé pour ressembler à une cage thoracique. Des gantelets en acier et des brassards segmentés et décorés préservent ses mains et ses avant-bras, tandis que ses cuisses, ses genoux et ses tibias sont recouverts de leurs propres protections. Tout cet ensemble s'imbrique pour rendre ce terrifiant Aen Elle quasiment invulnérable aux coups.



Caranthir

Caranthir est le second lieutenant le plus loyal d'Eredin. Ses capacités uniques ont fait de lui un officier essentiel de la Chasse Sauvage ; c'est lui qui est chargé de guider leurs expéditions à travers le temps et l'espace pour rejoindre les mondes éloignés de celui des Aen Elle.

Avec son manteau gris fourré, son casque à cimier original et son bâton en acier surmonté d'une sphère irradiant de magie, Caranthir se distingue nettement des autres guerriers de la Chasse Sauvage. Il se démarque aussi par ses capacités, car c'est aussi un puissant mage qui s'appuie avant tout sur ses sorts et ses pouvoirs surnaturels lors des combats. Il n'est peut-être pas aussi dangereux qu'Imlerith lors d'un affrontement direct, mais il peut abattre son bâton en acier avec une agilité et une vitesse mortelles, ce que ses adversaires pourront vérifier dans *The Witcher 3*.





La légende de Skellige évoque un navire effrayant baptisé Naglfar, qui transporte des spectres depuis les terres affreuses de Mörhogg. Même si le mythe ne fait jamais de rapprochement avec la Chasse Sauvage, les similitudes nous ont paru si frappantes que nous avons décidé d'utiliser ce thème pour faire du Naglfar le navire d'Eredin dans notre histoire. C'est ce navire qui transportera ses guerriers jusqu'à la bataille finale décisive.







Beaucoup de croquis et de modèles ont été conçus pour le Naglfar. Les plus anciens montraient ce navire volant dans les airs. Cependant, les modèles les plus sombres, qui convenaient mieux à l'ambiance de l'univers du sorceleur, ont remporté notre faveur. Le dessin ci-dessus montre la version finale du Naglfar, le terrible vaisseau de la non moins terrible Chasse Sauvage.

LA CHASSE SAUVAGE

La Chasse Sauvage comprend aussi dans ses rangs des serviteurs de moindre importance, ses molosses, qui accompagnent ses guerriers au combat. Le nom de “molosse” est quelque peu impropre, car il ne s’agit pas de chiens normaux, mais d’étranges quadrupèdes venant d’un endroit inconnu loin de notre monde et de notre époque. En créant ces monstres, nous nous sommes efforcés de leur donner une apparence aussi étrange que possible. Les dessins ci-dessous montrent les premières versions de ces bêtes, tandis que l’illustration de droite montre la version finale.

On voit au premier coup d’œil que ces molosses n’ont qu’un rapport très lointain avec des chiens. Ils ont un museau arrondi et leur cou pour ainsi dire inexistant rejoint abruptement leur corps puissant. Ces monstres courent sur quatre pattes bien espacées et terminées par des griffes acérées. Leur corps grotesque est recouvert d’une épaisse armure rudimentaire. Les molosses de la Chasse sont des créatures impitoyables, qui obéissent parfaitement aux ordres de leurs maîtres et tuent avec une brutale efficacité.













CHAPITRE VIII

Monstres

Des mornes marais et des régions désertes de Velen aux canaux et aux ruelles animées de Novigrad, en passant par les collines et les vallons venteux de Skellige, les monstres sont un élément omniprésent de ce monde, et une menace très sérieuse pour chacun de ses habitants. C'est l'existence de ces créatures, arrivées dans ce monde suite à la Conjonction des Sphères, qui a entraîné l'apparition des sorceleurs. Ces professionnels sont devenus une nécessité, car même les soldats les mieux entraînés et les plus disciplinés avaient peu de chances de l'emporter face à certaines des bêtes les plus grandes, les plus agressives ou les plus retorses, qui infestent ce monde brutal et dangereux. Nous présentons dans les pages suivantes quelques-unes des bêtes qui composent le vaste bestiaire de l'univers du sorceleur.



Moires

Les Moires de Velen ne proviennent pas des romans de la saga du sorceleur, mais elles s'intègrent parfaitement au monde existant, rempli de monstres et autres éléments issus du folklore européen. Ces trois sœurs ne sont pas humaines ; ce sont les membres d'une espèce dégénérée de monstres humanoïdes aux origines incertaines, même pour les érudits et les sorceleurs. Chacune de ces trois créatures a une fonction précise et des capacités uniques pour l'accomplir. L'aînée des sœurs, Soupir, peut entendre tout ce qui se passe dans les marais de Velen grâce aux oreilles humaines tranchées qu'elle imprègne de magie et suspend dans les arbres. Ambroisie concocte des préparations magiques, tandis que la plus jeune des Moires, Fuselle, tisse des fétiches magiques avec des cheveux humains.



Fiellons

Comme beaucoup d'autres créatures de l'univers du sorceleur, les fiellons sont inspirés par des êtres qui apparaissent dans les croyances païennes et les contes populaires slaves. Dans ce cas, il s'agit d'esprits maléfiques amorphes appelés biesy. Le fiellon que nous avons créé représente un danger plus réel et immédiat, ainsi qu'un sérieux défi, même pour les chasseurs de monstres aussi expérimentés que Geralt de Riv.





Géant de glace

Pour le géant de glace, nous nous sommes inspirés de créatures décrites dans de vieux mythes et de vieilles sagas scandinaves. Il est probablement le dernier représentant de sa race dans le monde du sorceleur, une race qui devait pourtant compter nombre d'individus dans les régions froides du continent et de l'archipel de Skellige, il y a des milliers d'années. Cet être brutal et primitif, responsable de l'exode des habitants d'Undvik, est donc à sa manière une relique d'un lointain passé.

Le géant de glace porte une parodie d'accoutrement humain : il est vêtu de bouts de cuir, de voiles, de gréement, de boucliers brisés et d'os d'animaux, et il décore son corps gigantesque de dessins primitifs. Le croquis en noir et blanc montre la première version de cette créature et le représente avec une harpie perchée sur son avant-bras.

Vierge de la peste

La vierge de la peste, un esprit incarnant la maladie et les épidémies, est aussi ancrée dans le folklore européen. Dans les légendes, elle est décrite le plus souvent comme une femme d'une blancheur cadavérique, vêtue d'une simple robe blanche de paysanne, qui traverse les villes et les villages frappés par la peste en ne laissant derrière elle que des rues jonchées de cadavres. L'esquisse réalisée pour notre jeu montre la vierge de la peste sous sa forme véritable, bien plus horrible. Sa chair pourrie, dévorée par les vers, est couverte d'un suaire en lambeaux semblant tissé de miasmes et d'immondes émanations. En dessous apparaissent des dizaines de rats prêts à répandre la peste.



Le corps intangible de ces spectres ressemble à un cadavre de femme desséché, vêtu des loques de la robe ou la tenue qu'elle portait de son vivant. Les spectres de midi portent aussi une couronne de fleurs fanées sur leur tête et tiennent à la main une faucille, deux attributs qui les rattachent à la vie rurale. Les spectres de minuit portent une tenue sombre et tiennent à la main une lanterne, qu'ils utilisent pour tromper les voyageurs se hâtant de rentrer chez eux sur des routes de campagne, au plus noir de la nuit.

Spectres de midi et de minuit

Issus de la mythologie slave, ces spectres féminins ne sont actifs qu'à certains moments de la journée. En général, ils sont engendrés par une horrible tragédie liée à un amour malheureux. Les femmes victimes de tels événements deviennent, en fonction de l'heure de leur mort, des spectres de midi ou des spectres de minuit, leur chagrin, leur désir ou leur soif de vengeance les ayant maudites et rendues folles. On ne les rencontre que dans les zones rurales, et principalement dans les prés, les champs cultivés, les vergers ou aux carrefours, où les fermiers et les voyageurs sont leurs principales victimes.

Célicoles

Issu lui aussi de la mythologie slave, le célicole n'est pas un monstre ; du moins, pas au sens péjoratif du terme. Les célicoles des mythes étaient des esprits protecteurs veillant sur les fermes et les maisons, et apportant chance et fortune aux fermiers leur faisant de petites offrandes (nourriture et boisson).

Comme aucune description de ces créatures n'est parvenue jusqu'à nous, nos artistes ont eu toute latitude pour imaginer leur apparence. Les célicoles dans le monde du sorceleur ressemblent donc à de jeunes enfants avec un visage très ridé et des yeux étrangement grands. Pieds nus et couverts de boue, ils portent des vêtements simples, faits de haillons. Même s'ils semblent effrayants au premier abord, ils s'avèrent assez aimables avec le temps et même serviables à leur façon, ce qui les rend uniques parmi les autres créatures, souvent dangereuses, présentées ici.





Couvins

Les couvins sont des êtres maudits, engendrés par des fœtus non désirés ou des mort-nés abandonnés sans sépulture décente. Ils n'attaquent que les femmes enceintes, dans la chambre desquelles ils se faufilent la nuit pour siphonner leur énergie vitale. Ensuite, après les avoir affaiblies et conduites aux portes de la mort, ils les attaquent pour boire directement leur sang.

Les couvins ressemblent à de macabres fœtus déformés. Ils se déplacent en boitant sur leurs jambes tordues et sont enroulés dans leur cordon ombilical. Pour rester fidèles aux descriptions du folklore slave, nous les avons dotés de deux rangées de dents, un attribut commun avec les striges, qui sont elles aussi le fruit de la mort tragique d'enfants. Toujours comme les striges, les couvins peuvent être guéris de la malédiction qui les a rendus hideux ; ils deviennent alors des sommeillards, des esprits protecteurs des maisons.



Guenaudes aquatiques

Ces humanoïdes difformes vivent dans les marécages et sur les berges des lacs et des cours d'eau. Ils ressemblent à de gigantesques vieilles femmes bossues, pourvues de longues mains griffues, d'une poitrine avachie, de cheveux emmêlés et d'une gueule béante remplie de dents jaunies et de travers. Ils chassent les pêcheurs et les voyageurs seuls, et se glissent la nuit dans les villages humains pour enlever les imprudents ou les malchanceux. Les légendes d'Europe centrale et d'Europe de l'Est présentent les guenaudes aquatiques (baby wodne en polonais) comme des créatures inoffensives observant les jeunes qui se baignent. Nous avons préféré baser nos guenaudes sur des créatures telles que les tristement célèbres Baba Yaga ou Baba Drasznica, de vieilles femmes monstrueuses qui se nourrissent de chair humaine.





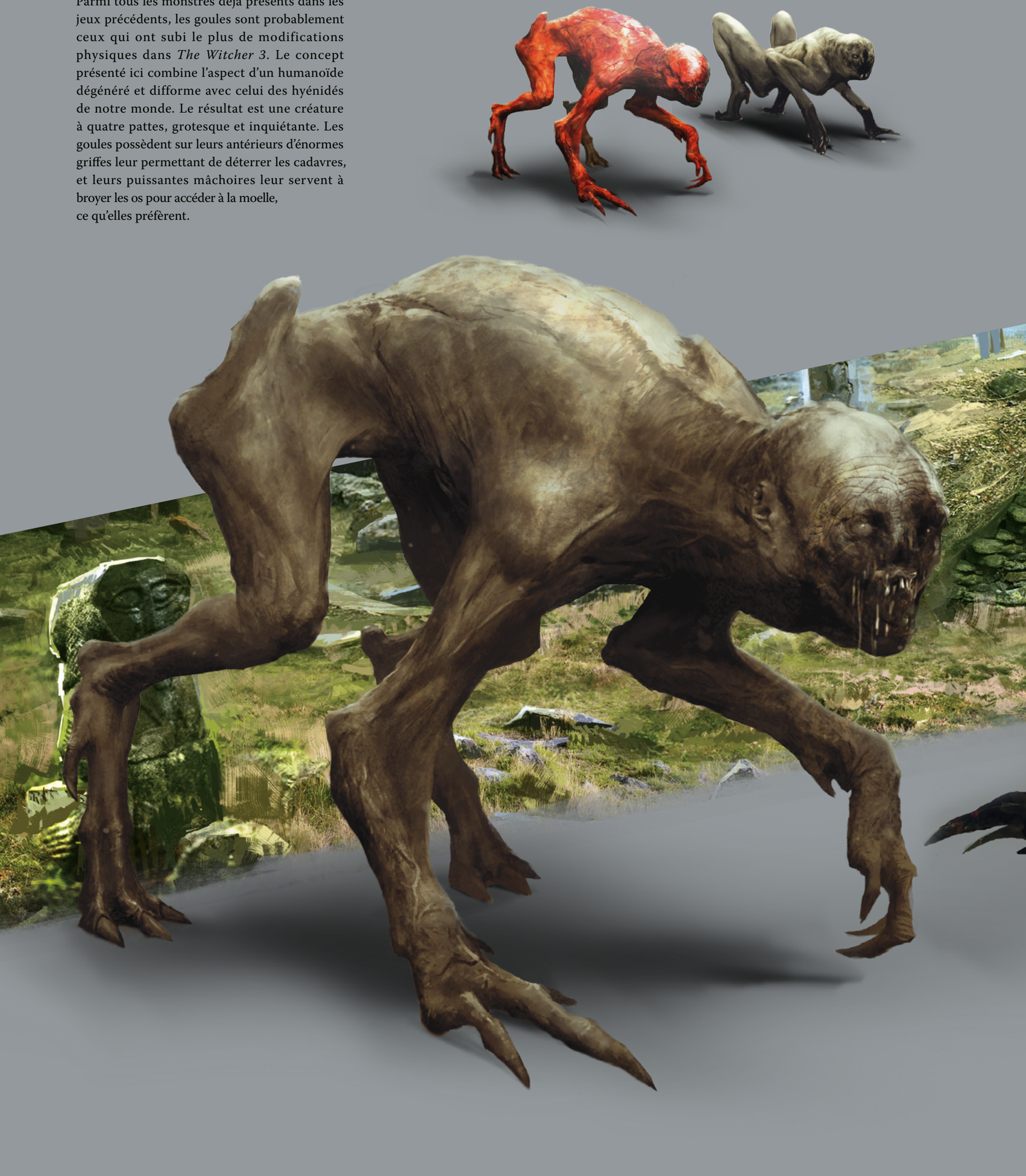
Brumelins

Classés dans la famille des nécrophages, les brumelins sont des créatures douées de pouvoirs de duperie, qu'ils utilisent pour hanter les régions sauvages et désertes. Ils contrôlent la brume, peuvent imiter la voix humaine et émettent une pâle lueur, ce qui leur permet d'attirer les voyageurs imprudents hors des sentiers battus pour les conduire dans des fourrés, des tourbières ou les faire tomber du haut des falaises. Ils peuvent ensuite se repaître de leurs cadavres.

Les brumelins sont à peine évoqués dans les romans, alors nos artistes ont été assez libres pour créer leur identité visuelle. Durant le travail sur ces créatures, nous avons réalisé de nombreux croquis avant de retenir l'illustration de cette page.

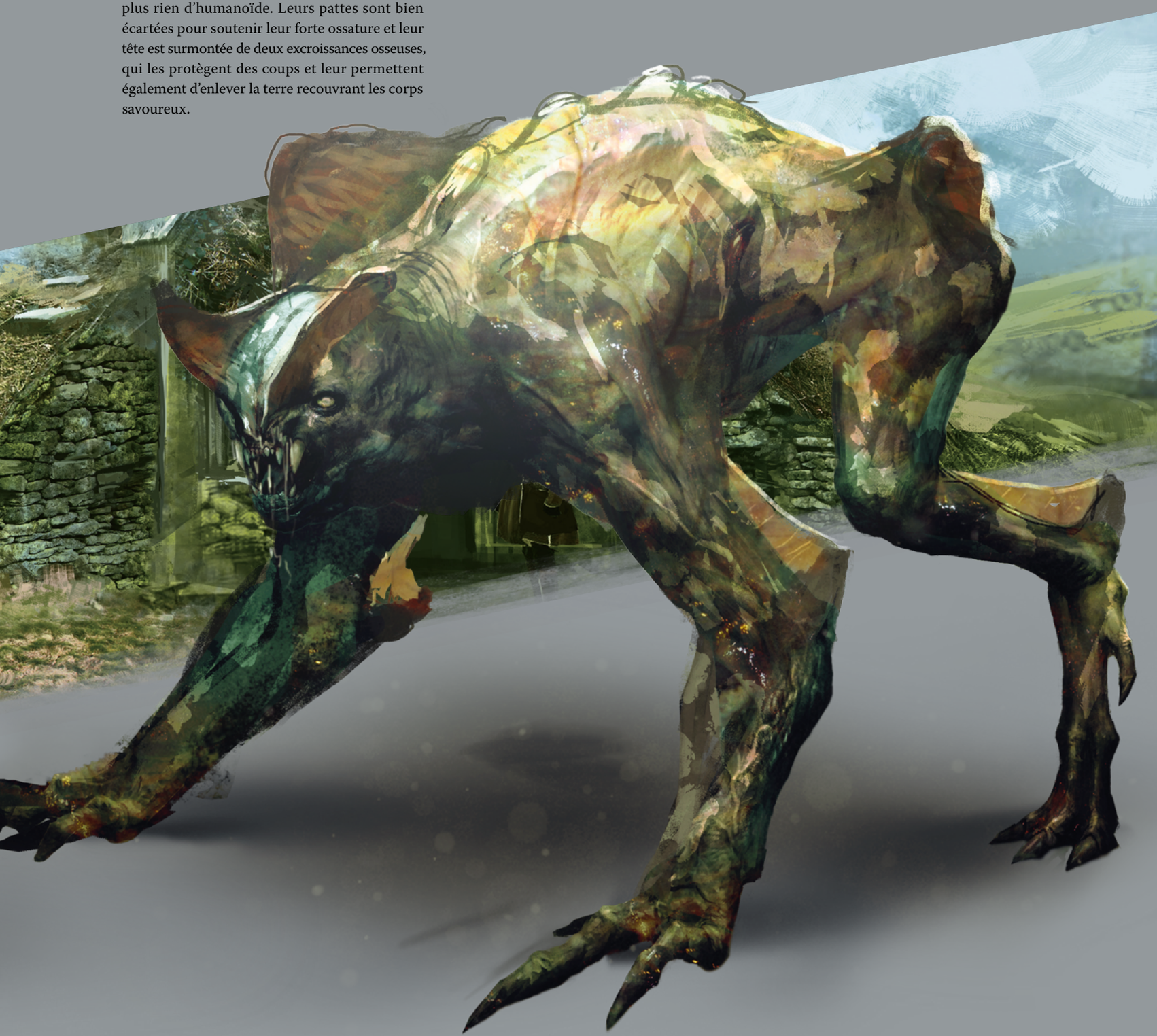
Goules

Parmi tous les monstres déjà présents dans les jeux précédents, les goules sont probablement ceux qui ont subi le plus de modifications physiques dans *The Witcher 3*. Le concept présenté ici combine l'aspect d'un humanoïde dégénéré et difforme avec celui des hyénidés de notre monde. Le résultat est une créature à quatre pattes, grotesque et inquiétante. Les goules possèdent sur leurs antérieurs d'énormes griffes leur permettant de déterrer les cadavres, et leurs puissantes mâchoires leur servent à broyer les os pour accéder à la moelle, ce qu'elles préfèrent.



Algoules

Plus grandes, plus fortes et plus agressives que les goules, les algoules en sont une sous-espèce, mais partagent une bonne partie de leurs caractéristiques. Cependant, alors que les goules conservent quelque chose d'humain dans leur physionomie, les algoules n'ont pour ainsi dire plus rien d'humanoïde. Leurs pattes sont bien écartées pour soutenir leur forte ossature et leur tête est surmontée de deux excroissances osseuses, qui les protègent des coups et leur permettent également d'enlever la terre recouvrant les corps savoureux.



Ours

Les dangers qui guettent les voyageurs s'aventurant hors des sentiers battus ne prennent pas tous la forme d'un monstre ou d'une créature magique. Des prédateurs normaux peuplent également les forêts et les montagnes isolées, et peuvent se montrer tout aussi dangereux que des goules ou des fiellons quand la faim les y pousse ou quand on les provoque.
Les ours font partie de ces créatures dans *The Witcher 3*. Nos artistes ont cherché à accentuer la force brute de ces animaux, ainsi que leurs puissantes griffes acérées et leur museau rondet grimaçant.





Leshens

Les leshens sont eux aussi mentionnés en passant dans la saga du sorceleur, mais ces monstres sont profondément ancrés dans la mythologie et les contes populaires d'Europe centrale et d'Europe de l'Est. Décrits comme des êtres mystérieux, capables de changer de forme et possédant un pouvoir sur la forêt et ses habitants (leur nom polonais, leszy, vient de la racine slave las, signifiant "bois"), les leshens étaient parfaits pour incarner l'un des adversaires les plus intéressants que Geralt devra affronter dans le dernier jeu de la série.

L'aspect du leshen est inspiré des légendes slaves, mais aussi des descriptions celtes et anglo-saxonnes d'un personnage vaguement similaire : Herne le Chasseur, un esprit sylvestre doté de grands bois de cerf. Dans notre jeu, le leshen mesure plus de deux mètres de haut et possède un énorme crâne d'élan ou d'orignal à la place de la tête. Les longs bras de la créature se terminent par de puissantes griffes et son corps est décoré des os et des crânes de ses victimes. Les leshens sont des chasseurs redoutables, les terreurs absolues qui rôdent dans les bois les plus sombres du monde du sorceleur.



Katakans

Les katakans sont une des puissantes espèces de vampires mentionnées dans les romans. Notre idée de départ était que tous ces prédateurs nocturnes devaient plus ressembler à des chauves-souris qu'à des humains. C'est pourquoi le katakan a de nombreuses caractéristiques de chiroptère, développées dans des proportions monstrueuses. Bien sûr, ce monstre conserve des éléments humanoïdes dans son apparence : il se tient debout, par exemple, a un regard étrangement intelligent et garde des objets manufacturés tissés dans sa fourrure. Cependant, l'aspect général de cet être évoque surtout un prédateur mortel, qui attaque avec ses ailes membraneuses, terminées par des griffes tranchantes.

Cocatrix

Le cocatrix apparaît dans les légendes de plusieurs pays d'Europe, où il est réputé pour son regard mortel. La version de la bête présentée dans les romans consacrés au sorceleur est un représentant unique en son genre du genre fictif des ornithosaures, une espèce inventée présentant à la fois des caractéristiques reptiliennes et aviaires. La tête du monstre est ornée d'une crête rouge caractéristique le faisant ressembler à un coq géant. Même si contrairement à la croyance populaire le regard du cocatrix n'est pas mortel et ne pétrifie même pas, il vaut mieux ne pas sous-estimer cet adversaire. Son bec court et apparemment inoffensif est extrêmement acéré et le monstre le manie avec une précision infaillible et une force colossale, en visant les yeux, le cou ou la jugulaire de sa victime pour lui infliger des blessures saignant abondamment.



Sirènes

Les sirènes sont des créatures sanguinaires et dangereuses, qui attirent les voyageurs naïfs avec leur forme féminine illusoire. Ensuite, lorsque leurs cibles ne peuvent plus fuir, elles se transforment en monstres hideux et mettent en pièces leurs malheureuses victimes. On confond souvent ces créatures avec les véritables sirènes, qui sont en fait une race d'humanoïdes aquatiques généralement pacifiques. La distinction est assez facile à faire, toutefois, car les sirènes les plus mortelles ont de grandes ailes de chauve-souris, qu'elles utilisent pour s'envoler et replient pour nager.

Pour créer les sirènes prédatrices, nous nous sommes inspirés du poisson-volant de nos océans, qui est doté de larges nageoires pectorales lui permettant de planer au-dessus de l'eau sur de courtes distances.





Griffons

Les griffons comptent, avec les dragons, parmi les créatures les plus emblématiques de la fantasy. Ils existent également dans le monde du sorceleur, même si c'est la première fois que ces énormes monstres volants seront représentés dans toute leur gloire.

Les griffons sont des hybrides, des créatures possédant des caractéristiques de deux espèces différentes. La partie antérieure du corps d'un griffon, c'est-à-dire sa tête, sa cage thoracique et ses pattes avant, ressemble à celle d'un énorme oiseau de proie. Cependant, sa partie postérieure, c'est-à-dire son dos, ses pattes arrière et sa queue, est celle d'un félin tout aussi énorme. Cette bête agressive immense peut en plus voler et piquer à une vitesse ahurissante. La tuer est donc une gageure même pour le plus expérimenté des chasseurs de monstres.



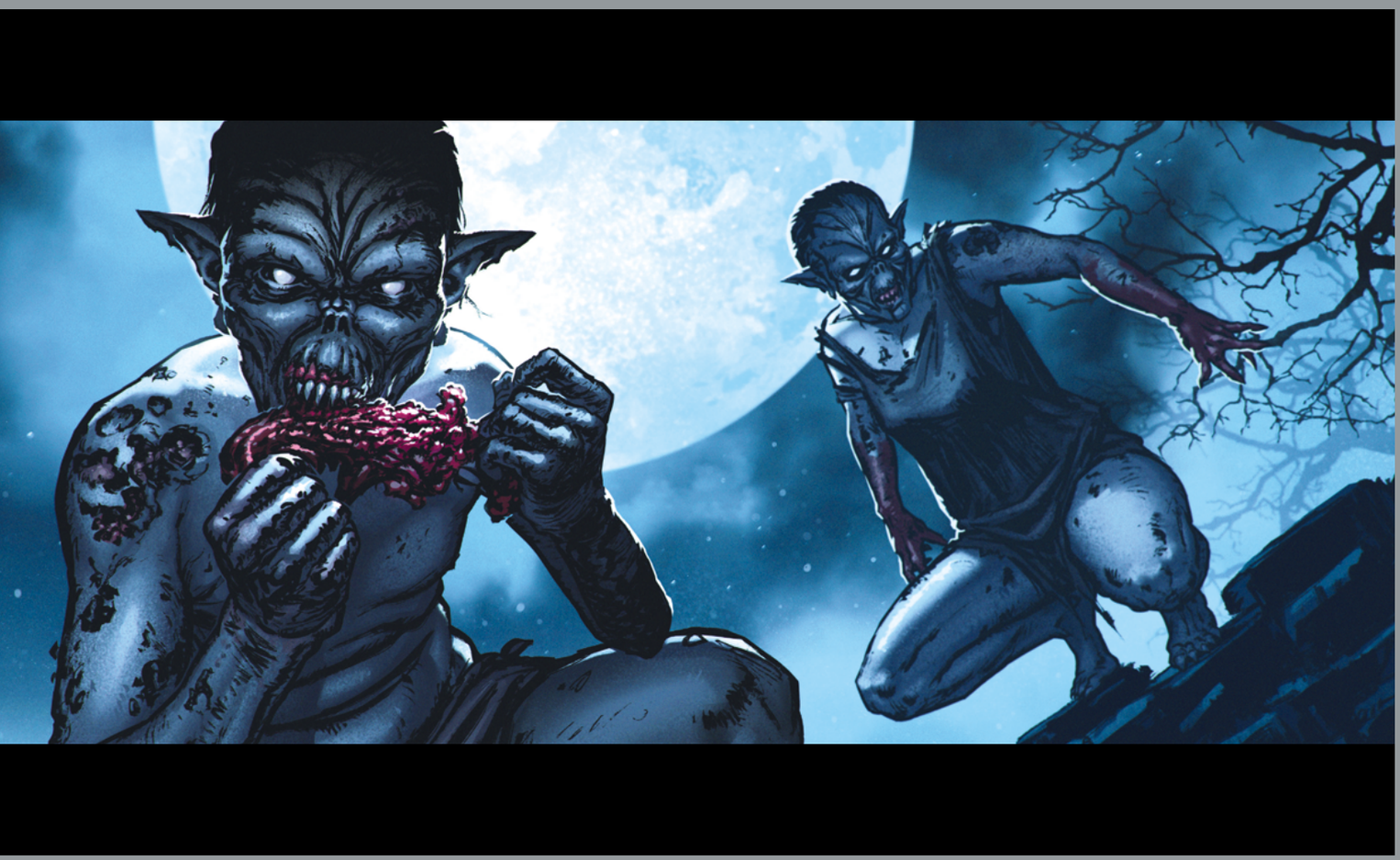


CHAPITRE IX

Flash-back

Nous avions pour ambition de créer une histoire s'étalant sur trois jeux, une histoire cohérente, épique et ramifiée, qui resterait pendant longtemps dans l'imaginaire collectif des joueurs. Dès le début de la série, une décision importante a été prise : celle de présenter les moments clefs de l'histoire à l'aide de flash-back composés en partie de séquences animées dessinées à la main. Leur but était de souligner les moments cruciaux et les effets des décisions les plus importantes prises par notre héros. Les pages suivantes présentent quelques images sélectionnées parmi ces séquences et montrent des moments déterminants de l'histoire de *The Witcher 3: Wild Hunt.*

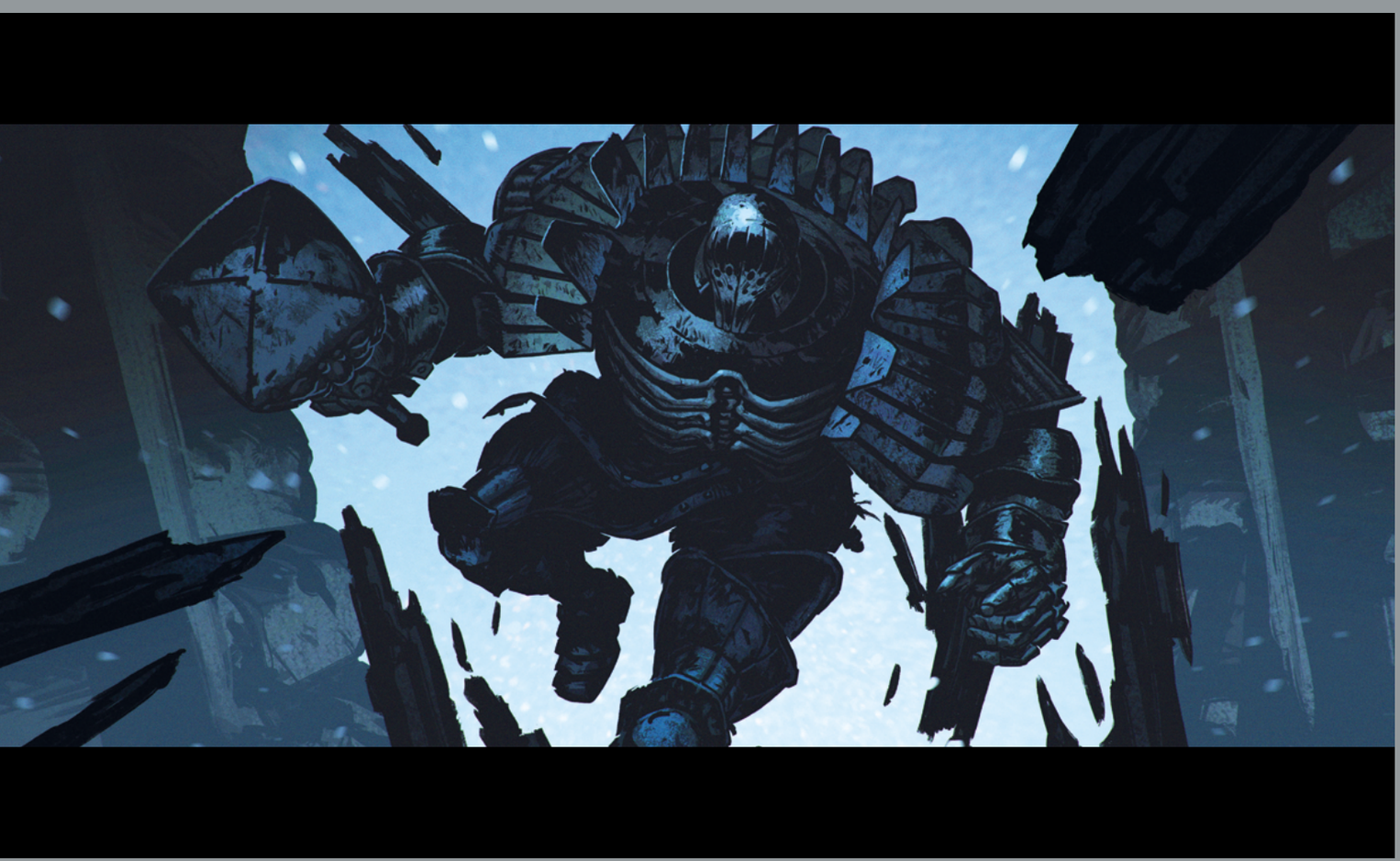


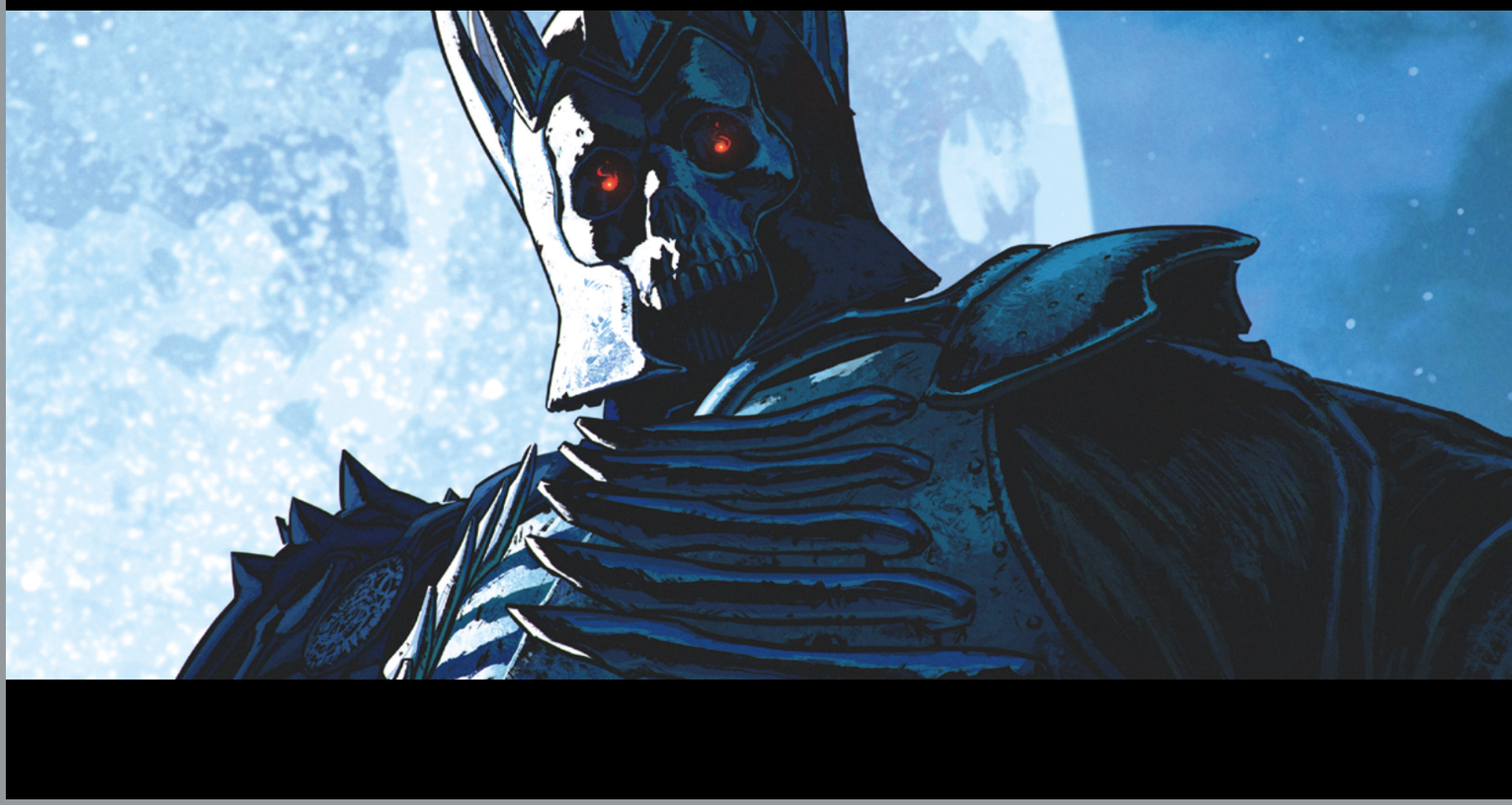






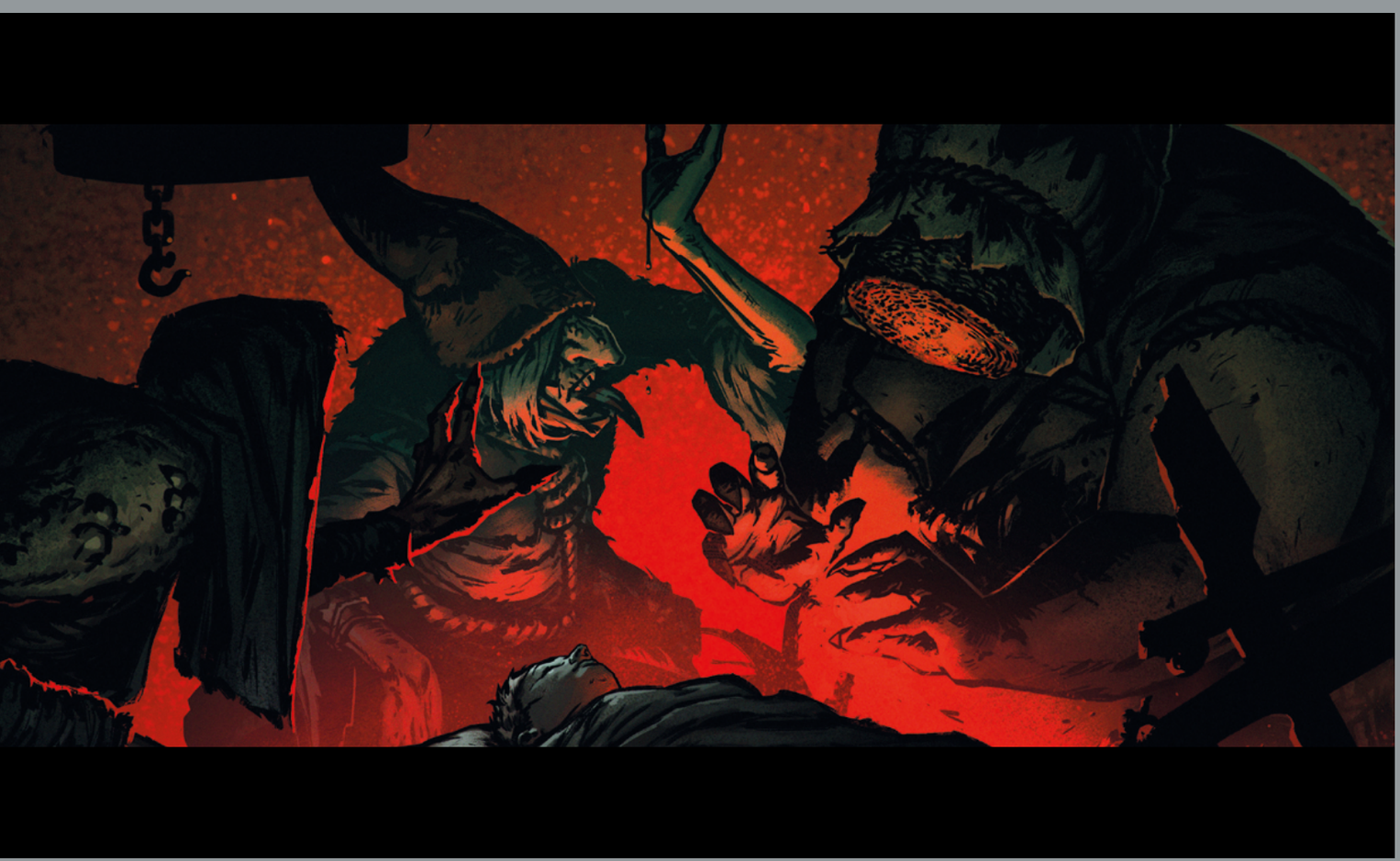


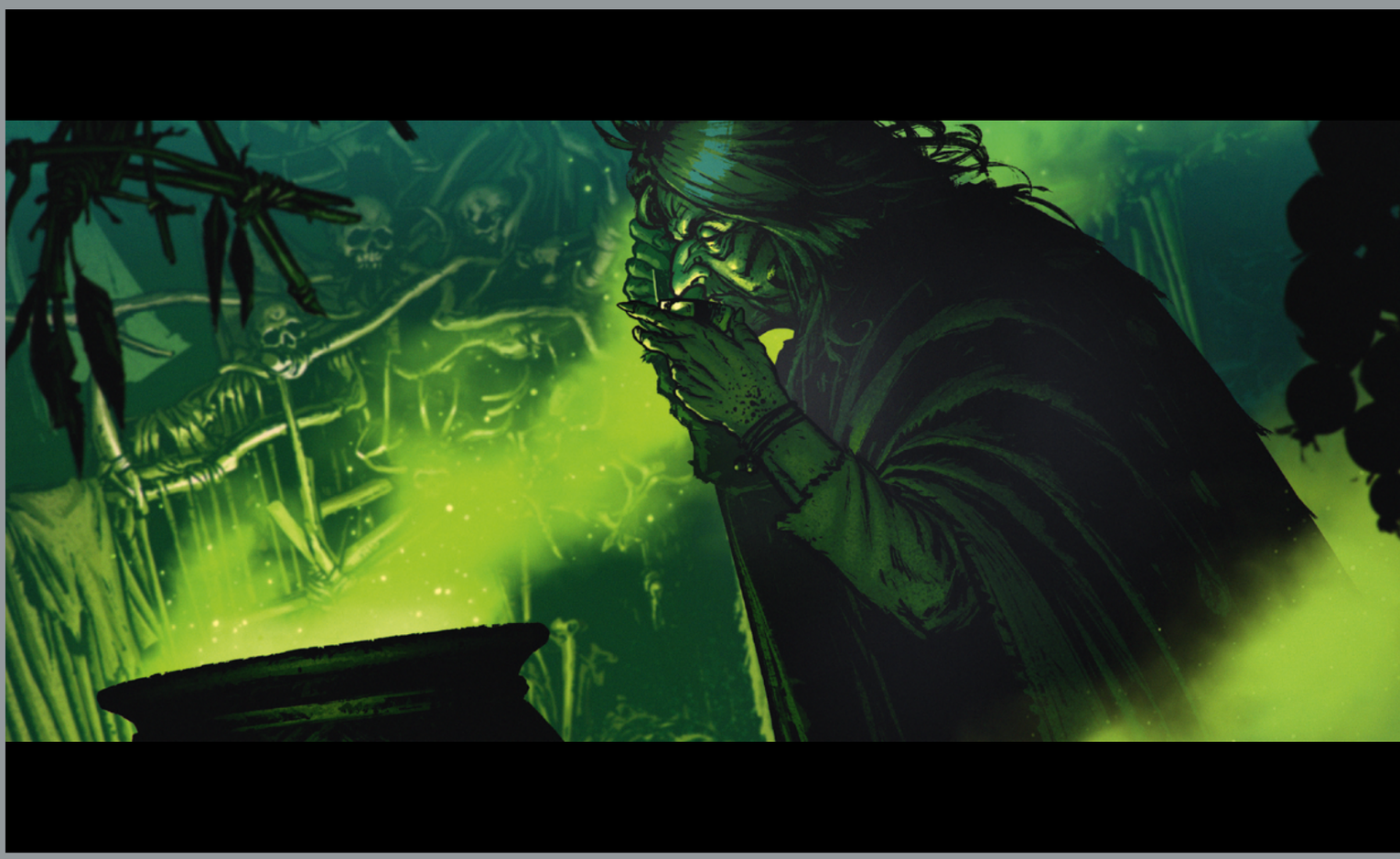


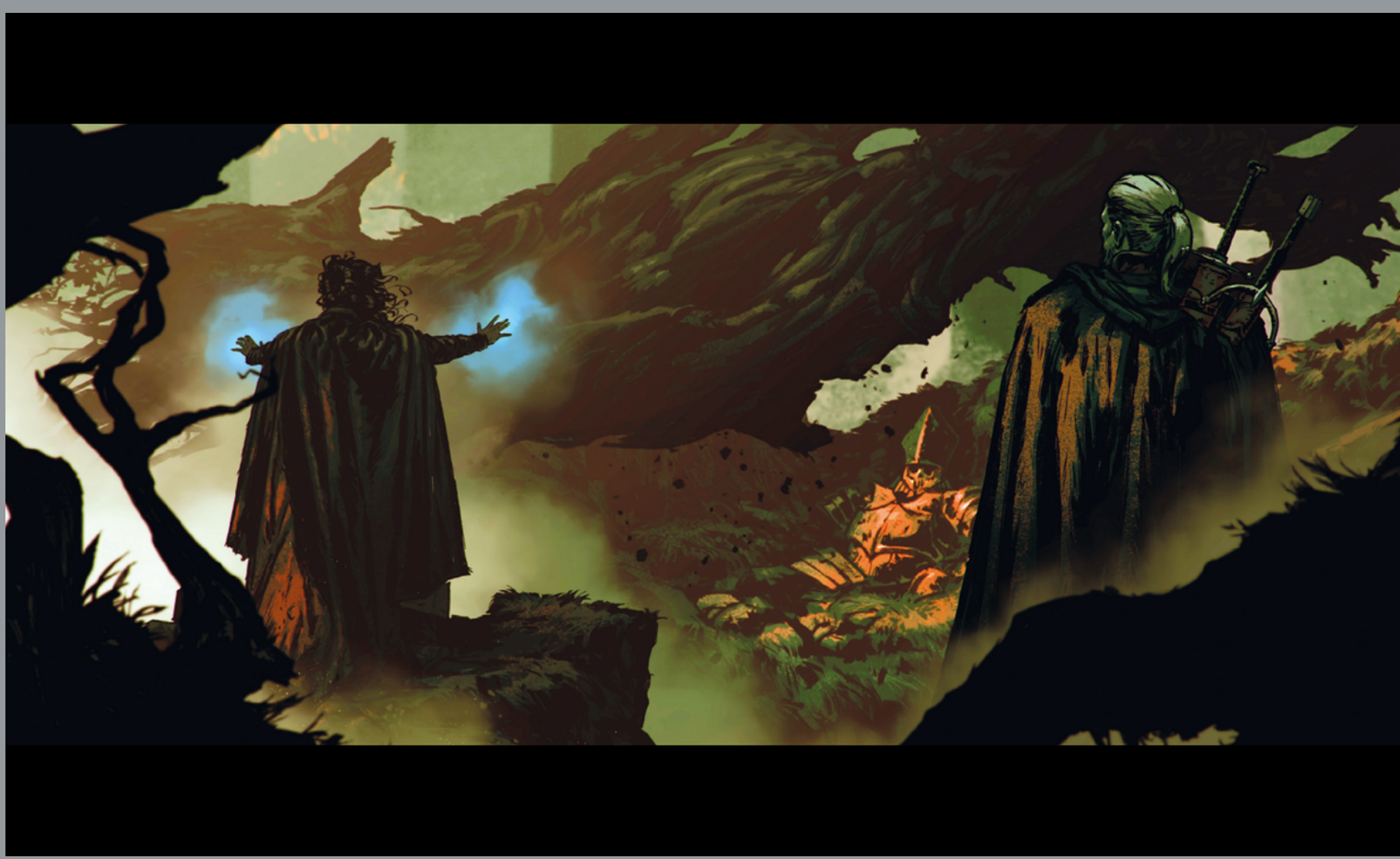
















ÉPILOGUE

Nous sommes des rebelles...

Une flamme brûle en chacun des membres de CD PROJEKT RED. Une flamme alimentée par ce dont nous nous entourons, c'est-à-dire ce à quoi nous jouons, l'endroit où nous vivons et les gens avec qui nous y vivons.

Nous voulons entretenir cette flamme et l'amplifier. C'est pourquoi les jeux que nous créons sont tellement uniques. Notre studio a une mission : concevoir les meilleurs jeux de rôle au monde. En dehors du travail, nous ne sommes pas seulement des collègues, mais aussi des amis proches ; nous passons du temps ensemble et nous soutenons au quotidien. Nous formons une famille. Et voici notre album de famille.

Découvrez les personnes à l'origine de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

NOUS SOMMES DES REBELLES...


















| | | 2012 | | | | | | | | | | | | | 2013 | | | | | | |


THE WITCHER
WILD HUNT
























W3



La fin de notre voyage

marque le début du vôtre...

CD PROJEKT RED

CRÉDITS

DESSIN DES CONCEPTS

Bartłomiej Gaweł
Monika Zawistowska
Jan Marek
Marek Madej
Lea Leonowicz
Marta Dettlaff
Andrzej Dybowski

DESSIN DES PERSONNAGES

Paweł Mielniczuk
Antonio Jose Gonzalez
Arkadiusz Matyszewski
Bill Daly
Marcin Błaszczak
Sebastian Bąkała
Grzegorz Chojnacki
Dominik Milecki
Tomasz Stryjewski
Marcin Klicki
Wojciech Michalski
Ovidiu Voica
Grzegorz Magiera
Dave Yablonsky

DESSIN DES ENVIRONNEMENTS

Lucjan Więcek
Adam Wrotek
Daniel Cordell
Daniel Olejnik
Elena de Gracia
Fabian Kubicki
Javier Pintor
Joanna Królak
Jonas Mattsson
Jose Teixeira
Kacper Niepokólczycki
Kamil Grzelak
Krzysztof Kornatka
Łukasz Maj
Łukasz Łakomski
Marcin Michalski
Marian Chomiak
Mark Foreman
Michał Buczkowski
Michał Janiszewski
Michał Stelmachowicz
Miles Tost
Norbert Narożnik
Paweł Kwiatek
Peter Gelencser
Sebastian Nowak
Sebastian Spłuszka
Simon Besombes

PRODUCTION ARTISTIQUE

Dominika Gonsierowska
Michał Krzemiński
Michał Stec
Stan Just

RENDUS 3D

Paweł Brudniak

ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Grzegorz Rutkowski
Sławomir Maniak
Victor Titov

ILLUSTRATION DE LA CARTE DU MONDE

Damien Mammoliti (PEINTURE)
Lea Leonowicz (CROQUIS)

SÉQUENCES ANIMÉES

Marcin Przybyś (RÉALISATION ET MONTAGE)
Grzegorz Przybyś (RÉCITS, FLASH-BACK, RÉSUMÉS)
Marcin Karolewski (DÉCOUPAGES FINAUX)
Katarzyna Niemczyk (ILLUSTRATIONS SUPPLÉMENTAIRES)

TEXTE

Marcin Batylda (AUTEUR DU TEXTE)
Robert Malinowski (TEXTE SUPPLÉMENTAIRE)

COUVERTURE

Bartłomiej Gaweł

MISE EN PAGE

Przemysław Juszczyk (DESIGN)
Paulina Łukiewska (GRILLE)

PHOTOS

Bibliothèque de CD PROJEKT RED

SUPERVISION ARTISTIQUE

Adam Badowski
Jean–Francois Mignault
Bartłomiej Gaweł

REMERCIEMENTS SPÉCIAUX

Ashley Karas
James Daly
Karolina Lewandowska

HECHO EN POLONIA
TW3/AB-F



THE WITCHER® IS A TRADEMARK OF CD PROJEKT S. A. THE WITCHER GAME © CD PROJEKT S. A. ALL RIGHTS RESERVED. THE WITCHER GAME IS BASED ON A NOVEL BY ANDRZEJ SAPKOWSKI.
ALL OTHER COPYRIGHTS AND TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.