

# Table des matières

## **Introduction . . . . . 3**

## **Le Prologue . . . . . 4**

Par la volonté du roi (1ère partie) . . . 4

Par la volonté du roi (2ème partie) . . 5

La Barricade . . . . . 5

Au front . . . . . 6

L'Épreuve du feu . . . . . 6

La Chair de sa chair . . . . . 7

Direction : le temple . . . . . 7

Les Donjons de La Valettes . . . . . 8

## **Acte I . . . . . 11**

Un Atterrissage brutal . . . . . 11

Par les dieux... ces choses en suspens . . 12

La Proposition immoral . . . . . 13

La Baliste . . . . . 13

Le Keyran . . . . . 14

Le Keyran : une question de prix . . 15

Le Keyran : l'osmorose . . . . . 15

Les Assassins des rois . . . . . 16

La Rose de souvenance . . . . . 17

La Rose de souvenance . . . . . 19

À la croisée des routes . . . . . 20

Vernon Roche . . . . . 21

Les Scoia'tael . . . . . 21

Mort au traître ! . . . . . 21

La Prison flottante . . . . . 22

## **Acte II: La Voie d'Iorveth . . . . . 24**

Prélude à la guerre : Aedirn . . . . . 24

Le Conseil de guerre . . . . . 24

La Vie souterraine . . . . . 25

Une Source de magie . . . . . 26

Où est Triss Merigold ? (1ère partie) . . 27

Le Sang royal . . . . . 29

Où est Triss Merigold ? (2ème partie) . . 30

Une Question de vie ou de mort . . . 32

La Bataille éternelle . . . . . 32

Les Reliques de la bataille . . . . . 32

Le Symbole de la mort . . . . . 33

Le Symbole de la haine . . . . . 33

Vergen assiégée . . . . . 34

## **Acte II: La Voie de Roche . . . . . 36**

Prélude à la guerre : Kaedwen . . . . . 36

La Théorie du complot (1ère partie) . . 37

Le Boucher de Cedaris . . . . . 37

Cervisia Veritas . . . . . 38

La Malédiction du sang . . . . . 39

Les Brebis égarées . . . . . 39

Un pas vers la vision . . . . . 40

Adieu, esprit cruel ! . . . . . 41

Le Symbole de la mort . . . . . 42

Le Symbole de la haine . . . . . 42

Les Assassins des rois . . . . . 44

La Bataille éternelle . . . . . 46

La Théorie du complot (2ème partie) . . 47

Vergen assiégée . . . . . 48

## **Acte III: La voie d'Iorveth . . . . . 50**

Pour une plus grande cause ! . . . . . 50

Le Briseur de sorts . . . . . 52

Où est Triss Merigold ? . . . . . 52

Le Sommet des mages . . . . . 53

L'Entrée du dragon . . . . . 54

Les Assassins des rois . . . . . 55

## **Acte III: La voie de Roche . . . . . 55**

Pour Temeria ! . . . . . 55

La Chair de sa chair . . . . . 56

Où est Triss Merigold ? . . . . . 57

Le Sommet des mages . . . . . 58

L'Entrée du dragon . . . . . 60

Les Assassins des rois . . . . . 60

Quêtes annexes:

**Le prologue .....61**

Le Coeur de Melitele ..... 61  
Malheur aux vaincus ..... 61  
    La Chasse Sauvage  
    et Des Bribes de souvenirs ..... 62  
    Le Prologue ..... 62  
Acte I ..... 62  
Acte II ..... 62  
Acte III ..... 63  
Les Assassins des roiss ..... 63

**Acte I .....63**

Les Griffes de la folie ..... 63  
À toute biture ..... 64  
Le Contrat sur les nekkers ..... 65  
Les dés sont jetés : Flotsam ..... 65  
À tour de bras : Flotsam ..... 66  
Mano a Mano : Flotsam ..... 67  
    Un Poing c'est tout ..... 67  
Un Troll de problème ..... 68  
L'Odeur de l'encens ..... 69  
    La Petite échoppe de rêves ..... 69  
Malena ..... 70  
Le Coeur de Melitele ..... 71  
La Rivière mystérieuse ..... 72  
    Acte I ..... 72  
    Acte II ..... 72  
    Acte III ..... 73

**Acte II: La Voie d'Iorveth .....73**

Un Coeur vacillant ..... 73  
Le Cauchemar de Baltimore ..... 75  
Les dés sont jetés : Vergen ..... 76

À tour de bras : Vergen ..... 76  
Mano a Mano : Vergen ..... 77  
Le Contrat sur la reine des harpies .. 77  
Le Contrat sur les harpies ..... 77  
Du Travail dans les mines ..... 78

**Acte II: La Voie de Roche .....78**

Petites Soeurs ..... 78  
Ave Henselt! ..... 80  
Le Contrat sur les putréfacteurs ... 80  
Les dés sont jetés :  
le camp kaedwenien ..... 81  
À tour de bras :  
le camp kaedwenien ..... 81  
Mano a mano :  
le camp des Stries Bleues ..... 82

**Acte III .....82**

Le Contrat sur les gargouilles ..... 82  
Un Manuscrit crypté ..... 83  
À tour de bras : Loc Muinne ..... 84  
Un Compte à régler ..... 84  
Les dés sont jetés : Loc Muinne ... 84  
D'une époque reculée ..... 85

Nouvelles quêtes annexes de la version Xbox/EE:

**Acte II: La Voie de Roche .....86**

Lys et vipères ..... 86  
Un Témoin clé ..... 86  
Pacta Sunt Servanta ..... 87  
Le Messenger ..... 87

**Acte II: La Voie d'Iorveth .....88**

Les Secrets de Loc Muinne ..... 88

# Introduction

Bienvenue dans le guide officiel de The Witcher 2: Assassins of Kings.

Je tiens à remercier mes collègues de la conception et du test pour leur aide, sans qui il aurait été très difficile de rédiger ce guide. Un grand merci également à Adam, Jędrzej et Przemek pour avoir cru en mes capacités et à Daniel pour m'avoir relu.

Si vous avez des questions ou si vous rencontrez des problèmes avec le jeu, veuillez vous rendre sur notre site officiel à l'adresse suivante : [www.thewitcher.com](http://www.thewitcher.com).

Vous trouverez diverses légendes dans la description des quêtes ainsi que des petites missions annexes liées à chaque quête majeure.

Les conseils sur les combats en jeu sont signalés par le symbole **[Combat]**.

Toutes les décisions ayant une influence sur l'histoire du jeu et sur ce qu'elles impliquent sont indiquées par le symbole **[Choix]**.

Les objets liés aux quêtes apparaissent en gras, et les chiffres répartis tout au long des quêtes correspondent à des emplacements sur les cartes.

Attention à ne pas lire les soluces si vous souhaitez garder le plaisir de la découverte ! Bonne lecture et surtout, amusez-vous bien avec The Witcher 2 !

Marcin Majewski

# Le Prologue

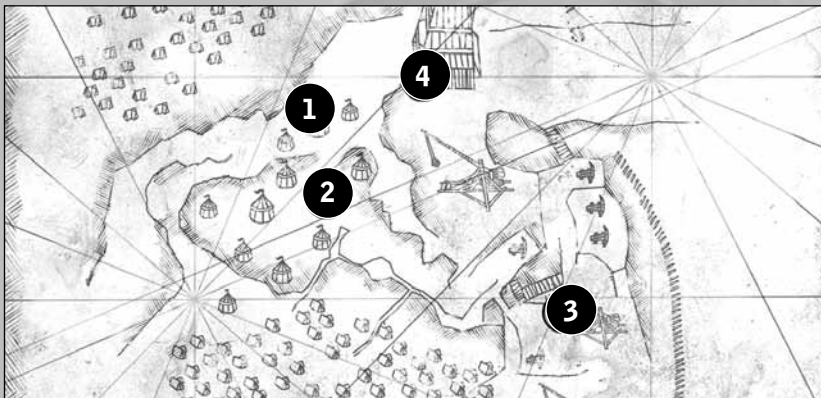
Une forêt sombre, sinistre... Un sorcelleur blessé, Geralt de Riv, est poursuivi... Il chute... Les assassins se rapprochent...

Ce n'est qu'un rêve... Hélas, la réalité s'avère au moins aussi sombre. Nous sommes dans la cellule d'un donjon ; les deux gardes qui nous surveillent viennent nous rouer de coups dès qu'ils s'aperçoivent que nous sommes conscient. Notre dos por de coups de fouet récents et nos mains sont liées par des chaînes. Un homme apparaît alors, et nous emmène pour un interrogatoire.

Il dit s'appeler Vernon Roche et être membre des forces spéciales temeriennes. Si nous ne voulons pas finir sur l'échafaud, nous avons tout intérêt à coopérer. Nous commençons par informer Roche des événements qui ont précédé notre incarcération.

Nous pouvons raconter l'histoire dans n'importe quel ordre, mais autant commencer par le début...

## Par la volonté du roi (1<sup>ère</sup> partie)



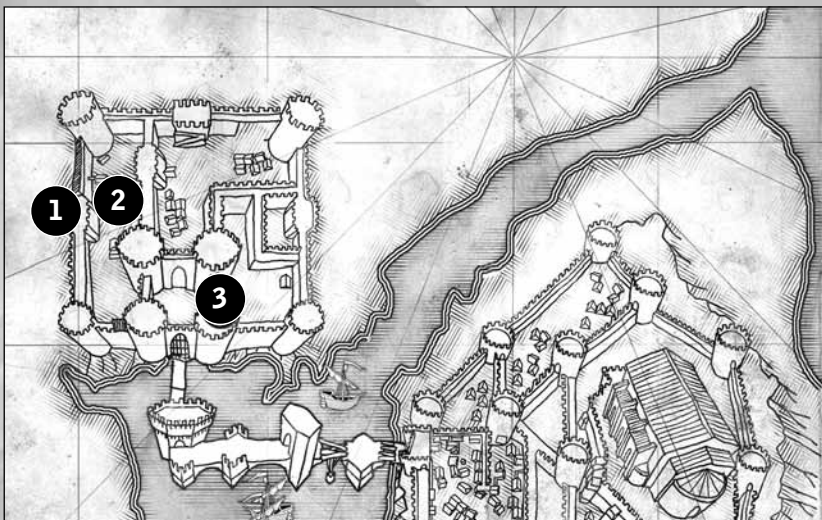
Nous nous réveillons aux côtés de notre chère et tendre Triss Merigold, par une journée qui s'annonce des plus agréables. Hélas, notre bonne humeur est assombrie par l'arrivée d'un invité surprise : un soldat temerien venu nous convoquer auprès du roi Foltest. Après une brève conversation avec la magicienne, nous quittons notre tente **[1]** et scrutons l'immense camp de l'armée temerienne. En descendant la colline, nous croisons la route des Pilleurs de Crinfrid **[2]**, qui nous demandent d'examiner un certain médaillon. Ainsi commence la quête annexe **Le Cœur de Melitele**.

Nous nous dirigeons vers un énorme trébuchet **[3]** bombardant le château de La Valette. C'est là que nous retrouvons Foltest, accompagné de ses conseillers et de l'ambassadeur nilfgaardien, Shilard Fitz-Oesterlen. Le roi souhaite que nous lui prêtions main-forte durant l'assaut, qu'il compte diriger lui-même. Nous traversons le camp avec le roi vers la tour de siège. **[Choix]**

Nous passons devant une baliste et aidons Foltest à viser : l'angle doit être de 1,5 degré (le mieux reste de viser le centre de la barricade). Nous suivons ensuite le roi jusqu'au sommet de la tour de siège [4].

Avant de continuer notre récit, nous revenons à la salle de torture et partageons notre point de vue sur la tour de siège avec Roche. Nous sommes d'avis que c'est une idée malsaine que le roi et ses nobles s'amuse en haut pendant que les simples soldats meurent dans les rues. Vernon nous rappelle à l'ordre, et nous pouvons alors choisir d'en dire plus ou non.

## Par la volonté du roi (2<sup>ème</sup> partie)



L'interrogatoire continue : nous faisons part à Roche de notre rôle dans le siège du château de La Valette. Nous sommes sur les remparts de la forteresse [2], les barons ont combattu les premiers ennemis, et nous devons nous assurer que rien n'arrive à Foltest. **[Combat]** Nous aidons les seigneurs temeriens au combat et tuons les ennemis les uns après les autres avec l'épée en argent, sans trop de difficulté. Le roi ordonne ensuite de prendre la tour défendue par les hommes d'Aryen de La Valette.

### La Barricade

La première tour sur notre chemin est armée d'archers qui nous tiennent à l'écart. Une barricade bloque également l'entrée. Nous devons donc détruire cette barricade à l'aide de la baliste [2] située dans la cour. Nous bondissons de la tour et devons affronter les défenseurs du château. **[Combat]** Pour les vaincre, le plus efficace est de les immobiliser à l'aide du signe d'Yrden, puis de les achever. Nous remontons ensuite la baliste, mais nous sommes à nouveau interrompu par d'autres chevaliers de La Valette, que nous écrasons de la même manière que les précédents. Nous regagnons la baliste et tentons à nouveau de remonter le mécanisme. En cas d'échecs

successifs, de nouveaux ennemis apparaissent. De la même façon, nous devons maintenant viser en appuyant en rythme sur la touche qui s'affiche à l'écran. Après un nouvel assaut des hommes de La Valette, il ne nous reste plus qu'à actionner la baliste et à détruire la barricade.

## Au front

**[Conséquences du tir de baliste dans le camp]** Une fois revenu à la tour, nous devons affronter le comte rebelle Etcheverry et ses chevaliers. Si nous avons bien visé avec la baliste avant de rejoindre l'assaut, nous avons déjà tué le noble et devons seulement affronter ses subordonnés.

**[Combat]** Ce combat est légèrement plus difficile que les précédents. Nos ennemis sont plus nombreux et coordonnent leurs attaques de façon plus efficace. Pensons donc à bien esquiver, car se faire poignarder dans le dos double les dégâts subis. Les signes de Quen et d'Yrden devraient également s'avérer utiles.

Après avoir tué le dernier ennemi de la tour, nous suivons le roi vers la fortification suivante. Un autre groupe d'adversaires nous attend sous le hourd. Pour les vaincre, utilisons les mêmes techniques que précédemment. Les chevaliers de Foltest détruisent à la hache la porte devant nous, et nous nous retrouvons nez à nez avec un gros bras menaçant et ses serviteurs. **[Combat]** Nous viendrons plus facilement à bout de cet adversaire en ayant recours au signe d'Yrden. Une fois ce combat terminé, nous ne sommes plus qu'à quelques foulées de la tour défendue par Aryen de La Valette.

Le roi nous envoie ouvrir la porte en haut de la fortification ennemie. Nous devons également capturer ou bien tuer Aryen au passage. Tâchant d'éviter les flèches, nous nous ruons vers l'échafaudage à l'extérieur des murs, puis combattons les ennemis rencontrés avant d'atteindre le sommet, où nous trouvons enfin La Valette. **[Choix] [A]** Nous pouvons tenter de convaincre le noble de se rendre, **[B]** le défier en duel, à la loyale et en épargnant ses hommes, ou bien **[C]** les combattre tous ensemble. Les conséquences de notre décision n'apparaîtront que lors de l'évasion de la prison (**Les Donjons de La Valette**), mais nous n'en sommes pas encore là.

**[Combat]** Si nous décidons de nous battre, nous devons nous tenir prêt à bloquer les coups ennemis et à riposter. Il est également vital d'avoir recours aux signes d'Aard et d'Yrden.

Roche nous interrompt alors, et nous reconduit à la salle de torture de l'obscur donjon. Après une brève conversation, le commandant des forces spéciales nous presse de lui en dire davantage...

## L'Épreuve du feu

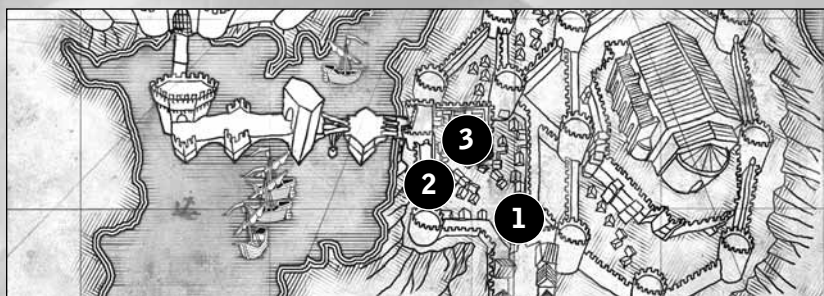
Au cours de cette conquête du château où sont cachés les enfants du roi temerien, un dragon fait son apparition...

Après avoir pris d'assaut les principales fortifications du château de La Valette, nous atteignons, accompagné de Foltest et de Triss Merigold, la dernière tour nous séparant du quartier du temple, où sont certainement cachés les bâtards du roi. Nous ouvrons la porte à l'aide des forces spéciales commandées par Vernon Roche : la voie vers le cloître semble libre. Bien entendu, c'était trop beau pour être vrai... Notre médaillon de sorcelleur se met à vibrer et un énorme dragon noir surgit au-dessus de nos têtes... À la seconde près, nous réussissons à atteindre le pont en direction de la ville...

... et nous nous retrouvons nez à nez avec une horde d'adversaires. **[Combat]** Comme toujours face à un grand nombre d'ennemis, pensons à parer leurs coups et à contre-attaquer (si notre personnage est suffisamment évolué pour disposer de ces techniques), ainsi qu'à utiliser les signes d'Aard et d'Yrden. Nous atteignons tant bien que mal la porte suivante, tout en nous protégeant des flammes du dragon sous le hourd. À l'aide de sa magie, Triss «ouvre» ensuite la porte, qui se referme aussitôt et nous sépare de la magicienne. Le pont devant nous est en feu et, lorsque nous pensons être en lieu sûr, le dragon apparaît sous nos yeux. Fort heureusement, effrayé par les bombardements, il s'enfuit...

Roche interrompt à nouveau notre histoire. Il connaît très bien ces événements que nous relatons, et commence à s'impatienter. Nous poursuivons donc notre déposition sous un angle différent.

## La Chair de sa chair



Le commandant des forces spéciales temeriennes devrait être davantage intéressé par ce qui s'est produit une fois arrivé au quartier du temple. Nous trouvons les portes du cloître fermées **[1]**, mais un prêtre capturé nous dit de chercher un passage secret sous la ville.

### Direction : le temple

Durant notre recherche de ce fameux passage, nous risquons de tomber sur des soldats temeriens tentant de pacifier les villageois **[2]**. Une quête annexe décrite ci-dessous (**Malheur aux vaincus**) y est consacrée.

Nous parcourons la ville et trouvons une porte en bois près d'une barricade. Cette porte mène à une cour, et en son centre gît un puits. Là, nous sommes attaqué par plusieurs défenseurs du château ayant survécu. **[Combat]** Mieux vaut utiliser le signe d'Yrden pour les immobiliser, avant des les achever avec l'épée en acier. Le puits s'avère être l'entrée des égouts de la ville **[3]**. **[Combat]** Nous avançons péniblement dans l'eau tout en écartant les noyeurs rencontrés en chemin à l'aide de notre épée en argent. Finalement, nous trouvons une échelle menant à l'une des tours près du cloître. **[Combat]** Là, nous devons affronter divers adversaires, contre lesquels notre épée en acier et le signe d'Yrden seront nos meilleurs alliés. Nous sortons de la tour, quand des chevaliers de La Valette nous attaquent : vainquons ceux-là de la même manière que ceux rencontrés plus tôt. Nous pénétrons ensuite dans le temple, nous atteignons la cour et nous nous retrouvons de l'autre côté de la porte que nous sommes censé ouvrir. Nous affrontons les derniers soldats et nous récupérons sur l'un d'entre eux la clé d'une pièce que nous venons

de passer. Dans cette pièce se trouve un levier permettant d'ouvrir les portes du cloître : actionnons-le. Nous retrouvons Roche et Foltest dans la cour.

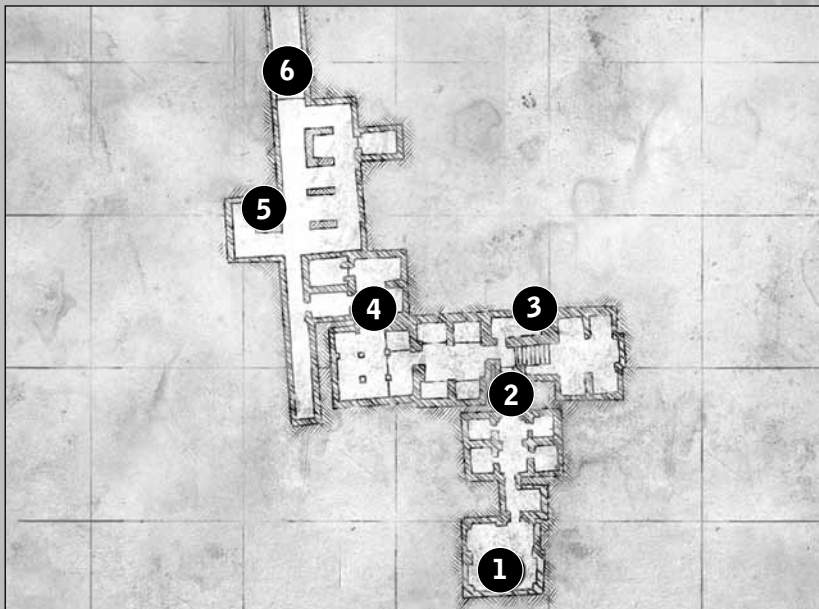
Encore une fois, Vernon interromp notre récit pour nous reconduire à la salle de torture. Il semble que le Temerien commence enfin à nous faire confiance. Si nous lui avons raconté tous les autres événements, nous n'avons plus qu'à terminer notre déposition...

Nous reprenons au moment de notre conversation avec le grand prêtre et le comte Taillès, qui ne tarde pas à révéler qu'Anaïs et Bussy sont cachés dans le prieuré, non loin de là.

Nous suivons le roi et le commandant des forces spéciales qui s'y rendent... rejoints, en chemin, par le dragon...

Arrivent maintenant deux **actions contextuelles** qui, en cas d'échec, signeront la fin de notre aventure. En cas de réussite, Roche chute, blessé, mais le dragon s'enfuit. Nous gagnons alors le prieuré avec le roi. Au niveau supérieur, nous trouvons les enfants en compagnie d'un moine. Foltest nous demande de patienter, de peur que nous effrayions les enfants. Le moine propose une prière commune... Lorsque nous nous rendons compte que ses yeux montrent des signes de mutation de sorcelleur, il est déjà trop tard. Le roi s'effondre, et son assassin bondit par la fenêtre jusque dans la rivière. Quelques instants plus tard, des soldats temeriens accourent et nous traitent aussitôt de tueur de rois... Voilà comment nous avons atterri dans ce donjon à devoir subir cet interrogatoire.

## Les Donjons de La Valette





Roche semble vouloir croire à notre histoire, mais sans preuve ni témoin, la cour risque fort de nous condamner à mort. Le Temerien nous assure être notre seul espoir. À nous maintenant de choisir comment réagir à sa proposition. **[Choix] [A]** Nous pouvons accepter de coopérer, auquel cas Roche nous aide à nous évader du donjon, ou **[B]** déclencher une bagarre, tenter de maîtriser le commandant et mourir dans la foulée. Face à ce choix cornélien, nous acceptons de l'aider à retrouver le meurtrier de Foltest et à prouver notre innocence au passage. En échange, nous récupérerons la **clé** de nos chaînes avant d'être reconduit à notre cellule.

Après l'interrogatoire, nous retournons à notre cellule. Par chance, nous avons réussi à convaincre Roche que nous n'avons pas tué Foltest et nous pouvons alors nous libérer de nos chaînes. Le tout, désormais, est de savoir comment nous allons sortir de la cellule **[1]**.. **[Choix] [A]** Nous pouvons utiliser la **clé** que nous a donnée Vernon (les gardes viendront alors dans la cellule pour nous rattacher) ou **[B]** provoquer les gardes jusqu'à ce qu'ils viennent nous montrer de quel bois ils se chauffent. Dans les deux cas, un combat à mains nues contre deux adversaires nous attend. **[Combat]** Le combat à mains nues est basé sur des actions contextuelles. Rien d'insurmontable donc. Après avoir battu les gardes, nous trouvons les **clés de la cellule** sur l'un d'entre eux, puis, dans le coffre, à l'extérieur, notre **épée** ainsi que deux potions : l'**élixir du Chat** et la **mouette immaculée**.

Nous devons maintenant sortir du donjon... Nous nous dirigeons donc vers la porte et de là, soit nous tentons de nous faufiler discrètement soit nous tuons tous les gardes rencontrés sur notre route. Disons tout de même que dans un premier temps, nous allons essayer de ne pas nous faire repérer.

Dans la pièce suivante se trouve un garde. Ouvrons la porte, puis tâchons de nous cacher dans la cellule de gauche et d'attendre qu'il s'approche de la porte que nous venons d'ouvrir. Surprenons-le ensuite par derrière et maîtrisons-le. Nous pouvons maintenant monter **[2]** l'escalier.

**[Choix]** Il existe deux chemins pour sortir du donjon : **[A]** par en haut, ou **[B]** par en bas. Notre choix, ainsi que celui que nous avons fait quand nous nous sommes retrouvé face à Aryen dans la quête **Par la volonté du roi**, altèrera légèrement le cours de l'histoire.

**[A]** Nous avons un couloir devant nous, et au bout de ce couloir : une porte close. À gauche, un garde surveille une cellule. Nous éteignons la torche d'à côté, ce qui attire l'attention du garde et nous permet de le maîtriser.

Nous allons ensuite à gauche, d'où est venu le garde. Dès que l'un des prisonniers nous remarque, il commence à brailler, ce qui interpelle d'autres gardes. Nous devons alors nous cacher dans l'une des cellules vides pour surprendre et maîtriser l'un d'entre eux. Nous nous faufilons ensuite dans la pièce suivante. Pour échapper à ce garde, nous nous baissions derrière les tonneaux à gauche. Nous éteignons à nouveau une torche pour nous débarrasser du garde qui vient la rallumer. Il n'en reste désormais plus qu'un dans le cabinet d'à côté. Nous nous cachons derrière les tonneaux de devant, et dès que le bruit attire son attention, nous lui sautons dessus. Nous pouvons alors accéder à la pièce suivante **[4]**.

**[A1 : Aryen est en vie]** Nous apercevons deux gardes sortir de la salle de torture avec Aryen de La Valette. Le noble les attaque et arrive à les maîtriser ; nous nous montrons alors. Après une brève conversation, nous sommes chargé de dégager la voie jusqu'à la sortie, puis de retourner chercher Aryen qui vient d'être torturé et n'est donc pas en état de nous aider.

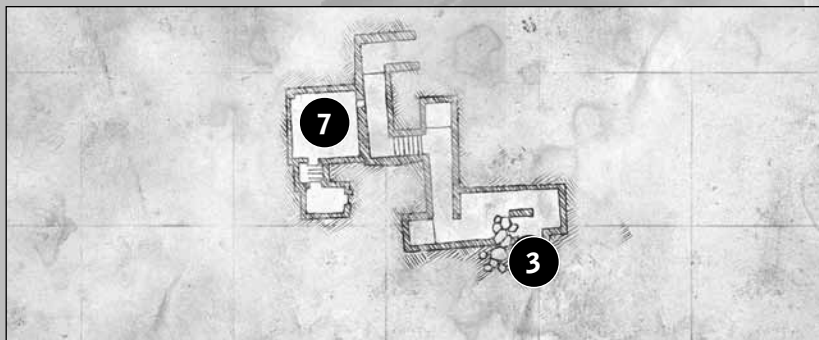
**[A2 : Aryen est mort]** Si nous avons tué Aryen, nous apercevons l'ambassadeur nilfgardien, Shilard, conduire la baronne Louisa de La Valette hors de la salle de torture. Nous allons ensuite à l'étage et nous nous débarrassons des gardes qui s'y trouvent.

**[A1]** Nous revenons chercher Aryen et remontons avec lui. À un moment donné, nous atteignons un endroit où le noble dit connaître un passage secret **[5]**. Il l'ouvre et nous dit de nous enfuir ; il entend se charger du reste seul. Il met le feu aux tonneaux de la pièce afin de brouiller nos pistes, tandis que nous remontons le couloir jusqu'à la sortie, où Triss nous attend. Nous courons tous deux rejoindre le navire de Roche, puis nous embarquons à la recherche du vrai meurtrier de Foltest.

**[A2]** Après avoir vaincu les gardes, nous poursuivons notre recherche d'une issue et arrivons tôt ou tard dans une pièce où nous retrouvons à nouveau Louisa et Shilard.

Nous parlons brièvement avec l'ambassadeur, qui nous propose son aide. Après tout, la mort de Foltest arrange bien Nilfgaard, et ce ne serait pas la première fois que nous viendrions en aide à l'empereur Emhyr. Shilard appelle les gardes de l'autre côté de la porte et les informe que le sorcier est en fuite quelque part dans le donjon. Les gardes dévalent aussitôt les escaliers, nous laissant **[6]** la voie libre. Une fois sorti, nous prenons à gauche et retrouvons Triss. Ensemble, nous courons rejoindre le navire de Vernon Roche qui nous attend. Puisque le meurtrier de Foltest s'est fait aider des Scoia'tael, ils sont certainement partis pour la ville de Flotsam, où l'une des unités d'Iorveth a été aperçue.

**[B]** Nous avons un couloir devant nous, et au bout de ce couloir : une porte close. À gauche, un garde surveille une cellule. Nous éteignons la torche d'à côté, ce qui attire l'attention du garde et nous permet de le maîtriser. Nous montons les marches sur la droite et nous nous débarrassons d'un garde, puis d'un autre qui n'a d'yeux que pour la femme elfe retenue dans l'une des cellules. Nous trouvons sur lui la **clé** qui ouvre la porte du fond du couloir au niveau inférieur. Derrière cette porte, nous ouvrons une trappe dans laquelle nous sautons **[3]**. En cherchant un peu, nous arrivons ensuite dans une salle de torture **[7]**.



**[B1: Aryen est en vie]** Si nous n'avons pas tué Aryen de La Valette, le tortionnaire essaie de faire signer au noble un document stipulant qu'il est le père des bâtards de Foltest. Nous bondissons et maîtrisons le scribe. Le tortionnaire nous remarque alors et nous devons le combattre.

**[Combat]** Pensons à parer ses attaques et à lui asséner des coups puissants. Nous parvenons à libérer Aryen et nous l'aïdons à sortir de la salle de torture. Le jeune homme préfère nous attendre, pendant que nous nous débarrassons des gardes à l'étage supérieur. Nous n'avons guère d'autre choix que de nous plier à ses désirs. Il est peu probable que nous parvenions à maîtriser tous ces gardes, alors autant nous préparer à dégainer notre épée et à distribuer quelques coups de lame. Nous revenons chercher Aryen et nous remontons avec lui. À un moment donné, nous atteignons un endroit où le noble dit connaître un passage secret **[5]**. Il l'ouvre et nous dit de nous enfuir ; il entend se charger du reste seul. Il met le feu aux tonneaux de la pièce afin de brouiller nos pistes, tandis que nous remontons le couloir jusqu'à la sortie, où Triss nous attend. Nous courons tous deux rejoindre le navire de Roche, puis nous embarquons à la recherche du vrai meurtrier de Foltest.

**[B2 : Aryen est mort]** Si nous avons tué Aryen, c'est sa mère – Louisa de La Valette – que le tortionnaire tente de forcer à signer un document stipulant que Foltest n'est pas le père de ses enfants. Nous bondissons et maîtrisons le scribe. Le tortionnaire nous remarque alors et nous n'avons d'autre choix que de le combattre. **[Combat]** Pensons à parer ses attaques et à contre-attaquer. Nous parvenons à libérer la baronne mais notre conversation qui s'ensuit est interrompue par l'ambassadeur nilfgaardien, Shilard Fitz-Oesterlen, qui entre dans la salle de torture. À la demande de Louisa, il accepte de nous aider à sortir du donjon. Il monte les escaliers et nous dit de le rejoindre quelques instants plus tard. Alors que nous sommes toujours caché, l'ambassadeur appelle les gardes et les informe que le sorcier s'est échappé et a été aperçu en bas par ses hommes. Les gardes se précipitent aussitôt vers le donjon, **[6]** nous laissant la voie libre. Une fois sorti, nous retrouvons Triss que nous suivons jusqu'au navire de Vernon Roche. La piste des Scoia'tael qui ont aidé le meurtrier de Foltest nous mène maintenant à Flotsam. Ni une ni deux, nous mettons les voiles.

## Acte I

### Un Atterrissage brutal



Grâce à l'aide du commandant des forces spéciales temeriennes, nous avons réussi à nous échapper des donjons du château de La Valette. C'est à bord du navire de Vernon Roche que nous partons sur les traces du tueur de rois dans la ville portuaire de Flotsam. Le port étant fermé à cause d'un monstre rôdant dans les eaux environnantes, nous sommes forcés de jeter l'ancre un peu plus loin.

Aux côtés de Triss Merigold et de Roche, nous quittons le navire **[1]** en direction de la ville **[2]** et devons, pour l'atteindre, traverser la forêt qui l'entoure. En chemin, nous sommes surpris

par le son d'une flûte et Roche dit sentir la présence d'elfes. Quelques secondes plus tard, c'est bel et bien Torveth en personne, l'illustre commandant d'une unité d'elfes, qui se tient devant nous. Lui et Vernon se trouvent être de vieilles connaissances, et la conversation qui s'ensuit laisse entendre que l'elfe est à la poursuite de Roche depuis longtemps déjà et qu'il a offert un refuge à l'assassin de Foltest. Lorsqu'Iorveth lance «nos intérêts sont contradictoires», Triss propulse sur l'elfe un éclair fulgurant, qu'il parvient à éviter sans trop d'efforts, avant qu'une pluie de flèches ne nous déferle dessus depuis le fourré d'à côté. Heureusement, Triss et sa magie nous protègent : la magicienne nous entoure d'une barrière magique, qui change aussitôt les projectiles en papillons, mais elle s'écroule de fatigue... Tandis que Roche prend Triss dans ses bras, nous devons nous occuper des Scoia'tael. **[Combat]** Nous conseillons à tout le monde de ne pas quitter la bulle magique, car nous ne ferions pas long feu face aux flèches de ces elfes. Et de toute manière, à nous seuls, nous ne leur ferions pas grand mal. Roche conduit Triss en ville, et nous le suivons, tout en ripostant aux attaques des Scoia'tael. Une fois aux portes de la ville, les gardes viennent à notre secours, et Iorveth jure de nous retrouver... L'un des gardes nous dit qu'en nous dépêchant un peu, nous pouvons arriver à temps pour l'exécution qui a lieu sur la place du village.

## Par les dieux... ces choses en suspens



Comme nous l'a appris le garde, une exécution s'apprête à se tenir au village. Sur notre chemin, nous croisons en effet beaucoup de gens en route pour assister à l'événement. Comme eux, nous nous dirigeons vers la place du village **[1]**.

Sur la potence, nous apercevons, la corde au cou, nos amis Zoltan et Jaskier, ce dernier étant également l'informateur dont avait parlé Roche dans la forêt. Alors que nous avançons vers l'échafaud, un garde s'approche et nous apprend que Zoltan a été condamné pour conspiration avec les Scoia'tael, et Jaskier pour débauche... **[Choix]** Deux solutions s'offrent à nous : soit **[A]** nous montons la foule contre les gardes, soit **[B]** nous tentons d'intimider les gardes. Quoi que nous choisissons, nous allons devoir jouer des poings avec les soldats.

À peine les avons-nous vaincus que le bourreau commence à pendre les détenus. Nous n'avons donc d'autre choix que de l'affronter, lui aussi. Un autre combat s'engage. Une fois le bourreau vaincu à son tour, le commandant de la garnison locale, Bernard Loredo, fait son entrée sur la place. Peu importe ce que nous choisissons de lui dire, nous parvenons à le convaincre de l'innocence de Zoltan et Jaskier. Nos amis sont donc relâchés, mais ne peuvent toujours pas quitter la ville. En effet, nous sommes tous conviés à un banquet au manoir du gouverneur (**La Proposition immorale**).

Une fois nos amis relâchés, ils nous remercient de leur avoir sauvé la vie et nous invitent à l'auberge du coin **[2]** pour arroser cette libération. Nous pouvons maintenant nous lancer librement dans une quête annexe, ou simplement visiter la ville. Quoi qu'il arrive, à 21h, nous nous dirigerons vers le manoir de Loredo **[3]**.

## La Proposition immorale

Alors que nous sauvions Jaskier et Zoltan de la potence, nous avons rencontré le commandant de la garnison locale et gouverneur de la ville, qui nous a invité à dîner. Décliner cette offre aurait été impoli, aussi, à 21h, nous faisons route vers la demeure de Loredo. Aux portes du manoir, nous parlons au garde, qui nous confisque nos armes, et nous voyons Roche débarquer, bien décidé à voir le commandant, lui aussi. Alors que nous continuons de parler avec Vernon, nous pénétrons dans le manoir.

## La Baliste

Une fois à l'intérieur du manoir, notre camarade remarque une baliste, orientée vers le port. Le commandant s'en sert pour contrôler les entrées et les sorties du moindre navire dans le port. Si nous ne voulons pas être à la merci de Loredo, nous devons nous débarrasser de cette arme. Hélas, la baliste est étroitement surveillée. Il nous faut donc trouver un moyen de distraire le garde... et quelle meilleure distraction qu'une belle créature ? Pour cela, nous avons besoin de l'aide d'une courtisane nommée Margarita, qui doit se trouver quelque part dans le manoir. Selon ce que nous lui disons, elle accepte de nous aider **[A]** pour la modique somme de 60 orins, ou **[B]** en échange d'un service : remettre Myron et Alphonse à leur place, deux brutes qui la harcèlent. Ces deux malfrats traînent dans les environs et ne demandent qu'à être battus au bras de fer. Que nous la payions ou lui rendions ce service, Margarita attire le garde derrière un buisson et lui fait goûter à ses tendres spécialités, nous laissant plus qu'assez de temps pour nous occuper de la baliste. Nous pouvons aussi nous en charger après avoir rencontré le commandant, mais pourquoi perdre du temps ? Nous retournons ensuite voir Loredo.

Nous montons les marches vers l'entrée de la maison, mais le garde posté là nous informe que Loredo s'entretient actuellement avec une magicienne prénommée Sheala, et n'est donc pas disponible. Roche propose que nous attendions en bas des marches. Nous sommes libres d'inspecter les environs, mais tous les passages s'avérant bloqués ou gardés, nous retournons auprès de Roche.

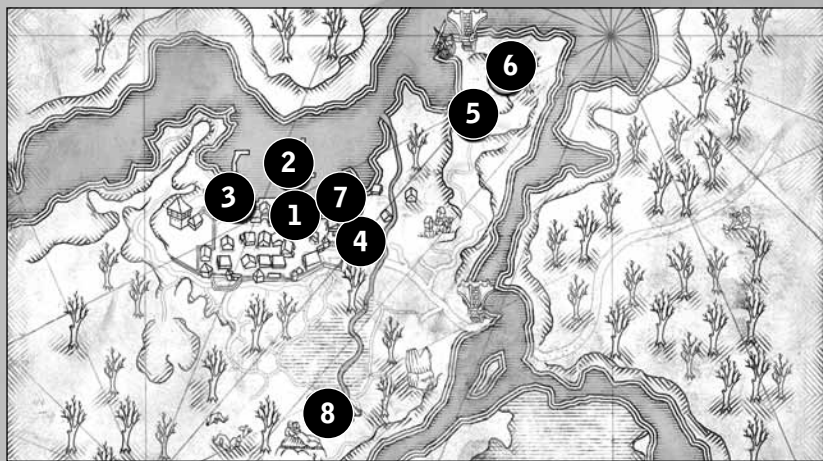
Vernon propose de distraire le garde posté à l'entrée arrière du manoir pour pouvoir passer. Si nous n'avons pas encore tué le monstre qui bloque le port (**Le Keyran**), un marchand nous approche. Acceptons de l'écouter et il nous informera de la présence à l'arrière du manoir d'une pièce de piège pouvant servir à tuer ce monstre. Il a l'air de penser que nous devons affronter la bête tôt ou tard. En attendant, nous commençons à exécuter le plan de Roche.

Pendant que Vernon distrait le garde, nous bondissons des marches pour atterrir derrière la résidence de Loredo. Nous courons à droite pour nous cacher derrière un rocher et nous attendons que le garde nous tourne le dos pour l'assommer. Tâchant de faire le moins de bruit possible – il serait en effet facile de trébucher sur un seau posé là par hasard –, nous assomons un deuxième garde posté de l'autre côté. Nous pouvons ainsi pénétrer dans le jardin, où nous grimpons jusqu'à la fenêtre de la chambre de Loredo et tendons l'oreille pour écouter sa conversation avec la magicienne. Nous rejoignons ensuite Roche et allons ensemble à la rencontre du commandant, qui devrait maintenant être disponible.

Si nous avons été capturé par les gardes, nous sommes conduit devant le commandant sans savoir ce dont il a parlé avec la magicienne. Nous ne faisons que la croiser, alors qu'elle quitte

la chambre de Loredo. Le commandant veut savoir ce qui amène dans «sa» ville le sorceleur accusé du meurtre de Foltest. Quoique nous lui disions, il finit par nous proposer une sorte de contrat qui vise à régler le compte d'Iorveth et de son unité. Il suggère également d'utiliser Zoltan pour y arriver, le nain ayant conspiré avec les Scoia'tael. Si Zoltan n'a toujours pas la permission de quitter la ville, Loredo promet de lui pardonner si nous venons à bout du keyran, le monstre responsable de la fermeture du port. Bien entendu, nous avons le choix d'accepter ou de refuser la proposition du commandant. Nous pouvons maintenant nous lancer dans une quête annexe, ou à l'attaque du keyran (**Le Keyran**), ou encore, si nous avons déjà fini tout cela, à la poursuite d'Iorveth (**L'Assassin des rois**).

## Le Keyran



Dès notre arrivée dans la ville portuaire, nous avons pâti de la présence de ce monstre qui tourmente les habitants de Flotsam et a causé la fermeture du port. Lors de notre premier passage à l'auberge **[1]**, après notre conversation avec nos amis, un villageois arrive à toute vitesse et appelle les gens aux armes... Le keyran vient de sévir à nouveau sur la jetée **[2]**. Triss, le regard par la fenêtre, suggère que nous nous y rendions, car quelqu'un y pratique la magie.

Nous suivons donc le paysan jusqu'au lieu de l'attaque du monstre, que ce dernier a déjà déserté. Nous n'y trouvons qu'une magicienne accompagnée d'un groupe de villageois. La femme semble nous connaître, mais les paysans se montrent particulièrement hostiles envers elles, criant que ses actions ont failli coûter la vie de Sosek. L'issue de cette querelle dépend de ce que nous choisissons de lui dire **[Choix]**. Nous pouvons **[A]** dire aux paysans d'aller voir ailleurs en les intimidant, mais en cas d'échec, nous devons les affronter, ou bien **[B]** demander des explications sur ce qui s'est passé et ainsi convaincre les paysans que le monstre est le vrai responsable, et non la magicienne.

Quel que soit notre choix, nous allons ensuite parler à Sheala de Tancarville – c'est ainsi que Triss l'appelle quelques instants plus tard. Elle dit être venue à Flotsam lorsqu'elle a entendu parler du keyran, ce monstre qui terrorise la ville. Un certain Louis Merse qui, jusque-là, se

contentait d'écouter, intervient pour nous dire que des marchands locaux offrent une récompense à qui se débarrassera de la bête, et qu'il pensait que Sheala et Geralt seraient intéressés. La magicienne nous propose alors de coopérer, affirmant qu'elle se fiche de l'argent, et qu'elle n'est intéressée que par certains ingrédients qu'elle compte extraire de la carcasse du monstre. Elle nous suggère aussi d'aller rendre une petite visite au marchand offrant la récompense [3] pour négocier le prix et peut-être en apprendre davantage. Si besoin, nous pouvons la trouver dans la chambre qu'elle loue à l'auberge [1].

## Le Keyran : une question de prix

Nous nous rendons donc auprès du marchand [3] afin de négocier le prix pour la mise à mort du keyran. Nous pouvons l'intimider, utiliser le signe d'Axiï, ou simplement lui demander d'augmenter la récompense. Nous pouvons également lui demander une avance pour nous préparer au combat. Le marchand n'en sait que peu sur le monstre, et nous conseille donc d'aller voir Cédric, un trappeur du coin, que nous pourrions trouver aux Draves, un village situé de l'autre côté des murs de la ville [4].

Sans perdre une minute, nous partons à la recherche de Cédric. Aux portes de la ville, nous retrouvons Triss, qui nous demande de ne pas faire affaire avec Sheala, puis elle se joint à nous, quoi que nous lui répondions. En traversant le village, nous pouvons apercevoir un garde en train de parler à une elfe au sujet de Cédric. Adressons-nous à elle plus tard ; elle nous indiquera où trouver le trappeur [4].

Nous finissons en effet par trouver l'elfe à l'endroit indiqué. Il nous dit, entre autres, que le keyran tue de nombreuses personnes en crachant un mucus toxique. Le sorcier déclare vouloir examiner ce mucus pour mieux se préparer à affronter la bête. Cédric nous dit alors avoir aperçu ses traces près d'une épave, à l'est. Après cette conversation, Triss vient nous voir et nous dit de la retrouver près de la tanière du monstre [5].

Nous avançons à travers la forêt et remontons la rivière à la recherche des traces du keyran. Après un moment, nous trouvons Triss, qui nous attend près d'un pont en ruines [5]. L'épave dont parlait Cédric est là également. Il ne nous reste plus qu'à atteindre la clairière, où nous devons affronter des noyeurs. [Combat] Rien de tel que les attaques rapides à l'épée en argent pour venir à bout de noyeurs. Le signe de Quen et autres bombes incendiaires peuvent également se montrer utiles. Une fois vaincus, nous devons récupérer un peu du **mucus** du keyran [6], dont nous avons besoin pour préparer la potion qui nous rendra insensible à son venin. Pour cette préparation, il nous faudra aussi de l'**osmorose**, une herbe souterraine. Avant de s'en aller, Triss nous suggère d'aller parler à Cédric.

## Le Keyran : l'osmorose

Nous regagnons donc le village aux portes de Flotsam, pour demander de l'aide audit elfe. Si nous ne trouvons pas Cédric au même endroit que la dernière fois, nous nous rendons chez lui [7]. Nous l'informons que nous avons réussi à obtenir le **mucus** [6], et qu'il nous reste à nous procurer de l'**osmorose**. Hélas, l'elfe ne possède pas cette herbe et nous apprend qu'elle est extrêmement difficile à trouver, et que le seul endroit susceptible d'en abriter serait une grotte près des ruines, au sud [8].



L'entrée de la grotte est dissimulée derrière une cascade non loin des ruines elfiques. À l'intérieur, nous affrontons plusieurs groupes de nekkers. **[Combat]** Lors de combats contre plusieurs monstres, le signe d'Aard, qui permet de les envoyer à terre pour les achever à l'épée, se révèle particulièrement utile. Une fois au fin fond de la grotte, nous trouvons enfin l'**osmorose**, qui nous permet de mettre au point l'**antidote** contre le venin du keyran. Nous retournons à Flotsam, l'**antidote** en main, pour informer Sheala que nous sommes prêts pour l'affrontement tant attendu. La magicienne accepte de nous retrouver au pont en ruines, près de la tanière du monstre, où elle nous fait part de sa stratégie : elle restera ici et nous protégera grâce à sa magie, pendant que nous affronterons le keyran dans un combat sans merci. **[Combat]** Venir à bout de cette bête n'a rien de facile, elle nous attaque à coups de tentacules immenses, et si nous osons nous approcher, elle crache son venin. La meilleure approche est d'immobiliser ses bras visqueux grâce au signe d'Yrden ou un piège spécial contre le keyran (les composants appropriés se trouvent dans le manoir de Loredo et c'est Cédric qui détient la formule), puis de les amputer à l'épée. Une fois quatre tentacules sur six coupés, une **action contextuelle** mettant fin au combat avec le monstre démarre. Il est temps d'aller chercher notre récompense auprès du marchand de Flotsam **[3]**.

## Les Assassins des rois





Après avoir reçu notre récompense pour le keyran, nous retrouvons Triss Merigold près de l'entrée du manoir de Loredo **[1]**. Le contenu du dialogue qui s'ensuit dépend si nous avons accepté de coopérer avec le commandant ou non. Quoi qu'il en soit, nous apprenons que la barge amarée au quai détient des prisonniers, dont un certain Ciaran aep Easnillen, qui se trouve être le bras droit d'Iorveth. Et s'il en savait plus sur l'identité de l'assassin de Foltest ? Ni une ni deux, nous nous rendons sur la barge **[2]** pour en avoir le cœur net.

Le navire est gardé par deux hommes ; si nous avons choisi de coopérer avec le commandant, ils nous laissent entrer ; sinon, ils commencent à faire des histoires. Nous pouvons les intimider, les soudoyer ou simplement tenter de les convaincre. Nous réussissons à monter à bord avec Triss et nous dirigeons vers le pont inférieur, où Ciaran est retenu captif. Lorsque nous trouvons l'elfe, sévèrement battu, Triss s'en remet à nous pour le calmer à l'aide du signe d'Axii tandis qu'elle le soigne. Nous pouvons ensuite interroger Ciaran. En menant le dialogue avec adresse, nous apprenons que l'homme que nous avons aperçu aux côtés d'Iorveth après avoir quitté le navire de Roche se prénomme Letho et qu'il serait responsable des deux régicides de Foltest et Demavend. Il se serait servi des elfes pour arriver à ses fins, et voudrait maintenant la peau d'Iorveth. C'est lui aussi qui aurait massacré l'unité de Ciaran. Après notre conversation avec l'elfe, une bribe du passé nous revient : la Chasse sauvage nous a enlevé Yennefer.

## La Rose de souvenance

Déconcertée par les souvenirs qui semblent revenir à Geralt, Triss lui dit qu'elle peut peut-être l'aider à recouvrer la totalité de sa mémoire. Cédric lui a parlé de **roses de souvenance**, qui pousseraient dans les ruines elfiques, non loin de là. Si nous lui rapportons ces fleurs, elle dit pouvoir préparer une potion qui nous aidera à nous souvenir de notre passé. **[Choix]** Nous pouvons **[A]** demander à Triss de nous accompagner dans les ruines ou **[B]** y aller seul et rapporter ces **roses** à la magicienne.

**[A]** Si nous demandons à Triss de nous accompagner, nous marchons donc vers les ruines elfiques **[3]** en sa compagnie. Dans la forêt, nous devons faire attention aux pièges laissés par les trappeurs ainsi qu'aux monstres susceptibles de nous attaquer, comme les nekkers et les endriagues. Près de la cascade **[4]**, Triss nous fait remarquer que les ruines ne doivent plus être très loin. Nous la suivons et escaladons une colline, pour apercevoir, une fois en haut, les vestiges spectaculaires d'une ancienne ville elfique et les **roses de souvenance** qui poussent parmi eux. Nous cueillons les fleurs dont nous avons besoin, avant d'être attaqués, près de la statue d'un couple d'elfes amoureux, par trois voyous. **[Combat]** En venir à bout ne devrait pas être très compliqué du moment que nous n'oublions pas de nous défendre. Suite à ce combat, le sol s'effondre sous nos pieds et nous atterrissons, avec Triss, dans des bains elfiques. Nous essayons bien d'utiliser le signe d'Aard pour détruire le mur, mais sans succès... Tout laisse à croire que nous sommes coincés là pour un bon moment, alors autant profiter de ce moment pour parler à Triss. En abattant bien nos cartes, nous gagnerons le droit de batifoler fougueusement avec elle. Tant et si bien que Vernon Roche, inquiet de notre longue absence, viendra nous libérer. En revanche, si nous jouons les pressés, nous pouvons faire une croix sur ce moment de passion et aller nous rhabiller. La magicienne nous demande de tout plaquer et de nous enfuir avec elle. Nous tentons plutôt de détruire le mur à nouveau, avec cette fois plus de succès que précédemment, et parvenons à quitter les bains. Nous regagnons alors Flotsam pour parler à Zoltan, qui, selon Triss, peut nous mener à Iorveth.

**[B]** Si nous décidons d'aller chercher les roses sans aide, nous gagnons donc seul la cascade de la forêt **[4]**, que nous connaissons bien depuis notre recherche de l'osmorose. Sur notre chemin, nous devons affronter les monstres peuplant la forêt : les nekkers et les endriagues. **[Combat]** Pour venir à bout des nekkers, le plus efficace est de les mettre à terre grâce au signe d'Aard, puis de les achever à l'épée en argent. Les endriagues, eux, doivent d'abord être immobilisés à l'aide du signe d'Yrden. Les ruines que nous cherchons se trouvent au-dessus de la cascade. Nous escaladons et récupérons les **roses de souvenance** près de la statue du couple d'elfes amoureux, avant de les rapporter à Triss. Merigold affirme que Zoltan, qui semble être de mèche avec les Scoia'tael, pourra nous aider à mettre la main sur Iorveth.

Nous trouvons Zoltan à l'auberge **[5]**. Si nous lui confions que nous cherchons Iorveth car il sait peut-être où se trouve le tueur de rois, le nain accepte de nous conduire à lui.

Ainsi, nous faisons route, avec Zoltan, vers son lieu de rencontre avec les Écureuils **[6]**, dans la forêt. Une fois là-bas, nous nous rendons compte que nous sommes surveillés. Zoltan crie le mot de passe, mais les elfes ne daignent pas baisser leurs arcs. Le nain doit nous conduire vers un autre point de rendez-vous **[7]**, mais il nous prévient qu'il s'agit d'un piège ; en effet, les Scoia'tael nous envoient ni plus ni moins dans la tanière d'un arachas, ce qui n'est pas, en soi, un souci pour nous. Avant d'y entrer, nous pouvons demander à notre ami d'attendre à l'extérieur, ou de venir nous aider au combat. **[Combat]** L'arachas se révèle être un adversaire bien plus redoutable que les autres monstres de la forêt, et le recours aux signes d'Yrden et d'Igni, tout en bloquant ses attaques, nous sera très utile pour en venir à bout. Les bombes incendiaires peuvent également se révéler utiles. Une fois l'arachas vaincu, une unité de Scoia'tael entre dans la clairière, et Iorveth apparaît.

Un mot de travers avec le chef des elfes et nous ne ferons pas long feu. Tâchons donc d'être poli et de ne pas oublier qu'il est en position de force. Nous expliquons que Letho veut sa mort et qu'il est responsable du massacre de l'unité de Ciaran. L'elfe, sceptique, nous propose de prouver notre bonne foi : il va nous mener au tueur de Foltest, en faisant mine d'être notre prisonnier. Les elfes se chargeront de nous couvrir.

Nous partons avec Iorveth à la rencontre de Letho et atteignons à nouveau les ruines elfiques **[3]**, où nous retrouvons le tueur de rois près de la statue d'Eldan and Cymoril.

Au fil de la conversation avec Letho, Iorveth se rend vite compte de notre sincérité. Le tueur de rois ne se cache pas de ce qui est arrivé aux elfes qui l'aidaient. Nous apprenons également qu'il a des complices en Haut-Aedirn, d'autres assassins. Lorsque le combat commence, les elfes d'Iorveth essaient le feu des hommes de Roche qui surgissent de nulle part. **[Choix]** Iorveth nous demande de lui rendre son épée. **[A]** Si nous lui donnons, il affronte les hommes de Roche et réussit à s'enfuir, ce qui entraînera un pogrom contre les non-humains à Flotsam. **[B]** Si nous lui refusons, Roche capture Iorveth et un banquet est organisé en notre honneur à Flotsam. Mais pour l'instant, nous sommes à nouveau coincé dans ces vieux bains elfiques... et cette fois, hélas, c'est en compagnie de Letho. **[Combat]** L'affrontement avec le tueur de rois n'a rien de facile. Nous devons penser à bloquer ses assauts, et avoir recours à des signes et à des attaques puissantes. Malheureusement, il semblerait que nous ayons sous-estimé l'ennemi ; Letho nous surprend avec des techniques de sorcelleur et parvient à nous désarmer... Nous sommes à sa merci. Mais à notre plus grand étonnement, il nous épargne, affirmant que nous nous ressemblons, que nous avons sauvé des vies. Il se demande enfin si Triss serait capable de le téléporter en Aedirn, puis disparaît...

En fonction de qui nous avons aidé, c'est Iorveth ou Roche qui nous retrouve dans les ruines. Pas le temps de bavarder, Letho est à la recherche de Triss, et nous devons absolument la trouver en premier.

## Où est Triss Merigold ?



Selon le choix que nous avons fait au cours de la quête **Les Assassins des rois**, Iorveth parvient à repousser l'attaque de Roche et de ses hommes **[A]** ou, au contraire, se fait capturer **[B]**. Flotsam sera ensuite le théâtre **[A]** d'un massacre de non-humains ou **[B]** d'un banquet en l'honneur de Roche et nous-même.

**[A : Nous avons aidé Iorveth et maintenant, un massacre fait rage en ville]** Alors que nous nous précipitons vers Flotsam, un garde nous arrête à la porte. Si, lors de la quête **La Proposition immorale**, nous avons décidé de coopérer avec Loredó, il nous laisse passer sans faire d'histoires. En revanche, si nous avons décliné l'offre du commandant, il refuse, et nous pouvons tenter de le convaincre, l'intimider, ou bien utiliser le signe d'Axii pour accéder à la ville. Une fois à l'intérieur, des humains se livrent à un vrai massacre de non-humains. Nous avançons vers l'auberge **[2]**, et entendons soudain la voix de Jaskier, qui a tout l'air d'avoir des ennuis. Nous entrons dans l'auberge, et trouvons notre ami poète tentant désespérément de défendre deux femmes elfes contre des péquenauds du coin, bien décidés à les violenter. Nous pouvons tenter de les convaincre de rentrer chez eux, ou utiliser le signe d'Axii. En cas d'échec, nous devons les affronter. **[Combat]** Le combat à mains nues est basé sur une action contextuelle ; cet affrontement ne devrait donc pas être un problème. Jaskier nous apprend l'identité du responsable supposé de l'émeute. Nous l'interrogeons également sur Triss, qui, selon lui, serait partie voir Sheala après qu'il lui a parlé du mégascope. Nous nous rendons donc dans la chambre que Sheala loue au-dessus de l'auberge **[2]**, où nous trouvons des traces de sang ainsi qu'un petit trou dans le mur, qui a sûrement dû attirer des regards indiscrets. Nous décidons de nous rendre au bordel qui jouxte l'auberge pour nous renseigner. Margot, la gérante, nous apprend que Triss s'est entretenue avec Philippa Eilhart. Elle nous dit également que lorsque la foule s'est lancée à la poursuite des elfes, elle a aperçu Cédric suivre quelqu'un jusque dans la forêt. Il est vrai que les traces de sang dans la chambre de Sheala mènent à l'extérieur... Nous buvons l'Élixir du **Chat** qui va nous permettre de remonter ces traces, et nous nous mettons en route ; nous traversons la forêt et parvenons à une clairière près de la cascade **[3]**. C'est là que nous trouvons Cédric, à l'agonie. Rassemblant ce qui lui reste de forces, l'elfe nous raconte ce qui est arrivé. Triss aurait sollicité son aide, avant qu'ils ne soient tous les deux attaqués dans la chambre de Sheala, par un sorcier d'une telle rapidité que Cédric s'est trouvé bien impuis-

sant. L'intrus aurait réussi à maîtriser la magicienne, et l'aurait forcée à utiliser le mégascope pour les téléporter près de Vergen, une ville naine du Haut-Aedirn. Cédric rend alors sous nos yeux son dernier souffle... Quelques instants plus tard, Zoltan et Jaskier nous retrouvent dans la forêt...

**[B: Iorveth a été capturé et un banquet se tient en ville]** Suite à notre duel contre Letho, Roche nous rejoint et nous apprend qu'il est parvenu à capturer Iorveth. L'assassin, lui, a bel et bien réussi à s'échapper et Triss est maintenant en danger. Accompagné de Roche, nous nous précipitons vers Flotsam; nous atteignons la grand-place **[1]** où nous sommes accueillis par Loreda. Le commandant annonce l'ouverture d'un banquet en notre honneur, nous, qu'il qualifie de héros. En nous approchant de l'auberge **[2]**, nous entendons la voix fanfaronne de Jaskier. Peut-être sait-il où se trouve Triss ? Le poète nous apprend que Triss s'est entretenue avec Sheala dans la chambre qu'elle loue au-dessus de l'auberge. Nous nous y rendons et trouvons des traces de sang, ainsi qu'un petit trou dans le mur, qui a sûrement dû attirer les regards indiscrets du bordel voisin. Nous partons donc en quête de témoins. À l'intérieur du bordel, nous rencontrons Derae, l'une des « connaissances » de Jaskier qui avoue avoir espionné Triss et Cédric dans la chambre de Sheala, avec Margot. Triss, qui voulait savoir à qui Sheala avait parlé via le mégascope, aurait réussi à contacter le magicien de la cour de Kaedwen, Detmold. La prostituée dit avoir ensuite entendu un craquement et des bruits de bagarre. En sortant, elle a aperçu Cédric se diriger vers la forêt. Ces traces de sang seraient donc celles de Cédric... Et grâce à l'élixir du **Chat** nous allons pouvoir le retrouver. Nous ingérons la potion, et remontons les traces dans la forêt jusqu'à une clairière près de la cascade **[3]**. C'est là que nous trouvons Cédric, à l'agonie. Rassemblant ce qui lui reste de forces, l'elfe nous raconte ce qui est arrivé. Triss aurait sollicité son aide, avant qu'ils ne soient tous les deux attaqués dans la chambre de Sheala, par un sorcier d'une telle rapidité que Cédric s'est trouvé bien impuissant. L'intrus aurait réussi à maîtriser la magicienne, et l'aurait forcée à utiliser le mégascope pour les téléporter près de Vergen, une ville naine du Haut-Aedirn peuplée. Cédric rend alors sous nos yeux son dernier souffle... Quelques instants plus tard, Zoltan et Jaskier nous retrouvent dans la forêt...

## À la croisée des routes



Selon nos choix, Flotsam vient d'être le théâtre d'un banquet somptueux ou d'un massacre de non-humains. Triss a été enlevée par l'assassin de Foltest, Sheala a disparu et Cédric est mort... Non loin du lieu de notre dernière conversation avec l'elfe, Jaskier et Zoltan nous rejoignent **[1]**. Le contenu du dialogue qui s'ensuit dépend de notre relation avec Iorveth jusque-là. **[Choix]**

**[A]** Jaskier nous dit que Roche prépare quelque chose contre Loredó. **[B]** Zoltan, quant à lui, nous encourage vivement à aller aider les Scoia'tael qui prévoient de prendre d'assaut la barge pénitentiaire de la garnison... Un choix cornélien. **[A]** Si nous décidons d'aider Roche (**Mort au traître !**), nous terminerons cet acte en sa compagnie. **[B]** Si nous choisissons de faire équipe avec Iorveth et de l'aider à libérer les prisonniers, ou bien d'aider les Scoia'tael à libérer Iorveth (**La Prison flottante**), c'est avec l'elfe que nous clorons ce chapitre et nous atterrirons à un tout autre endroit pour commencer l'acte II.

## Vernon Roche

Roche se trouve chez lui à Flotsam **[2]** tandis qu'Iorveth traîne dans les ruines elfiques, près du camp **[3]**. Tous deux nous en diront un peu plus.

Roche nous informe que Loredó recevrait actuellement un envoyé d'Henselt en vue de pactiser avec Kaedwen. Vernon compte capturer l'espion et lui soutirer des informations, avant de mettre à mort le commandant Loredó (**Mort au traître !**).

## Les Scoia'tael

Si nous choisissons d'aller dans le camp des Scoia'tael, nous découvrirons qu'ils prévoient de se rendre en Aedirn, dans la ville naine de Vergen, qui, selon Iorveth, est le poste d'influence de la Vierge d'Aedirn, assistée par la magicienne Philippa Eilhart. Il prétend vouloir créer une nation elfique libre au sein de la vallée du Pontar, et voit en cette Vierge une alliée potentielle pour y arriver. Qui plus est, Vergen s'apprête à essuyer les assauts de l'armée kaedwenienne emmenée par le roi Henselt et acceptera toute l'aide qu'elle pourra obtenir. Pour pouvoir arriver à temps, nous allons devoir réquisitionner la barge pénitentiaire (**La Prison flottante**).

## Mort au traître !



Si nous décidons de prêter main-forte à Roche, nous prenons part à son plan, qu'il nous expliquera en détail un peu plus tard. Se faisant passer pour une prostituée, Cyn s'infiltré dans le manoir du traître et nous aide à assassiner Loredó, tandis que le reste des hommes de Roche se tient prêt à intervenir à tout moment.

À la nuit tombée, nous atteignons le mur qui entoure le manoir du commandant **[1]** et trouvons la partie la plus facile à escalader, où se trouve une échelle. Nous grimpons et arrivons sur une plateforme près du sommet du mur. De là, nous apercevons une fille tentant d'échapper à un homme richement vêtu. Nous sautons dans le jardin et nous approchons discrètement de l'homme pour l'assommer. La fille nous apprend que Cyn a été emmenée dans la tour **[2]**, mais sa porte est fermée à clé. L'une des deux clés qui existent est entre les mains des gardes à l'étage

du manoir, et l'autre est gardée par la mère de Loredo, qui distille du fisstech au sous-sol. Nous traversons le jardin en tâchant d'être le plus discret possible, à moins de préférer faire un carnage des gardes. Quoi que nous choisissons, nous arrivons à une clôture en bois **[3]**. Nous l'enjambons, puis pénétrons par une fenêtre dans la demeure de Loredo. Au sous-sol, nous désarmons un garde puis accédons à une pièce au fond du couloir : c'est là que se trouve la mère du commandant. Après une action contextuelle, nous montons les escaliers, maîtrisons – ou tuons – les gardes et atteignons enfin l'étage. Il nous suffit maintenant de passer discrètement les gardes endormis pour récupérer, dans le coffre près de la fenêtre, la **clé** des appartements de Loredo. Nous montons ensuite à l'étage supérieur, ouvrons la porte et trouvons Cyn, attachée. Loredo déboûle alors depuis la pièce voisine, et déclenche une action contextuelle qui pourrait bien nous être fatale. Si nous parvenons à vaincre notre assaillant, nous libérons Cyn de ses liens, mais des bruits se font entendre dans la pièce d'à côté... Nous allons voir de quoi il en retourne et découvrons une elfe nommée Moril, sur le point d'accoucher... Alors que nous fuyons avec elle le manoir de Loredo, un événement vient changer la donne : l'elfe perd les eaux. Cyn décide de la reconduire à l'étage, pendant que nous allons chercher de l'aide. Nous arrivons finalement à sortir de la tour, où nous attend, par chance, l'unité de Roche.

Le navire est prêt. Direction : le royaume d'Aedirn...



## La Prison flottante

Si nous avons sympathisé avec la cause d'Iorveth et que nous pensons qu'il est notre meilleur espoir de retrouver Triss Merigold et l'assassin de Foltest, nous acceptons de l'aider.

L'idée est simple : se faufiler jusqu'à la ville, lancer une attaque-surprise, prendre d'assaut la barge pénitentiaire et partir vers le royaume d'Aedirn. Après avoir parlé avec Iorveth – ou bien avec un nain si nous avons capturé Iorveth dans la quête (**Les Assassins des rois**) – dans les ruines elfiques **[1]**, nous partons avec Zoltan à la rencontre d'Iorveth et de son unité – ou de son unité seule – dans la forêt **[2]**. Là-bas, le chef de l'unité nous expose sa stratégie en détail. Il nous confie son meilleur éclaireur et quelques autres hommes, et nous charge de nous introduire dans Flotsam par la berge. Lui et les autres elfes attaqueront par la rivière. **[Choix]** Si Iorveth n'a pas été capturé, nous pouvons nous opposer à la stratégie de l'elfe **[A]** et proposer d'entrer dans Flotsam en rusant un peu **[B]**.

**[A]** Si nous acceptons le plan du Scoia'tael, nous suivons son éclaireur en direction de la falaise. Alors que nous avançons vers la rivière, nous apercevons le navire de Vernon Roche s'en aller. Un peu plus loin, l'éclaireur nous avertit de la présence d'une patrouille temerienne. **[Choix]** Nous avons le choix d'attaquer, et ainsi révéler notre position et compliquer notre bataille dans le port, ou de laisser les gardes partir. Lorsque nous approchons de la berge, nous remarquons un nombre impressionnant de troupes dans le port. Hélas, il est déjà trop tard pour alerter l'autre unité qui est déjà au combat ; nous n'avons plus qu'à nous joindre à eux.

**[B]** Si nous suivons notre propre plan, nous nous rendons à Flotsam accompagné d'Iorveth seul, qui fait mine d'être notre prisonnier. La supercherie ne fonctionne pas totalement, car les gardes viennent nous demander s'ils peuvent s'amuser avec l'elfe. Si nous acceptons, Iorveth reçoit des coups au visage. Si nous refusons, ils nous laissent passer sans faire plus d'histoires. Nous conduisons ensuite le Scoia'tael vers la barge pénitentiaire et surprenons les soldats. Une unité d'Écureuils attaque depuis la forêt à notre signal, et nous parvenons ainsi à prendre les hommes de Loredo par surprise. Le combat s'avère plus dur mais plus court qu'en suivant le plan d'Iorveth.

**[Combat]** N'oublions pas de parer les attaques ennemies et d'utiliser le signe d'Yrden. Au fur et à mesure que nous écrasons nos ennemis, nous nous rapprochons de la barge **[3]**. Nous venons à bout des gardes sur les ponts inférieurs et supérieurs, puis libérons les prisonniers, y compris Iorveth s'il a été capturé dans la quête (**Les Assassins des rois**). Alors que le navire part déjà, nous apercevons Loredo mettre feu à la tour du perceuteur, qui sert de prison pour femmes elfes. Au dernier moment, nous sautons sur la jetée. **[Choix]** **[A]** Nous pouvons tenter d'atteindre la tour pour sauver les elfes, ou **[B]** se lancer à la poursuite du commandant.

**[A]** Nous nous ruons vers la tour **[4]**, où nous devons vaincre deux des hommes du commandant à la porte, avant de gravir la tour et libérer les elfes. Sauver ces femmes est une **action contextuelle**, pour laquelle nous devons appuyer en rythme sur une touche qui s'affiche à l'écran. Si nous parvenons à toutes les sauver, l'une d'entre elles saura nous témoigner sa reconnaissance dans l'acte II. Si nous perdons trop de temps, nous risquons de périr dans les flammes. Mieux vaut donc nous activer. Lorsque nous avons terminé, nous sautons dans la rivière, nous sommes repêché par les elfes et nous partons ensemble vers le royaume d'Aedirn.

**[B]** Si nous voulons punir le criminel, nous devons abandonner les femmes elfes à leur sort et pourchasser Loredo. Il se trouve sur la grand-place de la ville **[5]**, où il semble nous attendre. Un affrontement s'engage alors contre lui et ses gardes. **[Combat]** Loredo est muni d'une hallebarde. Nous devons donc être très prudent et tenter de l'attaquer par le côté. Les signes d'Aard et d'Yrden se révèlent également très pratiques, car ils nous permettent de nous débarrasser facilement de ses hommes. Une fois le combat terminé, nous regagnons la jetée où un bateau nous attend pour nous reconduire sur le navire et partir pour Vergen.

# Acte II: La Voie d'Iorveth

## Prélude à la guerre : Aedirn

Si nous avons navigué de Flotsam à Vergen, ville abritant Saskia, la Vierge d'Aedirn, aux côtés d'Iorveth, nous débutons l'acte II sous les traits de Stennis, fils du roi assassiné, Demavend, et par conséquent héritier du trône d'Aedirn.

Saskia, un prêtre de Kreve, une unité de guerriers elfes et nous-mêmes devons nous rendre auprès d'Henselt, le roi de Kaedwen, qui convoite le Haut-Aedirn. Notre route nous fait traverser les ravins, près de la ville naine de Vergen.

Lorsque nous arrivons sur le lieu du rendez-vous, Henselt nous fait la proposition suivante : si nous lui laissons la Basse-Marchie, il consent à nous laisser la couronne ; sinon, il nous écrase sans la moindre hésitation. Après quelques échanges envenimés, soit le roi nous défie en duel soit il ordonne à ses hommes de nous capturer, en fonction de ce que nous lui avons dit. **[Combat]** Nous ne devrions pas avoir de problèmes, à partir du moment où nous parons et infligeons des coups puissants avec l'épée en acier. Le prêtre de Kreve tente de s'interposer à un moment, mais Henselt, aveuglé par la rage, le tue... Le ciel alors s'assombrit, une épaisse brume apparaît et des spectres surgissent.

Les environs de Vergen, paisibles jusqu'à l'apparition de la brume, deviennent le théâtre d'une guerre survenue trois ans plus tôt. En nous dirigeant vers la ville naine, nous nous retrouvons au milieu du conflit. À nouveau dans la peau du sorcier, il nous faut sauver Stennis et Saskia, que nous venons de trouver dans la brume. Nous sommes également accompagné d'Iorveth et d'une chouette, qui, semble-t-il, est capable de nous indiquer un chemin sûr. Il s'agit de Philippa Eilhart, la magicienne œuvrant pour les Aedirniens. Cette dernière nous enveloppe d'une barrière magique et lance des éclairs sur les démons qui nous attaquent. **[Combat]** Je déconseille de combattre les démons et de quitter la zone de protection de Philippa, sachant qu'au-delà nous attend la hargne des draugir et autres spectres, et par conséquent une mort certaine. À plusieurs reprises, des spectres surgiront de la brume pour nous empêcher d'avancer. Nous devons nous en débarrasser. En suivant la chouette, nous parvenons de l'autre côté de la brume, où nous pouvons enfin parler à Philippa et à Saskia, qui réunit un conseil avec tous ses généraux afin de débattre sur les événements récents. Nous voilà ensuite transportés derrière les murs de Vergen où nous rencontrons l'ancien de la ville. Ce dernier nous informe que des commodités préparées à l'avance nous attendent en ville. L'occasion nous est également offerte d'admirer la forteresse naine. Une fois prêt, il nous faut nous rendre au conseil.

## Le Conseil de guerre

Bien reposé après notre long voyage, nous partons en direction du conseil convoqué par Saskia. À notre arrivée, tout le monde est déjà en place : Philippa Eilhart, Saskia, Stennis, Zoltan, Yarpén Zigrin, la noblesse et les magnats aedirniens. Nous les voyons donc mettre au point leur plan de défense contre l'envahisseur kaedwenien. Tout d'abord, il faut lever la malédiction du champ de bataille et dissiper la brume. Philippa Eilhart et nous-même sommes donc chargés de nous en occuper, sachant qu'il nous faut quatre artefacts pour cela. Ensuite, il faut nous préparer à défendre Vergen l'imprenable. Pendant le conseil, Iorveth fait son apparition, provoquant



les protestations de la noblesse. Mais Saskia apprécie le pouvoir que représentent l'elfe et son unité. Cela dit, une chose terrible se produit... Après avoir trinqué, la vierge s'éroule, tordue de douleur... empoisonnée.

Philippa, parvenue à stabiliser l'état de la tueuse de dragons, tient à s'entretenir avec nous. La magicienne nous donne la liste des ingrédients qui permettraient de sauver la jeune femme : une **immortelle**, un **rêve de dragon**, du **sang royal** et une **rose de souvenance**. Après cette conversation, une nouvelle quête, **Une Question de vie ou de mort**, elle-même constituée de différentes quêtes : **La Vie souterraine**, **Une Source de magie**, **Le Sang royal** et **Où est Triss Merigold ?**. Ces dernières permettront de trouver les ingrédients requis.

## La Vie souterraine

Comme l'a dit Philippa, l'un des ingrédients de l'antidote est une herbe qui se trouve dans les entrailles de la terre et que les nains appellent « immortelle ». La magicienne nous a indiqué qu'il était possible d'en trouver dans les mines de Vergen.

En nous rendant à l'auberge locale, nous rencontrons un groupe de bons amis : Jaskier, Zoltan et Yarpen, eux-mêmes accompagnés de Sheldon et Cecil Burdon, l'ancien. Une fois interrogés sur l'immortelle, les nains eux-mêmes affirment qu'il en pousse dans les mines, mais Cecil Burdon nous explique qu'elles sont fermées et pourquoi. Nos amis nous offrent leur aide, que nous acceptons volontiers, et nous décidons de nous retrouver plus tard devant l'entrée des mines.

Une fois nos préparatifs achevés, nous allons voir l'ancien pour qu'il demande à Sheldon d'ouvrir la porte des mines. Il nous demande également de tuer les monstres qui infestent les mines (**Hé ! Au travail dans les mines**). Il nous faut au moins quatre élixirs du Chat et, pour nous débarrasser des monstres une bonne fois pour toutes, quelques bombes Ruche.

En compagnie des nains, nous partons en quête d'**immortelle**. Nous devons nous préparer à affronter des charognards. **[Combat]** Des coups rapides avec une épée en argent, voilà qui les repoussera. Gardons aussi à l'esprit que les charognards explosent lorsqu'ils meurent ; nous devons donc nous éloigner au plus vite après en avoir tué un.

Les mines naines sont de vrais labyrinthes. Elles sont pleines de couloirs, de portes verrouillées et de nécrophages. Et par-dessus tout, comme dans tout bon sous-sol, il y fait noir. Lorsque nous atteignons la première grande caverne, nous nous apercevons qu'il nous manque la clé permettant d'accéder aux niveaux inférieurs. Après avoir vaincu les monstres du couloir de droite, nous découvrons le corps d'un mineur ainsi qu'une **clé**. Nous revoici donc en route vers la grande salle pour ouvrir la porte. Durant notre parcours dans les mines, il nous faudra trouver le corps de deux autres mineurs. Leur **clé** respective nous permettra d'atteindre le fond des mines, et c'est là que nous affronterons un bullvore. **[Combat]** Avec des bombes, nous pouvons éliminer rapidement les charognards qui l'accompagnent. Leurs explosions posthumes devraient aider à blesser le bullvore. Immobiliser la créature avec le signe d'Yrden pour l'achever d'un coup dans le dos devrait également faire l'affaire.

Quand nous en avons terminé, nous prenons l'**immortelle** et pouvons rejoindre la surface. Il ne nous reste alors plus qu'à informer Philippa de nos découvertes.

## Une Source de magie



Philippa Eilhart, la magicienne, [1] a indiqué qu'elle avait également besoin d'un artefact magique pour préparer l'antidote de Saskia. Lorsque nous lui avons demandé conseil, elle n'a rien trouvé de mieux à dire que de faire preuve d'imagination et de nous renseigner auprès des habitants. Elle a également parlé de Cecil Burdon, l'ancien, [2] qui, selon elle, serait la personne la mieux informée.

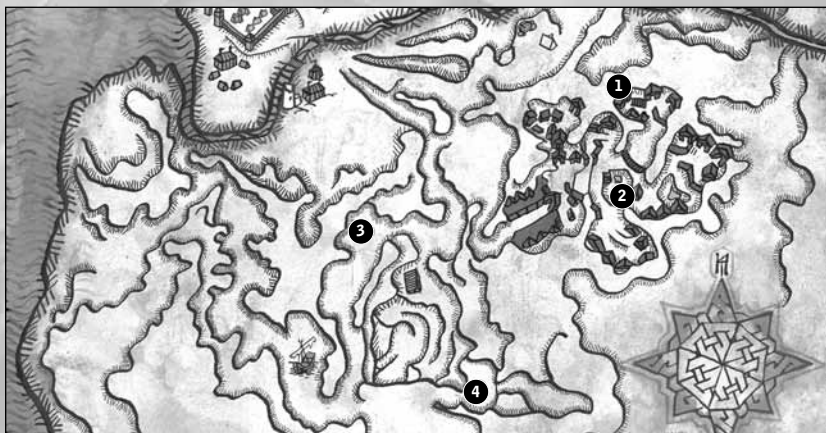
Nous lui demandons donc de nous raconter ses histoires de magie et c'est alors que le nain nous parle de la tour d'un mage [3], dans la forêt de Vergen. À en croire ses dires, il s'agirait d'un site de Pouvoir exceptionnel qui a toujours fasciné les mages. C'est là qu'il nous faut chercher.

Nous traversons donc les faubourgs de Vergen ainsi qu'un tunnel creusé à même la roche. À l'autre bout s'offre à nous un panorama pittoresque révélant la tour. Nous traversons le fleuve et nous nous dirigeons droit vers la colline. Les harpies qui peuplent cette région nous attaquent alors que nous nous aventurons près du site de Pouvoir. **[Combat]** C'est notre premier combat contre ce genre de monstre. D'ordinaire, elles attaquent en groupe. Il est donc de bon ton d'utiliser le signe d'Aard. Ce dernier nous donnera l'opportunité de mettre à terre nombre de harpies qu'il sera alors facile d'achever avec l'épée en argent. Une fois les harpies vaincues, la tour en ruine dont Cecil a parlé s'offre à nous. Dans le nid qui se trouve à l'intérieur, nous trouvons un **crystal magique**. Est-ce de cela dont Philippa a besoin ? Nous retournons immédiatement à Vergen pour parler avec la magicienne [1].

Après examen de l'objet, elle nous explique qu'il s'agit du rêve cristallisé d'un nain. Il est intéressant mais pas assez puissant pour l'antidote de Saskia. Seules les harpies céléno changent les rêves en cristaux. Elles sont d'ailleurs nombreuses dans la carrière abandonnée, à l'extérieur de la ville. Bien que nous soyons persuadé d'y trouvera un rêve suffisamment puissant, l'ancien de Vergen a condamné l'accès aux cavernes pour protéger la région des monstres. Par chance, le rêve que nous possédons est celui de Cecil Burdon, [2] ce qui nous permet d'entamer les négociations.

Un nain qui ne boit pas, qui l'eût cru ? Mais l'important, c'est que nous ayons la clé de la carrière. Nous nous mettons donc en chemin [4]. La carrière, comme ses environs, est peuplée de harpies. [Combat] Comme dans la forêt, le meilleur moyen de nous débarrasser des harpies, c'est d'utiliser le signe d'Aard et de les achever à coup d'épée en argent. Dans les grottes, nous trouvons cinq **cristaux magiques**. L'un d'eux sert de sorte de projecteur une fois inséré dans un obélisque, ce qui nous permet de voir les rêves cristallisés ; un autre se révèle être un **rêve de dragon** (celui qu'il nous faudra certainement pour l'antidote) ; un autre encore sera le **rêve de Baltimore** et le voir fera débiter la quête annexe **Le Cauchemar de Baltimore**. Nous avons ce que nous étions venu chercher. Il est temps de retourner à Vergen.

## Où est Triss Merigold ? (1<sup>ère</sup> partie)



Nous n'avons pas rejoint la ville naine par hasard. Nous sommes arrivés ici en suivant la piste de Triss Merigold, enlevée par le tueur de rois. Notre besoin de la retrouver est double car elle détient un autre des objets nécessaires à l'antidote : la **rose de souvenance** que nous lui avons donnée à Flotsam... si tant est qu'elle l'ait toujours. Lorsque nous l'interrogeons sur notre amie, Philippa Eilhart [1] nous indique qu'un poivrot séjournant à l'auberge aurait vu une rouquine tomber du ciel.

Écouter cette histoire à la source ne nous ferait pas de mal [2]. C'est pourquoi nous nous hâtons vers l'auberge. Le nain dont Philippa nous a parlé se trouve près de l'aubergiste. Il accepte de nous raconter son histoire de rouquine volante en échange d'une bolée d'hydromel de Mahakam. Nous accédons à sa requête et l'oiseau nous chante son histoire. Une fille et une brute seraient

tombées du ciel dans les ravins, près de la carrière. Le type l'aurait laissée pour morte et elle se serait fait enlever par un troll.

Nous nous dirigeons donc vers la carrière. À la croisée des chemins, marquée par un autel en bois, nous prenons à gauche, en direction des ravins. C'est là que nous rencontrons le troll **[3]**. La créature nous raconte l'histoire que nous connaissons déjà mais y ajoute un détail : il a pansé les blessures de la jeune femme, ce qui a provoqué la colère de sa femme, qui est partie. Celle-ci a pris soin d'emmener avec elle le **ruban** de la rouquine, et la fille s'est enfuie peu de temps après. **[Choix]** Deux options s'offrent à nous :

**[A]** Si nous énervons le troll, il nous attaque. **[Combat]** Il est plus simple de vaincre le troll avec une épée en argent et des coups rapides. Mais si ça ne fonctionne pas comme prévu, il est toujours possible d'utiliser le signe d'Yrden pour l'attaquer par derrière. Il nous faut ensuite trouver sa femme pour lui reprendre le ruban.

**[B]** Nous pouvons aussi promettre au troll que nous ne ferons aucun mal à sa femme. Il nous demandera alors de la convaincre de revenir.

Nous nous aventurons plus profondément dans les ravins, à la poursuite de la femme du troll. En chemin, nous rencontrons des harpies. **[Combat]** Des coups d'épée en argent puissants, une utilisation presque abusive du signe d'Aard, voilà ce qu'il nous faut. Au fil de notre avancée dans les ravins, nous tombons sur une épave. Prenez à gauche et gravissez la colline. Plus important, c'est ici que nous trouvons la troll **[4]**, cernée par des hommes armés. **[Choix]** **[A]** Soit nous tuons le monstre, et nous aidons donc les hommes, **[B]** soit nous combattons les hommes pour le bien du monstre. Et si l'un ou l'autre des deux choix permettait de trouver Triss ou Letho ?

**[A]** Si nous décidons d'aider les mercenaires, ils nous le revaudront plus tard, lors du siège de Vergen. Mais pour l'heure, il faut affronter la femme troll. **[Combat]** Je suggère de donner des coups rapides avec l'épée en argent. Attention : si nous n'avons pas tué le mâle auparavant, il nous attaquera à la prochaine rencontre. Mais en attendant, nous récupérons le **ruban de Triss** sur la dépouille de la femme troll.

**[B]** Si nous défendons le monstre, il nous faut combattre les mercenaires. **[Combat]** Compte tenu de leur nombre, il est préférable de parer les attaques et de contre-attaquer. Le signe d'Yrden est également efficace. Lorsque nous aurons l'avantage, Pangratt se rendra et filera après une brève discussion, laissant la créature en vie. Après le combat, nous échangeons quelques mots avec la femme du troll. Si nous avons tué son mari, nous lui demandons le **ruban** et nous retournons à Vergen. Si nous n'avons pas tué son mari, nous l'enjoignons de partir le retrouver. En signe de gratitude, le couple nous donne le **ruban** de notre amie, ainsi qu'une corne à utiliser en cas de danger pour l'appeler. Cela nous sera utile par la suite pour défendre Vergen.

Nous retournons voir Philippa **[1]** pour lui raconter ce qui s'est passé et lui donner le **ruban**, en espérant qu'il permette de retrouver Triss par la magie. Un noble interrompt notre discussion avec la magicienne pour nous informer que les paysans comptent tuer Stennis, qu'ils jugent responsable de l'empoisonnement de Saskia. Nous remettons la recherche de Triss à plus tard. Pour l'heure, nous devons nous diriger vers le castellum, où le fils de Demavend s'est barricadé (**Le Sang royal**).

## Le Sang royal

C'est Philippa qui nous assigne cette quête, ainsi que toutes celles permettant de rassembler les ingrédients de l'antidote. Comme le dit Philippa, elle a besoin, entre autres, de **sang royal**. Nous pouvons aller voir Stennis directement après le conseil (**Le Conseil de guerre**) et lui demander de son sang, mais il ne se montre pas très... coopératif. Il ne nous sera possible de l'obtenir qu'après avoir apporté le **ruban** de Triss à Philippa. Un noble viendra interrompre notre conversation pour demander de l'aide car les paysans se seront mis dans la tête de tuer Stennis, le pensant coupable de l'empoisonnement de Saskia.

Nous nous rendons à la place forte du prince. Nous y rencontrons une foule de citoyens de Ver-gen : paysans, nobles, nains... ainsi que Zoltan et Jaskier. Ces derniers nous en disent davantage sur la situation. D'un côté, les paysans jugent Stennis coupable ; de l'autre, les nobles le défendent. À nous de réunir le plus d'informations possibles et de trancher.

Nous partons donc discuter avec des nains, des paysans et des nobles. Nous pouvons même converser avec Stennis si nous utilisons le signe d'Axiï sur les gardes.

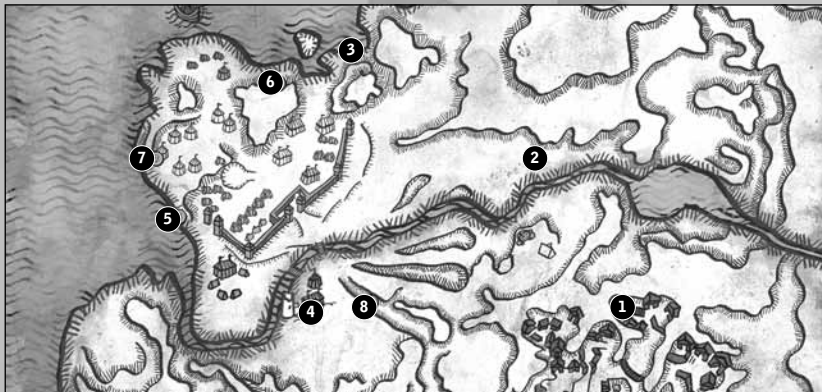
À l'issue de trois explications et après avoir eu une idée plus claire de la position des deux camps, les paysans demandent à ce que le jugement soit rendu. Il est donc conseillé de réunir davantage de preuves dans un premier temps, en terminant la quête annexe **Suspect : Thorak**. Pour ce faire, il nous faut parler à Haldor Halldorson et ensuite à Thorak, pour ensuite obtenir la clé de la maison de Thorak lors d'une autre quête annexe (**Le cauchemar de Baltimore**). Enfin, il nous faudra trouver la **recette d'Olcán.[Choix]** La décision qui nous incombe n'est pas aisée. Nous n'avons aucun élément permettant d'identifier clairement le coupable. **[A]** Nous pouvons tout de même accuser Stennis et le condamner à mort, ou **[B]** nous pouvons invoquer le manque de preuves et laisser ce choix à Saskia lorsqu'elle aura recouvré ses forces.

**[A]** Déclarer Stennis coupable permettra d'obtenir tout le **sang royal** qu'il nous faut.

**[B]** Si nous laissons le choix à Saskia, nous assurons à Stennis un jugement équitable, mais la seule source de **sang royal** qu'il nous reste est Henselt.

Quel que soit notre choix, nous retournons voir Philippa pour l'informer du sort de Stennis. Pendant ce temps, la magicienne a utilisé son mégascope pour trouver la trace de Triss...

## Où est Triss Merigold ? (2<sup>ème</sup> partie)



Pendant que nous enquêtons sur la prétendue culpabilité de Stennis dans l'empoisonnement de Saskia, Philippa Eilhart se servait du ruban que nous lui avons apporté pour localiser Triss. Lorsque nous retournons voir la magicienne, elle nous informe que Triss est de l'autre côté de la brume spectrale, dans le camp du roi Henselt. La magicienne nous offrant son aide, il nous est possible de traverser le champ de bataille.

Nous dépassons le village en cendres et pénétrons dans la brume. La fameuse chouette nous accompagne, nous entoure d'une barrière magique et nous protège des attaques des spectres avec ses éclairs. Nous suivons la magicienne jusqu'à ce que les spectres nous interrompent en capturant la chouette dans un piège magique. Nous devons tous les vaincre pour délivrer Philippa et poursuivre notre route. **[Combat]** Mieux vaut les attaquer avec une épée en argent et des coups puissants. Ce sont des cibles faciles, donc les vaincre ne devrait pas poser de problèmes. Nous poursuivons notre chemin en faisant bien attention à ne pas sortir du champ protecteur.

Après avoir traversé le champ de bataille, la magicienne nous abandonne de peur d'être découverte par Detmold, le mage de la cour du roi de Kaedwen. Nous partons vers le nord, en direction du camp d'Henselt. Nous trouvons une **figurine** étrange près du poste-frontière **[2]** et tout à coup, Vernon Roche apparaît avec son unité. Malgré son ressentiment, le Temerien accepte de nous dire comment atteindre le camp de l'ambassadeur nilfgaardien, Shilard, où se trouve probablement Triss. **[Choix]** **[A]** Nous acceptons de nous infiltrer dans le camp kaedwenien depuis la falaise, ou **[B]** nous essayons par les tunnels souterrains infestés de monstres.

**[A]** Nous passons par les falaises que **[3]** Roche nous a indiquées. Après un peu d'escalade, nous rejoignons le camp de l'armée royale.

Nous approchons de la tente de gauche et lorsqu'un garde ivre mort sort, nous attendons qu'il prenne à gauche. Ensuite, nous attendons que les soldats assis autour du feu soient distraits par leur ami qui vomit tripes et boyaux. Nous continuons alors notre progression silencieuse en prenant à gauche en direction des tentes et en faisant bien attention à ne pas se faire repérer. Ainsi, nous devrions nous trouver près de la seconde porte. Il nous faut alors attendre qu'une patrouille

revienne au camp. Nous passons la porte, nous maîtrisons un garde et nous empruntons les tunnels, sous le camp [5], infestés de nekkers. **[Combat]** Il est conseillé de leur asséner des coups rapides avec l'épée en argent. Notre progression dans les souterrains nous mène bientôt à la sortie [6]. Là, nous nous faisons remarquer par un garde nilfgaardien.

**[B]** L'alternative de Roche nous permet de passer par les tunnels, sous le camp. L'entrée est cachée dans la tente d'une courtisane [4], de l'autre côté des fortifications kaedweniennes. Nous y trouvons Madame Carole et lui graissons la patte pour savoir où se trouve la clé qui ouvre la porte des tunnels. Ce chemin nous mène droit au sous-sol de la tour abandonnée, non loin de là, de laquelle nous pouvons accéder aux tunnels. Nous nous dirigeons vers le nord puis le nord-est. En chemin, nous affrontons des nekkers. **[Combat]** Le signe d'Aard est très efficace lorsque l'on combat des groupes d'ennemis. Il permet de renverser une partie des monstres et donc de les achever plus facilement avec l'épée en argent. Nous trouvons également un bullvore. Ce dernier, comme celui que nous avons rencontré dans les mines naines, peut être vaincu s'il est immobilisé avec le signe d'Yrden puis attaqué dans le dos avec l'épée en argent. Les tunnels débouchent [6] sur une plage où nous nous faisons aborder par un garde nilfgaardien.

Le soldat impérial nous mène à l'ambassadeur Shilard Fitz-Oesterlen, avec qui nous parlons brièvement. Les gardes nous fouillent et prennent la figurine. Il s'avère que ce n'était autre que Triss Merigold, transformée en statuette ! L'ambassadeur s'en va et ordonne à ses gardes de nous éliminer. Vernon Roche et Cyn interrompent notre exécution à point nommé. À nous trois, nous devons désormais venir à bout des soldats de Nilfgaard et de leur mage. **[Combat]** Il faut éviter les sorts du mage en sautant sur les côtés. Étant donné qu'il se téléporte, il est recommandé d'utiliser le signe d'Aard sur lui et de le tuer en priorité. Quant aux gardes, il suffit de les immobiliser avec le signe d'Yrden puis de les achever en les attaquant dans le dos.

### **[Les conséquences de nos choix durant la quête Q205, Le Sang royal]**

**[A]** Si nous avons déclaré Stennis coupable de l'empoisonnement de Saskia dans **Le Sang royal** et que nous avons obtenu le **sang royal** de cette façon, nous pouvons alors nous servir de l'aide de Roche pour quitter le camp kaedwenien. Pour cela, il nous fait passer pour un prisonnier dont il doit se débarrasser. En traversant le camp, nous devons faire attention aux patrouilles car si nous nous faisons repérer, notre mascarade éclate au grand jour et provoque notre propre mort, c'est-à-dire la fin de la partie. Une fois les patrouilles évitées, nous atteignons la porte où un garde nous aborde. La réponse à sa première question est « Jouer ». Il faut ensuite sélectionner « Rester silencieux », sinon le garde s'aperçoit de la supercherie et nous abat. Nous pouvons ensuite sortir du camp et nous diriger vers la brume [8].

**[B]** Si nous avons décrété que les preuves manquaient pour condamner Stennis dans **Le sang royal** et que nous n'avons donc pas obtenu la moindre goutte de **sang royal**, nous pouvons demander à Roche de nous aider à obtenir le sang d'Henselt : Vernon distraira les gardes pendant que nous nous infiltrerons dans la tente du roi de Kaedwen. Pour cela, nous nous cachons derrière des tonneaux et nous attendons que Roche éloigne les soldats. Puis nous passons discrètement derrière les tentes en direction de la plus grande. Derrière cette dernière se trouvent des tonneaux auxquels nous mettons le feu avec le signe d'Inni, afin de distraire les gardes. C'est à ce moment-là que nous pénétrons dans la tente du roi. Après lui avoir parlé, nous obtenons son **sang royal** et il accepte que nous nous fassions escorter hors du camp à une condition de débarrasser le monde de la brume spectrale. Nous retournons ensuite à Vergen.

Philippa apparaît à nouveau avant que nous ne nous aventurions dans la brume. Elle nous guide à nouveau à travers le champ de bataille. Comme auparavant, il nous faut combattre des spectres et des fantômes. **[Combat]** Le mieux reste de profiter du bouclier magique de la magicienne et de la laisser s'occuper des ennemis. Cela dit, après un moment, les spectres bloqueront la chouette dans un piège magique. Il nous faudra donc tous les vaincre pour la délivrer, puis nous reprendrons notre route vers la forteresse naine.

Ainsi, nous regagnons les lieux sûrs de Vergen où nous pouvons retrouver Philippa **[1]** pour l'informer du sort de Triss. Mais la servante de la magicienne, Cynthia, était en réalité une espionne nilfgaardienne, et cette dernière est parvenue à s'enfuir. Heureusement, elle n'a pas pris le temps d'emporter ses affaires et nous y trouvons une **rose de souvenance**. La fleur se meurt, il faut faire vite...

## Une Question de vie ou de mort

Philippa nous ayant donné pour mission de sauver la tueuse de dragons immédiatement après son empoisonnement lors du conseil, la plupart des actions à entreprendre se passent à Vergen. Elles devaient nous permettre de récupérer les ingrédients indiqués précédemment au travers de quatre quêtes : **La Vie souterraine**, au cours de laquelle nous avons acquis **l'immortelle**, la plante naine, **Une Source de magie**, qui nous a permis de trouver un **rêve de dragon**, ainsi que **Le Sang royal** et **Où est Triss Merigold ?**, qui nous ont apporté respectivement le **sang royal** et une **rose de souvenance**.

Une fois tous les ingrédients réunis, nous les remettons à Philippa Eilhart qui prépare dans la foulée l'antidote pour Saskia. Nous pouvons ensuite admirer le rétablissement de la jeune femme. En gage de gratitude, elle nous remet **l'épée de Vandergrift**. L'épée du général kaedwenien nous servira à dissiper la version spectrale de la bataille qui a eu lieu trois ans plus tôt.

## La Bataille éternelle

### Les Reliques de la bataille

Au cours du conseil de guerre, nous nous sommes mis d'accord avec Philippa pour lever la malédiction sur le champ de bataille. Comme la sorcière nous l'a dit, nous aurons besoin de quatre artefacts magiques liés à la bataille survenue trois ans plus tôt. Ces derniers représentent le courage, la foi, la haine et la mort. Philippa a promis d'obtenir les deux premiers de son côté, nous laissant le symbole de la haine et de la mort.

Pour cela, nous devons en apprendre le plus possible sur la bataille. Philippa, Cecil Burdon, ainsi que nos amis nains, Zoltan et Yarpen pourront nous éclairer. Ils nous en diront plus sur **l'épée de Vandergrift**, aujourd'hui entre les mains de Saskia, et sur **l'étendard de la Bannière Brune**. Le général kaedwenien, qui possédait l'épée, était tristement célèbre pour sa haine et son arrogance. Les hommes de la Bannière Brune, quant à eux, ont été tués jusqu'au dernier lors de la bataille de Vergen et les corps des soldats ont été enterrés dans les catacombes de la forêt, non loin de la ville. Étant donné que les elfes protègent la tueuse de dragons, ils ne laissent entrer personne d'autre que Philippa. Nous devons donc attendre qu'elle recouvre ses forces pour obtenir l'épée.



## Le Symbole de la mort

Concentrons-nous sur l'**étendard de la Bannière Brune**. Pour cela, nous devons explorer les catacombes, dans la forêt. Nous pouvons en profiter pour chercher le rêve de dragon (**Une Source de magie**) ou pour enquêter sur les meurtres survenus en ville (**Un Cœur vacillant**). Pour aller dans la forêt, nous devons monter sur les remparts depuis les faubourgs de Vergen et nous diriger vers le quartier où vit l'unité d'Iorveth. Ensuite, il faut prendre le tunnel menant à la rive du fleuve : la forêt qui nous intéresse est de l'autre côté. L'entrée des catacombes est quelque part dans ses méandres et des spectres nous y attaqueront certainement. **[Combat]** Mieux vaut les vaincre à l'aide de l'épée en argent et des signes d'Yrden et d'Aard.

Il faut maintenant atteindre le niveau inférieur. Dans l'une des pièces, nous rencontrons le fantôme d'Ekhart Hennessy, le porte-étendard de la Bannière Brune. **[Choix] [A]** Nous pouvons le tromper et prétendre avoir fait partie de l'unité ou **[B]** nous pouvons le combattre.

**[A]** Si nous prétendons avoir fait partie de l'unité de la Bannière Brune, le fantôme ne nous croit pas. Mais si nous insistons, il nous posera quelques questions pour savoir si nous disons vrai. La réponse à la première question est « faux ». Ensuite, il faut répondre « Menno Coehoorn » puis, à la troisième, dire que Menno Coehoorn est mort à Brenna. « Seltkirk » et « Vandergrift » sont les réponses aux questions concernant les commandants de la bataille de Vergen. La dernière réponse est que Bigerhorn nous a enlevé. Nous convainquons alors Ekhart, qui nous permet de prendre l'**étendard** dans le sarcophage. Si nous commettons une erreur mais que nous disposons d'un **colback en castor** ou d'une **cape de la Bannière Brune**, le fantôme nous donne une seconde chance. Autrement, il nous attaque. Nous pouvons récupérer ces objets lors de la quête **Le Cauchemar de Baltimore** ou en gagnant une partie de poker aux dés contre Skalen Burdon.

**[B]** Si nous ne sommes pas d'humeur à tailler le bout de gras avec un fantôme ou si nous donnons une mauvaise réponse, nous devons le combattre. **[Combat]** C'est un combat très difficile, auquel il vaut mieux se préparer. Le signe d'Yrden est très efficace car il nous permet d'immobiliser l'adversaire et de le poignarder dans le dos avec notre épée en argent. Nous pouvons ainsi récupérer l'**étendard de la Bannière Brune** que protégeait le fantôme.

Mais ce n'est pas tout. Si nous avons dupé Ekhart, il reviendra nous hanter de façon aléatoire dans d'autres combats du jeu.

## Le Symbole de la haine

Une fois l'**étendard** obtenu, il ne nous reste plus qu'à récupérer l'**épée de Vandergrift**. Pour cela, il nous faut tous les ingrédients permettant de fabriquer l'antidote de Saskia car une fois remise sur pieds, elle nous remet l'épée en gage de gratitude.

À présent il nous suffit de parler à Philippa pour obtenir les deux artefacts restants : un **médailon magique** et l'**armure de Seltkirk**. Une fois les quatre objets réunis, nous nous dirigeons vers la brume spectrale.

Dans la brume, le fantôme d'un soldat aedirnien s'empare de notre corps. Le commandant donne des ordres aux archers et nous enjoint de capturer l'étendard de l'ennemi. Nous passons donc les fortifications en direction des fantômes kaedweniens protégeant l'étendard. **[Combat]**

Le mieux reste de parer les attaques ennemies et de les frapper avec des coups rapides. N'étant pas un sorcier à ce moment-là, il faut faire sans les signes, les potions ou les bombes.

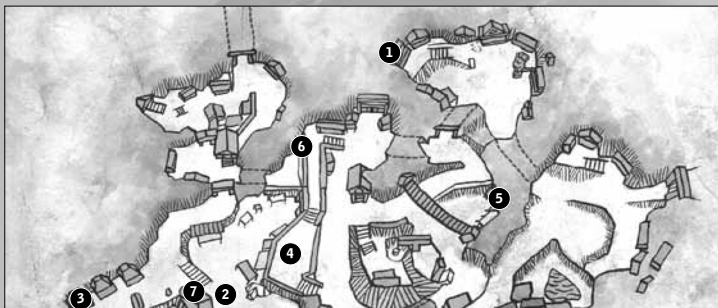
Une fois tous les ennemis vaincus, nous nous retrouvons dans le corps d'un fantôme kaedwenien. Il nous faut informer le commandant que l'étendard est tombé aux mains de l'ennemi. Une pluie de flèches tombe du ciel. Tout en nous protégeant du mieux possible, nous parvenons à nous frayer un chemin sur le champ de bataille. Les archers tirent par intervalles, ce qui nous permet d'avancer. Ainsi, nous rejoignons notre général... Vandergrift. Le draug. Le général se joint à l'échauffourée et s'attaque à Sabrina Glevissig, la magicienne de la cour du roi Henselt.

Sabrina décide de faire tomber une pluie de boules de feu sur le champ de bataille et nous voilà possédé par le fantôme du général aedirnien Seltkirk. Nous traversons à nouveau le champ de bataille et combattons spectres et fantômes kaedweniens. **[Combat]** Nous n'avons qu'une épée pour nous défendre. Alors que nous essayons de parer les coups ennemis, nous lançons des attaques rapides. Au final, nous nous retrouvons nez à nez avec Vandergrift. Le fantôme de Seltkirk quitte notre corps et nous revoilà capable d'user de nos compétences de sorcier contre le draug.

**[Combat]** Le combat contre le draug est l'un des combats les plus intenses du jeu. Le général kaedwenien est devenu un démon capable de se transformer en tornade, d'appeler un bataillon d'archers et enfin, de dévier les boules de feu de Sabrina vers nous. Lorsque le draug utilise ses capacités spéciales, tout ce que nous pouvons faire c'est nous cacher derrière ce que nous pouvons. Lorsqu'il ne les utilise pas, nous devons l'attaquer avec notre épée en argent. La majeure partie des signes ne servent à rien au cours de ce combat, à l'exception du signe de Quen, alors autant en faire bon usage. Il faut aussi penser à esquiver pour prendre le démon par le flanc et avoir une chance de lui porter un coup puissant.

Une fois le démon vaincu, le fantôme d'un prêtre kaedwenien s'empare de nous. Ce dernier est censé mener les soldats à l'abri des boules de feu invoquées par sa magicienne. À couvert, nous nous dirigeons vers la bordure de la brume...

## Vergen assiégée



Une fois la bataille spectrale terminée, nous nous réveillons dans la maison de Philippa Eilhart **[1]**. La magicienne nous informe que les troupes kaedweniennes menées par Henselt approchent de Vergen et elle souhaiterait que nous allions voir Zoltan, responsable des préparatifs de dé-

fense de la ville. Nous trouvons le nain près des portes de la ville, avec Saskia **[2]**. Les Kaedweniens arrivent durant notre conversation avec Zoltan, qui nous demande alors de l'aide : il veut que nous déversions de l'huile bouillante sur l'envahisseur. Nous montons donc sur les remparts **[3]**, mais nous nous retrouvons face à face avec les boucliers kaedweniens. **[Combat]** Lorsque l'on combat un ennemi portant un bouclier, il ne faut pas oublier de parer les attaques et d'utiliser des coups puissants. Il faut également les immobiliser avec le signe d'Yrden ou les prendre par le flanc à l'aide de quelques esquives. Une fois les ennemis vaincus, nous utilisons un levier pour déverser l'huile puis nous retournons voir Zoltan. Malheureusement, Detmold fait son apparition et use de sa magie pour détruire la barricade des défenseurs. Zoltan sonne la retraite dans les murs de la ville **[4]**.

Sheldon ferme les portes de Vergen derrière nous et nous nous hâtons vers les remparts. L'armée d'Henselt prend les faubourgs et s'approche des murs de la ville. Les soldats grimpent à des échelles... Un combat à mort se dessine devant nous. **[Combat]** Nous ne combattons pas seuls, donc avec de bonnes parades et quelques signes, nous devrions nous en sortir. Une fois la première vague d'ennemis repoussée, nous avons un petit temps de répit avant d'essayer une nouvelle attaque kaedwenienne. Une fois cette deuxième vague d'ennemis vaincue, Saskia nous informe qu'un passage secret relie la ville aux mines de Vergen mais qu'aucun des éclaireurs dépêchés là-bas n'est revenu.

La tueuse de dragons nous demande d'explorer les tunnels **[5]** avec elle. Nous suivons la jeune femme mais nous nous faisons attaquer par des soldats kaedweniens. **[Combat]** Les hommes d'armes sont plus faciles à vaincre avec des coups rapides et l'épée en acier, ainsi qu'avec le signe d'Aard. Nous nous enfonçons dans les profondeurs où nous rencontrons Detmold et une unité de mercenaires. Le mage bloque le passage et nous entraîne dans un combat inéquitable. **[Combat]** Le meilleur moyen de l'appréhender, c'est de penser à parer, à utiliser de puissantes contre-attaques et à éviter les sorts de Detmold. Mais nous sommes soudainement frappé par un sort... Et Saskia nous sauve en se transformant en dragon. Ensuite, après une brève conversation avec la jeune femme, nous retournons en ville. En chemin, nous rencontrons Zoltan. Il nous informe qu'il a besoin de nous sur les remparts.

Nous voici de nouveau sur les remparts où Saskia donne un discours pour encourager les défenseurs. Un instant plus tard, les troupes ennemies arrivent, menées par Henselt et Detmold. Le mage parvient à ouvrir les portes et le roi donne l'assaut. Nous devons repousser une nouvelle vague ennemie. **[Combat]** Nous ne devrions pas avoir de difficulté à vaincre les ennemis si nous parons adroitement leurs attaques et utilisons nos signes en cas de besoin.

Une fois les ennemis vaincus, Iorveth et ses Scoia'tael apparaissent de l'autre côté du champ de bataille. Les troupes d'Henselt se retrouvent encerclées et les elfes font pleuvoir des flèches sur l'ennemi. Saskia nous demande, ainsi qu'à Zoltan, de rejoindre Iorveth et de l'aider à fermer les premières portes de la ville pour empêcher aux Kaedweniens de s'enfuir.

Nous nous précipitons vers l'échelle à la droite des remparts **[6]** et nous atteignons les environs des fortifications sur lesquelles nous avons déversé l'huile un peu plus tôt **[7]**. Zoltan ferme les portes... et Henselt n'a d'autre choix que de se rendre. Ce qu'il fait rapidement.

Nous voici ensuite près de la maison de Philippa **[8]** où les négociations de paix ont cours. Henselt promet de payer les réparations de guerre. Le montant des réparations doit être débattu à un sommet à Loc Muinne. De plus, il reconnaît Saskia comme dirigeante de Vergen et sou-

veraine de la vallée du Pontar. Il est ensuite relâché et s'apprête à se montrer à Loc Muinne. Detmold, quant à lui, est condamné à mort pour crimes de guerre.

Philippa et Saskia nous annoncent qu'elles se mettent en route pour Loc Muinne et disparaissent dans un portail créé par la magicienne. Iorveth s'approche de nous et mentionne le comportement étrange de Saskia.

## Acte II: La Voie de Roche

### Prélude à la guerre : Kaedwen

Si nous avons aidé Roche à tuer le commandant Loredò à Flotsam, nous quittons la ville sur le navire des forces spéciales temeriennes en direction d'Aedirn. Selon nos informations, Letho s'y serait rendu après avoir enlevé Triss. L'armée de Kaedwen emmenée par le roi Henselt a traversé le Pontar près de la ville de Vergen.

Nous commençons l'acte II dans la peau dudit roi, accompagné de Sheala de Tancarville, du mage Detmold et de chevaliers kaedweniens. Ensemble, nous allons négocier avec la noblesse aedirienne, qui cherche la protection du roi Henselt après l'assassinat de leur souverain, le roi Demavend. Henselt entend bien profiter de cette occasion pour annexer les terres de son défunt voisin.

Saskia, la célèbre Vierge et tueuse de dragons, dont Iorveth parlait dans le premier acte, s'ingère dans les pourparlers avec les barons. Après divers échanges de «mondanités», la fille défie le roi en duel : à nous de choisir si nous voulons relever ce défi ou suivre les conseils de Detmold et tenter de capturer Saskia, ce qui entraînera un affrontement de masse. **[Combat]** Pensons à nous défendre et à asséner des coups puissants à l'épée, et le combat ne devrait pas poser trop de problèmes. Le prêtre de Kreve tente d'interrompre le combat, mais Henselt, fou de rage, l'exécute... Le ciel se couvre soudain et un brouillard se forme laissant s'échapper des fantômes. Nous nous approchons avec Roche de la porte du camp du roi kaedwenien, quand notre médaillon de sorcelleur se met à vibrer, signe d'un danger imminent. C'est alors qu'un brouillard fantomatique recouvre la zone. À l'intérieur, nous retrouvons Henselt et des mages qui l'accompagnent. Nous devons conduire le roi hors de ce champ de bataille infesté de spectres et regagner le camp. Detmold nous indique le chemin, et nous entoure tous d'une barrière de protection magique. **[Combat]** Les fantômes qui nous attaquent meurent rapidement dès qu'ils pénètrent la barrière de Detmold, que nous nous efforçons de ne pas quitter : à l'extérieur, nous ne ferions pas long feu.

Dans le brouillard, Detmold est arrêté à plusieurs reprises par la magie de spectres surgissant de nulle part. Il nous faut tous les vaincre pour libérer le mage de leurs sorts. Nous atteignons enfin le camp kaedwenien sains et saufs. À la porte, nous rencontrons le soldat de première classe Zyvik, à qui le roi demande de nous faire visiter le camp avant de nous conduire à la tente royale.

Zyvik fait donc avec nous le tour du camp, en passant par la forge, la cantine, l'hôpital et l'arène de duels. Si nous n'avons pas envie d'explorer le camp avec un guide, nous pouvons tenter de convaincre le soldat de nous mener directement au camp supérieur.

Devant la tente royale, nous rencontrons l'ambassadeur de Nilfgaard et son entourage, et pouvons discuter un moment avec lui avant d'aller retrouver Henselt. Le roi exige des réponses à ses questions concernant les assassinats de Foltest et Demavend, et nous demande de lever la malédiction qui pèse sur le champ de bataille. Il en profite aussi pour nous raconter les événements survenus trois ans plus tôt.

En sortant de la tente du roi, Detmold vient solliciter un peu de notre temps.

## La Théorie du complot (1<sup>ère</sup> partie)



La quête autour d'un complot qui se tramerait au camp débute après notre conversation avec Detmold **[1]**. Le mage vient solliciter un peu de notre temps après notre arrivée au camp et notre discussion avec Henselt.

**[Choix]** Deux possibilités s'offrent à nous pour mettre la main sur les comploteurs : **[A]** en aidant Manfred à résoudre le problème de son fils, ou **[B]** en aidant des soldats ivres morts à retrouver leur camarade, un certain Odrin.

### Le Boucher de Cedaris

**[A]** Nous parcourons le camp et arrivons à la cantine **[2]**, où se trouve – entre autres – Manfred en train de siroter seul un verre de vodka. Si nous allons lui parler, il nous raconte ce qui est arrivé à son fils Swen, qui a décidé de se mesurer à un certain Letande Avet, surnommé le Boucher de Cedaris. Proposons-lui notre aide, et Manfred nous promet de faire tout son possible pour nous rendre la pareille. Nous allons donc parler à Swen **[3]**. Le jeune homme commence par nous envoyer paître, mais nous parvenons finalement à le convaincre d'accepter notre proposition de combattre le Boucher à ses côtés. Nous nous rendons alors à la tente d'Avet **[4]** pour lui exposer notre idée d'un combat à 2 contre 2. Il accepte, et nous retournons annoncer la bonne nouvelle à Swen. Une fois prêts, nous sommes conduits à l'arène **[5]**, où nous devons affronter Avet et son compère. **[Combat]** La meilleure façon de vaincre le Boucher est de bloquer ses attaques et de lui asséner des coups puissants avec l'épée en argent. Nous pouvons aussi l'immobiliser avec le signe d'Yrden avant de le poignarder dans le dos. En sortant de l'arène, nous retrouvons Manfred qui nous remercie d'avoir essayé ou d'avoir réussi à sauver la vie de son fils, selon si Swen est mort ou a survécu au combat. Nous pouvons également l'interroger sur les hommes aux pièces carrées. Manfred tient alors parole et nous confie une **pièce carrée**. Il nous conseille aussi de nous rendre au bordel de Madame Carole **[6]**, de demander Suzie la Siffleuse et de lui dire de nous «ouvrir les portes du paradis». Après le combat contre

Avet, nous serons également approché par Proximo, qui nous apprendra que le roi Henselt a été témoin de notre combat, et qu'il l'a aimé à tel point qu'il a ordonné l'organisation d'un tournoi de chevaliers. Proximo nous proposera de participer à ce tournoi, et de commencer ainsi une nouvelle quête (**Ave Henselt !**).

## Cervisia Veritas

**[B]** Nous pouvons également obtenir ces mêmes informations concernant Suzie la Siffleuse en aidant les ivrognes qui errent dans le camp à retrouver leur ami Odrin. Pour cela, nous devons nous adresser à l'un d'entre eux. Nous pouvons toujours parcourir le camp à la recherche du souillard égaré, mais nous ne trouverons rien. C'est sur les bords du Pontar **[7]** que nous réussissons à mettre la main sur Odrin. Nous reconduisons le bienheureux ivre mort au camp, mais à la porte, les gardes nous accostent : nous pouvons les soudoyer, ou bien tenter de les persuader que nous avons nous-même soulé Odrin car c'est un témoin important de l'enquête que nous menons. Dans les deux cas, nous regagnons le camp. Odrin est un sacré numéro, nous devons le réveiller deux fois pour réussir à le convaincre de rejoindre ses camarades à la cantine **[2]**. Une fois ses trois amis retrouvés, nous allons ensemble à la cantine pour une petite bière. Si nous nous débrouillons bien, ces gentilshommes finissent par nous considérer comme leur ami et nous avouent un petit secret concernant le bordel, Suzie la Siffleuse et ces fameuses pièces carrées. Mais pour obtenir ce résultat, nous devons absolument dire : «**Tout le monde a peur d'Henselt**», puis : «**J'ai besoin de renseignements**», ou nous ne tirerons rien d'eux.

**[Choix]** Une fois en possession d'une **pièce carrée** et des informations concernant Suzie la Siffleuse, nous pouvons aller voir Detmold **[1]** et lui faire part de nos découvertes, pour obtenir l'aide de soldats dans notre combat contre les comploteurs. Nous pouvons également faire le choix d'enquêter seuls sur cette conspiration.

Nous nous rendons donc au bordel de Madame Carole **[6]**. Nous prétendons vouloir s'amuser avec ses filles, puis nous lui montrons la **pièce carrée** et choisissons Suzie la Siffleuse. Afin qu'elle nous ouvre un passage secret menant à la cachette des comploteurs, nous lui disons : «**Je veux le sourire qui ouvre les portes du paradis**».

Là-bas, nous faisons la connaissance de Vinson Traut, un homme dont nous avait parlé Detmold, mais aussi le soldat de première classe Zyvik. C'est lui qui détient l'un des artefacts nécessaires pour mettre un terme à la bataille des fantômes : **l'armure de Seltkirk**. Nous n'avons d'autre choix que de l'affronter. **[Combat]** Tuer les comploteurs s'avère plus facile avec le signe d'Aard, qui nous permet de les renverser avant de les achever. N'oublions pas d'aller trouver le corps sans vie de Traut après la bataille pour récupérer **l'armure**. Sur la table au milieu de la pièce, nous tombons sur un message fort intéressant, dont la plume nous rappelle celle de maître Jaskier. Nous allons donc trouver le poète au camp **[8]**. La conversation avec Jaskier met fin à la première partie de cette quête. Il nous faudra être très patient avant de rencontrer les vrais cerveaux du complot. Nous pouvons aller rendre visite à Detmold après nous être débarrassé de Traut et des conspirateurs, et tout lui raconter. Le mage nous récompense alors pour chaque comploteur tué : un bon moyen de gagner plusieurs centaines d'orins.

## La Malédiction du sang



Le roi **[1]** nous parle de la malédiction que son ancienne conseillère, Sabrina Glevissig, a lancée sur lui alors qu'elle brûlait sur le bûcher pour trahison lors de la bataille d'il y a trois ans. Nous décidons d'aider le monarque et de lever l'anathème lancé contre lui. En quête d'indices, nous allons voir Detmold **[2]** qui nous fournit de précieuses informations concernant la malédiction, Sabrina, et les fantômes qui nous ont attaqué dans le brouillard. Entre autres choses, nous apprenons que nous devons pratiquer un exorcisme pour lever cette malédiction qui pèse sur le roi. Pour cela, il nous faut en apprendre un maximum sur les événements survenus trois ans plus tôt. Detmold nous suggère donc de nous rendre sur les lieux de l'exécution de la magicienne **[3]**.

### Les Brebis égarées

Nous nous dirigeons vers le lieu mentionné par Detmold **[3]**. En sortant du camp, le soldat de première classe Zyvik nous demande d'ouvrir l'œil pendant notre exploration de la région : deux soldats ont disparu et il aimerait, si nous les croisons, que nous leur disions de regagner le camp au plus vite.

Nous traversons un cours d'eau non loin du camp de Roche et continuons vers l'ouest par la plage. En chemin, des noyeurs nous attaquent. **[Combat]** La meilleure façon de nous en débarrasser est d'asséner des coups puissants à l'aide de notre épée en argent et du signe d'Aard.

Nous atteignons le cercle et y trouvons les soldats que Zyvik cherchait. Ils sollicitent notre aide pour regagner le camp. Toutefois, avant de les aider ou de les laisser se débrouiller seuls, nous devons inspecter les lieux de l'exécution de la magicienne. En faisant preuve d'un peu de minutie, nous trouvons une lettre écrite par un soldat, des pièces carrées et un clou. Nous remarquons également de curieuses traces de pas.

Après avoir examiné le cercle, nous nous adressons aux soldats. Ils nous parlent du culte voué à Sabrina, de l'homme à sa tête – surnommé le Visionnaire –, et d'une exécution ordonnée ici

même trois ans auparavant. Les hommes insistent pour que nous leur remettions le clou que nous avons trouvé ; si nous refusons, le dialogue avec les autres soldats vénérant Sabrina sera légèrement différent.

Nous conduisons les soldats en lieu sûr, écrasant les noyeurs qui nous surprennent en chemin. Lorsque nous atteignons le gué sur le cours d'eau, les hommes nous remercient et partent pour le camp, ce qui met fin à la mission confiée par Zylvik. À notre retour au camp, nous sommes récompensés et pouvons aller parler à l'elfe Scoia'tael capturé par les Kaedweniens. Il nous informe des intentions de Serrit et Auckes, deux sorciers complices de Letho.

Nous avons trouvé plusieurs indices intéressants au cercle, et devons maintenant suivre ces pistes et obtenir les informations nécessaires pour lever la malédiction qui pèse sur Henselt. Les soldats ont parlé d'un Visionnaire, qui vivrait dans les gorges derrière le camp, et d'un vendeur de reliques, qui se trouverait à la cantine [4]. En allant à la cantine, nous croisons la route de soldats qui se disputent à propos de reliques. Si nous avons toujours le clou que nous avons trouvé au cercle de Sabrina, nous pouvons le comparer avec le leur et leur dire que le vendeur les a floués.

Nous trouvons le vendeur en question à la cantine. Si nous avons remarqué des traces de pas étranges quand nous avons inspecté les lieux de l'exécution de la magicienne, il nous en apprend davantage. Il nous dit, entre autres, que Yohan aurait transpercé de sa lance Sabrina alors mourante pour abrégé ses souffrances. Il ne s'étend pas plus sur le sujet, et nous conseille d'aller voir le Visionnaire.

Nous quittons donc le camp en direction des gorges, à l'est. En chemin, nous affrontons des charognards qui rôdent sur le champ de bataille. **[Combat]** Ces monstres attaquent en groupes et lorsqu'ils meurent, se saisissent la tête puis explosent. C'est pourquoi la meilleure façon de les combattre est d'utiliser le signe d'Aard et d'achever les bêtes assommées ou renversées avec l'épée en argent. Lorsque l'un d'entre eux saisit sa tête, il nous faut immédiatement bondir le plus loin possible pour éviter d'être touché.

## Un pas vers la vision

Dans les gorges, nous trouvons deux soldats qui tentent de se défendre contre des putréfacteurs, mais n'arrivons pas à temps pour les sauver. Après avoir vaincu les monstres, nous nous dirigeons vers le nord et atteignons, dans une clairière, la hutte du Visionnaire [5]. Soudain, des harpies nous attaquent. **[Combat]** Étant donné leur nombre, mieux vaut les renverser à l'aide du signe d'Aard et fuir vers la hutte. Les bougies allumées qui l'encerclent se chargeront de tenir les créatures à l'écart.

Le Visionnaire devine tout de suite que nous ne sommes pas ici par hasard. Nous n'obtiendrons pas grand-chose de lui à moins de réussir à gagner sa confiance. Pour cela, nous pouvons essayer de le soudoyer, ou lui demander de rejoindre le culte voué à Sabrina Glevissig. Si nous jouons les rapiats et choisissons de le duper, nous devons nous soumettre à un test : passer une nuit dans un sanctuaire de la vallée voisine après avoir absorbé une potion préparée par le Visionnaire.

Nous partons donc accomplir le rituel. Une fois dans la vallée, nous sommes à nouveau attaqués par des putréfacteurs, que nous devons éliminer de la même manière que précédemment. Nous



trouvons le sanctuaire entre deux lacs. À la nuit tombée (21 h), nous pouvons commencer le rituel et buvons la potion du Visionnaire. Ce que nous nous apprêtons à voir restera gravé dans notre mémoire pour les années à venir...

Une fois que nous avons terminé, nous regagnons la hutte. Maintenant que nous sommes converti, nous pouvons l'interroger sur ces événements survenus il y a trois ans. Il nous parle alors de la malédiction lancée par Sabrina sur Henselt. Si nous le questionnons sur les artefacts nécessaires pour mettre fin à la bataille des fantômes, le Visionnaire nous parle de Seltkirk de Guletta et de son armure, qui pourrait être le symbole du courage que nous cherchons. N'oublions pas non plus de l'interroger sur la lance de Yohan, dont nous aurons besoin pour exorciser le roi de Kaedwen. D'après lui, elle serait en la possession du vendeur de reliques...

Il semblerait donc que le vendeur [4] ne nous ait pas dit toute la vérité. Nous regagnons le camp pour lui toucher deux mots. Il avoue alors avoir été en la possession de cette fameuse lance utilisée par Yohan pour abréger les souffrances de Sabrina. Si nous le soudoyons, le persuadons ou l'intimidons (dans ce dernier cas, le clou trouvé sur les lieux de l'exécution nous sera très utile), il nous apprendra qu'il a perdu le fer de la lance lors d'une partie de dés contre un soldat. Le soldat en question serait mort au combat contre des Scoia'tael dans la vallée du Pontar quelque temps plus tard. C'est le chef de l'unité, Iorveth, qui aurait récupéré le fer de lance... Le vendeur nous dit enfin que selon la rumeur, l'elfe aurait rejoint les rangs de Saskia à Vergen, de l'autre côté du brouillard. Allons en discuter avec Detmold ; le mage pourra peut-être enfin se rendre utile.

## Adieu, esprit cruel !

Après avoir révélé à Detmold l'identité de l'actuel propriétaire du fer de lance nécessaire pour lever la malédiction lancée par Sabrina Glevissig sur Henselt, le mage nous ordonne de nous rendre à Vergen, de l'autre côté du brouillard. Il nous remet pour cela une amulette censée nous guider à travers le brouillard ainsi qu'un drapeau d'envoyé qui devrait, en théorie, nous assurer d'arriver sain et sauf dans la ville des nains.

En sortant du camp supérieur, nous croisons Zoltan, qui ronchonne à propos du racisme ambiant dans le camp. Notre ami, bien qu'inquiet, se réjouit de pouvoir se rendre à Vergen. L'occasion, pour nous, d'avoir un fidèle compagnon à nos côtés au cours de ce dangereux périple à travers le champ de bataille. C'est donc à deux que nous nous aventurons dans le brouillard des spectres.

Le champ de bataille d'il y a trois ans apparaît sous nos yeux. Grâce à l'amulette que Detmold nous a donnée, notre médaillon de sorceleur nous indique le chemin vers Vergen. Dans le brouillard, nous sommes constamment attaqués par les fantômes de soldats tombés au combat, et par des démons, appelés draugir, créés à partir de morceaux d'armures et de boucliers des défunts. **[Combat]** Nous devons nous battre de toutes nos forces. Je déconseille de vouloir tuer tous les ennemis rencontrés ; notre but est avant tout d'atteindre l'autre côté, et nous lancer dans d'interminables affrontements serait signer notre arrêt de mort. Pour venir plus facilement à bout des fantômes, notre épée en argent ainsi que les signes d'Aard et de Quen seront nos meilleurs atouts.

Une fois sorti du brouillard, nous suivons Zoltan en direction de Vergen. Nous traversons des gorges, puis arrivons dans un village [6] incendié où nous croisons une unité de Scoia'tael. Grâce à la présence de Chivay, les elfes ne nous attaquent pas, et nous disent d'aller voir leur commandant aux portes de la ville [7].

C'est notre vieil ami Yarpen Zigrin que nous retrouvons devant ces mêmes portes. Le nain est en effet le commandant de la garde dont parlaient les elfes. En discutant avec lui, nous apprenons que l'étendard de la Bannière Brune, le symbole de la mort nécessaire pour lever la malédiction du champ de bataille, se trouve dans les catacombes de la forêt qui s'étend par-delà Vergen. Yarpen ne peut pas nous laisser entrer en ville, mais puisque Zoltan dit vouloir rester à Vergen, il nous promet de récupérer auprès de Saskia l'épée du général, un autre artefact indispensable pour dissiper le brouillard. Nous acceptons de le retrouver plus tard à l'endroit qu'il nous indique, dans les mines abandonnées sous la ville, que nous pouvons atteindre depuis les gorges.

## Le Symbole de la mort

Pour acquérir l'étendard, il nous faut traverser les faubourgs **[8]** de Vergen et nous diriger vers la forêt, qui renferme l'entrée des catacombes **[9]**. Une fois à l'intérieur, nous serons certainement attaqué par des spectres. **[Combat]** Pour les vaincre, mieux vaut utiliser l'épée en argent alliée aux signes d'Yrden et d'Aard.

Dans l'une des salles du niveau inférieur, nous rencontrons le fantôme d'Ekhart Hennessy, le porte-étendard de la Bannière Brune. **[Choix]** Nous pouvons **[A]** tenter de le duper et prétendre avoir jadis été membre de cette unité, ou **[B]** l'affronter.

**[A]** Si nous prétendons être membre de la Bannière Brune, le fantôme commence bien sûr par ne pas nous croire, mais si nous insistons, il nous pose quelques questions pour tester notre véracité. À la première question, nous devons lui dire qu'il «fait erreur» ; à la deuxième, «Menno Coehoorn» ; et à la troisième, que Menno Coehoorn «est mort». «Vandergrift et Seltkirk» sont la réponse à la question sur les commandants de la bataille de Vergen, et pour finir, nous devons répondre que «Bigerhorn nous a enlevé». Nous réussissons ainsi à convaincre Ekhart, qui nous autorise à prendre l'étendard sur le sarcophage, dans la pièce. Au moindre faux pas, nous devons l'affronter, à moins d'être en possession du **colback de castor** ou de la **Cape de la Bannière Brune**, auquel cas le fantôme nous donnera une nouvelle chance. Nous pouvons obtenir ces objets en parlant à Zyvik un peu plus tôt, ou en battant Skalen Burdon aux dés.

**[B]** Si nous ne sommes pas d'humeur à discuter avec un fantôme, ou si nous donnons une mauvaise réponse à l'une des questions posées, nous devons affronter Hennessy. **[Combat]** Ce combat s'annonce très difficile, assurons-nous donc d'être bien préparé. Le signe d'Yrden se révélera d'une aide précieuse, nous permettant d'immobiliser notre adversaire pour le poignarder dans le dos avec l'épée en argent. Une fois vainqueur, nous pouvons nous emparer de l'étendard de la Bannière Brune que le fantôme gardait.

Hélas, ce n'est pas terminé. Si nous avons dupé Ekhart, il reviendra nous hanter de temps à autre dans d'autres combats plus tard dans le jeu.

## Le Symbole de la haine

Nous avons fait ce que nous avions à faire, espérons maintenant que Zoltan a de son côté réussi à récupérer l'épée... Nous partons retrouver le nain. Nous repassons par Vergen et le village incendié pour arriver là où nous avons émergé du brouillard. Nous tournons à gauche à la croisée des chemins, en direction des gorges, puis une nouvelle fois à gauche après avoir passé une vieille porte. Nous devrions ainsi atteindre l'entrée cachée des mines **[10]**.



Les mines des nains sont un vrai labyrinthe, impossible de retrouver notre chemin sans nous y reprendre à deux fois. Qui plus est, il fait bien sûr noir sous terre, et les quelques lampes à huile qui s'y trouvent ne nous seront pas d'une grande aide. Mieux vaut donc préparer au préalable plusieurs potions nous permettant de voir dans l'obscurité. À l'intérieur, nous devons faire face aux nombreux charognards qui vivent là. **[Combat]** Pour vaincre ces monstres, faisons appel aux méthodes déjà utilisées précédemment : les renverser ou les assommer à l'aide du signe d'Aard, puis les achever avec l'épée en argent, sans oublier de bondir le plus loin possible avant qu'ils ne meurent.

Nous parcourons les mines, et atteignons enfin une salle où nous attend un bullvore de deux mètres de haut. **[Combat]** Cette créature est plus facile à vaincre en utilisant le signe d'Yrden et en la poignardant dans le dos. Dans le couloir derrière la porte, nous retrouvons Zoltan et Saskia la tueuse de dragons **[12]**.

À notre plus grand étonnement, c'est elle qui nous remet l'épée, dans l'espoir que nous levions la malédiction du champ de bataille. Zoltan nous apprend également qu'Iorveth a perdu aux dés le **fer de lance** dont nous avons besoin. Son nouveau propriétaire, Skalen Burdon, est un jeune nain dont nous avons fait la connaissance aux portes de Vergen.

La chance semble nous sourire, et il est temps de la tester dans une partie de dés. Nous retournons en ville et défions le jeune nain en question **[7]**. Il accepte sans discuter, ne nous cachant pas sa certitude quant à notre défaite. Mais il nous faut ce fer de lance, et nous jouerons jusqu'à ce que nous l'obtenions. Une fois l'objet en main, nous regagnons le camp d'Henselt par le brouillard.

Comme précédemment, nous utilisons notre médaillon et suivons le chemin qu'il nous indique. Traverser le brouillard se révèle beaucoup plus facile cette fois, car nous voyons le camp au loin, ce qui n'empêche toutefois pas les fantômes de nous attaquer. **[Combat]** Nous venons à bout de ces spectres à coups rapides de notre épée en argent, et à l'aide des signes d'Aard, de Quen et d'Yrden si nécessaire.

En sortant du funèbre champ de bataille, nous croisons la route de Roche et de son unité. Vernon nous apprend qu'ils ont été attaqués par des Nilfgaardiens sous les ordres d'une femme sortie du brouillard... Certainement l'assistante de Philippa Eilhart, que la magicienne a envoyée ici à la recherche de Triss. Était-ce une espionne de l'Empire ? Nous courons au camp, où l'ambassadeur Shilard pourra peut-être tout nous expliquer. Hélas, une fois au camp, les Nilfgaardiens ont déjà pris la fuite... Nous allons parler à Henselt, qui nous autorisera peut-être à partir à leur poursuite.

Une fois que nous l'avons informé des artefacts obtenus de l'autre côté du brouillard, le roi veut que nous commencions l'exorcisme sans attendre. Lui et ses gardes se rendent sur les lieux de

l'exécution de Sabrina, tandis que nous devons aller récupérer auprès de Detmold la **poudre magique** nécessaire pour tracer les runes dont parle le **livre** remis par le mage un peu plus tôt. Dès que nous disposons de tous les objets nécessaires, nous partons pour le cercle de Sabrina. Après une brève conversation, le roi nous conduit sur une colline qui surplombe toute la zone et où s'ensuit une nouvelle discussion. Nous devons recréer exactement tous les événements survenus trois ans auparavant. En suivant nos indications, Henselt doit tracer les runes afin d'être exorcisé.

Place alors à une sorte de mini-jeu. En lisant le **livre** donné par Detmold, nous ne devrions pas avoir de problèmes à tracer ces runes dans le bon ordre. Nous devons créer quelque chose qui s'apparente à un crâne de chèvre dans le cercle. Pour cela, nous disons à Henselt de commencer à la roue du diable et de se diriger vers la miche de pain pétrifiée. Nous demandons ensuite au roi d'avancer vers l'arbre calciné, puis vers la carcasse de corbeau, le lait caillé, pour enfin revenir à la roue du diable.

Nous devons maintenant commencer l'exorcisme en enflammant les runes. Des flammes turquoise embrasent les marques sur le sol et des spectres apparaissent à l'extérieur du cercle. La barrière protégeant le roi et nous-même s'efface peu à peu, et les esprits du mal la franchissent alors. Nous devons veiller à la sécurité d'Henselt jusqu'à ce que le fantôme de Sabrina prononce les derniers mots de la malédiction. **[Combat]** Nous repoussons les attaques des spectres grâce à notre épée en argent, ainsi qu'à des signes, si nécessaire. Après quelques instants, le roi transperce le fantôme de la magicienne avec le **fer de lance**, mettant ainsi fin au rituel ainsi qu'à la malédiction qui pesait sur lui. Reconnaisant, Henselt nous promet son **médailion**, le symbole de la foi nécessaire pour lever la malédiction du champ de bataille. Il nous invite également dans sa tente pour célébrer cette victoire...

## Les Assassins des rois



Après avoir levé la malédiction lancée par Sabrina Glevissig sur Henselt, le roi nous convie à un banquet **[1]** dans sa tente. À notre arrivée dans le camp supérieur, nous remarquons la présence d'un envoyé redanien rendant visite au monarque. Les gardes nous refusent l'accès à la tente royale, nous devons patienter jusqu'au soir. Passé 22 heures, nous réessayons. L'envoyé informe Henselt qu'après l'assassinat de Foltest et la mort tragique du prince Bussy, sa sœur Anaïs devient la seule héritière du trône. Ayant été témoin du siège du château de La Valette, le roi nous interroge sur certains détails. Notre discussion est brutalement interrompue par l'irruption d'un assassin qui élimine froidement l'envoyé. Une fois de plus, nous sauvons le roi du danger, à l'aide du signe d'Aard, mais devons maintenant affronter deux assassins. **[Combat]** Nos adversaires sont des plus redoutables, mieux vaut bloquer leurs attaques et utiliser le signe d'Yrden. C'est maintenant Sheala qui vient interrompre le combat, laissant s'enfuir l'assassin restant. Henselt souhaite nous parler à nouveau, et convie cette fois ses magiciens atitrés, Sheala et Detmold. Ce dernier veut utiliser la nécromancie, une branche de la magie interdite par le Conclave des mages, afin d'en apprendre plus sur ces assassins qui menacent son roi.

Désormais, nous sommes libre de partir. Nous pouvons terminer d'autres quêtes ou parcourir le camp à notre guise. Cela dit, si nous voulons en apprendre davantage sur les assassins, c'est auprès de Detmold que nous devons nous rendre. Nous le trouvons à l'hôpital de campagne, dans le camp inférieur. Avant de commencer le rituel, le mage nous dit de boire une certaine potion. Si nous ne l'avons pas, demandons un peu de temps pour la préparer. Cette potion s'appelle le Chipeau. Nous pouvons en acheter la formule auprès d'un des marchands du camp, et trouver ses ingrédients sur le vieux champ de bataille non loin de là. Une fois la potion préparée et ingérée, nous retournons voir le mage. Son sort s'empare de nous...

Grâce à la nécromancie, nous voyons maintenant le monde à travers les yeux de l'assassin Auckes. Nous sommes dans les gorges, loin du camp, accompagné d'un autre tueur de rois, Serrit. Nous avons pour mission de rejoindre notre cachette **[3]**. Sur le chemin, nous affrontons des harpies qui vivent dans ces gorges. **[Combat]** Le mieux ici est de leur asséner de puissants coups avec l'épée en argent. Après un moment, Serrit nous conduit à la cachette. Nous le suivons de près, pour ne pas déclencher d'éventuels pièges posés dans les environs. Nous arrivons dans une pièce où nous retrouvons l'assassin parmi les assassins : Letho. Nous parlons au tueur de rois et apprenons que Sheala de Tancarville est impliquée dans le complot, mais que les assassins n'ont plus besoin d'elle. Letho se prépare à partir pour Loc Muinne.

Toujours sous les effets du sort de Detmold, nous sommes téléporté au camp d'Henselt. Serrit escalade la palissade, tandis que nous nous faufilons à terre. En cas d'échec, nous retournerons à l'hôpital de campagne et la vision prend fin. Mais si nous voulons en savoir plus, nous ferions mieux de réussir. Cachons-nous derrière le rocher à gauche, et patientons jusqu'à ce que les gardes aient fini de parler et s'en aillent. Nous n'avons plus qu'à remonter l'allée entre les tentes et la palissade. Si nous y parvenons, nous arrivons dans la grotte sous le camp, où Serrit nous parle du projet de recréer le Conseil et le Conclave des mages au sommet de Loc Muinne. Un instant plus tard, le sort nécromancien nous téléporte dans le camp supérieur, où nous devons nous battre pour pénétrer dans la tente d'Henselt. **[Combat]** Nous devons nous débarrasser de plusieurs gardes armés d'épées à deux mains et de quelques autres équipés de boucliers. Le meilleur moyen de les vaincre est de bloquer leurs attaques et de leur asséner des coups puissants avec l'épée en argent.

La vision nécromancienne prend fin, et nous nous réveillons à l'hôpital **[2]**. Après avoir brièvement expliqué ce dont nous avons été témoin, nous devons partir pour la cachette des assassins

**[3]** ; c'est sûrement là qu'a fui Serrit, blessé. Nous sommes toutefois libre de parcourir le camp et de terminer d'autres quêtes auparavant. Une fois prêt, nous nous dirigeons vers la grotte des assassins, en empruntant le chemin de notre vision. Là-bas, nous trouvons Serrit à l'agonie, dans la salle même où Letho est apparu dans la vision. Nous avons le temps de discuter brièvement de Sheala avec lui, puis nous retournons auprès de Detmold pour tout lui raconter. Le mage nous dit qu'il est grand temps de nous débarrasser de la malédiction qui pèse sur le champ de bataille, et il nous remet, dans ce but, le **médaille d'Henselt** : le symbole de la foi dont nous avons besoin pour dissiper le brouillard. Si nous avons déjà trouvé les comploteurs du camp, nous devons lever la malédiction ; sinon il est temps de s'occuper des comploteurs.

## La Bataille éternelle

Nous avons promis à Henselt d'essayer de lever la malédiction du champ de bataille. Dissiper ce terrible brouillard est notre seule chance d'obtenir l'approbation du roi pour partir à la poursuite des Nilfgaardiens qui ont enlevé Triss.

Nous allons passer le reste de l'acte II à réunir des informations en vue de nous débarrasser des fantômes. Grâce à notre expérience de sorceleur et à l'aide du mage Detmold, nous parvenons à établir que nous avons besoin de quatre artefacts ayant un lien avec la bataille d'il y a trois ans. Ces quatre objets sont des symboles de la foi, du courage, de la haine et de la mort. Au fil des quêtes, nous comprenons qu'il s'agit du **médaille d'Henselt**, de l'**armure de Seltkirk**, de l'**épée de Vandergrift** et de l'**étendard de la Bannière Brune**. Nous obtenons le **médaille** des mains d'Henselt après avoir terminé la quête **Les Assassins des rois**, l'**armure** suite à notre combat contre Vinson Traut et les comploteurs dans la quête **La Théorie du complot**, et enfin, nous recevons l'**épée** et l'**étendard** à Vergen, dans la quête **La Malédiction du sang**.

Une fois les quatre artefacts en main, nous nous rendons dans la tente de Detmold pour lui demander un dernier conseil, avant de nous enfoncer dans le brouillard.

Dans la brume, le fantôme d'un soldat aedirnien s'empare de notre corps. Le commandant donne des ordres aux archers et nous enjoint de capturer l'étendard de l'ennemi. Nous passons donc les fortifications en direction des fantômes kaedweniens protégeant l'étendard. **[Combat]** Le mieux reste de parer les attaques ennemies et de les frapper avec des coups rapides. N'étant pas un sorceleur à ce moment-là, il faut faire sans les signes, les potions ou les bombes.

Une fois tous les ennemis vaincus, nous nous retrouvons dans le corps d'un fantôme kaedwenien. Il nous faut informer le commandant que l'étendard est tombé aux mains de l'ennemi. Une pluie de flèches tombe du ciel. Tout en nous protégeant du mieux possible, nous parvenons à nous frayer un chemin sur le champ de bataille. Les archers tirent par intervalles, ce qui nous permet d'avancer. Ainsi, nous rejoignons notre général... Vandergriffe. Le draugr. Le général se joint à l'échauffourée et s'attaque à Sabrina Glevissig, la magicienne de la cour du roi Henselt.

Sabrina décide de faire tomber une pluie de boules de feu sur le champ de bataille et nous voilà possédé par le fantôme du général aedirnien Seltkirk. Nous traversons à nouveau le champ de bataille et combattons spectres et fantômes kaedweniens. **[Combat]** Nous n'avons qu'une épée pour nous défendre. Alors que nous essayons de parer les coups ennemis, nous lançons des attaques rapides. Au final, nous nous retrouvons nez à nez avec Vandergrift. Le fantôme de Seltkirk quitte notre corps et nous voilà capable d'user de nos compétences de sorceleur contre le draugr.

**[Combat]** Le combat contre le draug est l'un des combats les plus intenses du jeu. Le général kaedwenien est devenu un démon capable de se transformer en tornade, d'appeler un bataillon d'archers et enfin, de dévier les boules de feu de Sabrina vers nous. Lorsque le draug utilise ses capacités spéciales, tout ce que nous pouvons faire c'est nous cacher derrière ce que nous pouvons. Lorsqu'il ne les utilise pas, nous devons l'attaquer avec notre épée en argent. La majeure partie des signes ne servent à rien au cours de ce combat, à l'exception du signe de Quen, alors autant en faire bon usage. Il faut aussi penser à esquiver pour prendre le démon par le flanc et avoir une chance de lui porter un coup puissant.

Une fois le démon vaincu, le fantôme d'un prêtre kaedwenien s'empare de nous. Ce dernier est censé mener les soldats à l'abri des boules de feu invoquées par sa magicienne. À couvert, nous nous dirigeons vers la bordure de la brume...

## La Théorie du complot (2<sup>ème</sup> partie)



Après avoir levé la malédiction du champ de bataille, nous sommes réveillés par Jaskier **[1]**. Il nous raconte ce qui est arrivé pendant notre absence : les hommes en ont de plus en plus marre des connivences d'Henselt avec Nilfgaard, et Detmold, après avoir arrêté plusieurs comploteurs, s'apprête maintenant à exécuter la moitié du camp. Il faut agir vite. Henselt a envoyé l'armée à Vergen. Jaskier ajoute que les conspirateurs se cachent dans une maison sur la falaise **[2]**.

Nous nous précipitons donc vers cette maison. Étonnamment, c'est Vernon Roche que nous trouvons. Le jeu ne nous laisse cette fois pas le choix, nous devons lui venir en aide. Nous courons à la tente téméraire à la recherche de Cyn **[3]**, mais une fois au camp des Stries Bleues, des soldats kaedweniens nous attaquent. **[Combat]** Pour vaincre nos assaillants, nous devons bloquer habilement leurs attaques et utiliser les signes d'Aard et d'Yrden lorsque c'est nécessaire. Après le combat, nous entrons dans la tente, qui est... vide. Une prostituée nous apprend que Detmold a convié les hommes de Roche à un banquet dans la cantine du camp. Nous partons donc avec Vernon en direction de la cantine **[4]**, et devons affronter les Kaedweniens restés au camp sur le chemin. **[Combat]** Nos ennemis sont nombreux et certains sont munis de halberdes. Tâchons donc d'être prudent. Bloquons et esquivons les attaques, sans oublier d'utiliser les signes d'Yrden, de Quen et d'Aard. Une fois arrivé, nous trouvons les hommes de Roche... pendus. La seule survivante de ce massacre est Cyn, qui nous révèle l'identité du responsable. Assoiffé de vengeance, Roche veut poursuivre Henselt jusqu'à Vergen. C'est aussi là que nous voulons nous rendre, davantage intéressés toutefois par Sheala de Tancarville, qui a également fui vers la ville des nains. L'heure de vérité approche...

## Vergen assiégée



Pour nous rendre dans la ville assiégée de Vergen [1], nous devons traverser les gorges où nous savons, depuis la quête **The Assassins of Kings**, que des harpies nous attendent. Toujours dans les gorges, à l'endroit anciennement recouvert par le brouillard, nous trouvons une vieille épée et une femme troll [2].

**[Choix]** Nous pouvons parler poliment à la créature, et découvrir que son mari a récemment rencontré quelqu'un qui se rendait à Loc Muinne, ou bien tuer la femme troll pour ne pas perdre plus de temps. En chemin vers Vergen, attendons-nous à trouver des harpies près d'une vieille carrière. Dans la vallée [3], nous avons la possibilité de sauver le mari de la troll, qui se fait malmener par trois soldats kaedweniens. Si nous avons tué la femme un peu plus tôt, son mari nous attaque à son tour. Après le virage, nous affrontons des porteurs de boucliers kaedweniens.

**[Combat]** Mieux vaut bloquer leurs attaques et leur asséner de puissants coups avec l'épée en argent. Une fois le combat terminé, nous remarquons un autre homme de Detmold. Le mage connaît donc, lui aussi, l'entrée secrète de Vergen [4].

Sans perdre une minute, nous nous précipitons vers la grotte, où nous n'aurons pas à chercher longtemps pour trouver le soldat en fuite... et ses camarades. Il se trouve en fait être l'un des hommes d'Adam Pangratt, un mercenaire que nous avons rencontré au camp. Il ordonne à ses hommes de nous tuer, et s'enfonce un peu plus dans la grotte. Encore une fois, nous devons dégainer notre épée. **[Combat]** Cet affrontement s'annonce corsé. Mieux vaut donc bloquer les attaques ennemies et asséner des coups puissants et rapides avec l'épée en argent. Les signes d'Aard ou d'Igni peuvent également s'avérer utiles. Un peu plus loin dans la grotte, nous tombons sur un autre groupe de mercenaires, puis un autre... jusqu'à arriver à Detmold. **[Combat]**



Le plus important est de vaincre Pangratt. Pour cela, alternons les coups puissants et rapides, sans oublier de bloquer les attaques ennemies. Il nous faut aussi faire attention aux sorts lancés par Detmold et les esquiver pour éviter de finir dans une explosion. Une fois les mercenaires vaincus, le mage ouvre un portail et disparaît. Nous continuons notre avancée. Vergen ne devrait plus être très loin. En sortant de la grotte, nous retrouvons Zoltan [5], qui nous apprend que Sheala loge chez une autre magicienne : Philippa Eilhart [6]. **[Choix]** Zoltan nous raconte aussi qu'Iorveth est assiégé par les Kaedweniens [7]. À nous de voir si nous voulons **[A]** aider l'elfe, ou **[B]** suivre Sheala sans plus attendre.

**[A]** Nous montons les marches menant au pont dont parlait Zoltan. Roche nous devance, mais le pont s'écroule soudain et nous sépare de notre ami. Si nous voulons aider Iorveth, nous partons d'abord à droite, vers le donjon mentionné par Zoltan [7]. Là-bas, nous devons affronter de nombreux Kaedweniens. **[Combat]** Le mieux est de bloquer leurs attaques et de leur asséner des coups puissants. Lorsque nous les avons tous vaincus, Iorveth vient brièvement nous parler.

**[B]** Il ne nous reste plus qu'une chose à faire : trouver Sheala de Tancarville. Quelques autres soldats nous attendent sur le chemin de chez Philippa, puis un monstre probablement invoqué par la magicienne elle-même. **[Combat]** Pensons à parer ses attaques, car ce mini-boss aurait vite fait de nous renverser. Le signe d'Igni se révélera également particulièrement utile, ainsi que des coups puissants avec l'épée en argent.

Nous gagnons la maison de Philippa juste à temps pour voir la magicienne ouvrir un portail et disparaître avec Saskia et Sheala. Cette dernière, juste avant de se volatiliser, nous ordonne de ne plus nous lancer à sa recherche. Henselt apparaît à leur place et nous condamne à mort. **[Combat]** Pour aller au bout de ce combat, nous devons bloquer les attaques ennemies, utiliser le signe d'Igni et asséner des coups puissants avec l'épée en argent. Une fois que nous avons écrasé nos ennemis, nous devons nous occuper d'Henselt. Entre temps, Roche déboule chez Philippa. **[Choix]** À nous maintenant de choisir que faire du roi de Kaedwen : **[A]** l'épargner et convaincre Roche de ne pas nous salir les mains, ou **[B]** accepter que Roche exécute le roi. Notre décision aura d'importantes répercussions sur l'acte III.

Toutes les pistes semblent mener à Loc Muinne...

## Acte III: La voie d'Iorveth

### Pour une plus grande cause !



Si nous avons terminé l'acte II dans le camp d'Iorveth et que nous avons découvert que Saskia a été envoûtée et changée en arme redoutable aux mains de Philippa Eilhart, nous suivons les deux femmes jusqu'à Loc Muinne.

**[1]** Nous empruntons un col de montagne, où nous sommes attaqués à plusieurs reprises par les harpies qui vivent là. **[Combat]** Nous dégainons notre épée en argent et utilisons le signe d'Aard pour nous frayer un chemin jusqu'à la vallée. **[Choix]** Soudain, Iorveth aperçoit des chevaliers de l'Ordre de la Rose Ardente, qui montent la garde aux portes de la ville **[2]**. **[A]** L'elfe propose alors de passer par les grottes **[3]**. **[B]** Cela étant, si nous avons terminé *The Witcher 1* du côté de l'Ordre, nous pouvons librement entrer dans le camp des chevaliers. Dans le cas contraire, les approcher relèverait du suicide, et même si nous arrivions à rester en vie, nous trouverions les portes de la ville fermées.

**[A]** Si nous décidons de passer par les grottes, nous devons affronter des charognards ainsi qu'un arachas. **[Combat]** Évitions les charges de l'arachas et assénons des coups rapides avec l'épée en argent, sans oublier d'utiliser le signe d'Igni. Quant aux putréfacteurs, mieux vaut les immobiliser d'abord avec le signe d'Yrden, avant de les achever à coups puissants d'épée en argent.

Nous suivons Iorveth vers la sortie des grottes et suivons maintenant l'aqueduc vers la cité des vrans **[4]**. Avant d'arriver aux murs de la ville, nous devons à nouveau affronter quelques harpies, puis des gargouilles dans les ruines. **[Combat]** Pour les vaincre, mieux vaut user de coups rapides avec l'épée en argent. Les signes d'Aard et d'Yrden pourront aussi nous être utiles, et n'oublions pas de nous tenir prêt à bondir le plus loin possible lorsque les monstres explosent et volent en éclats en mourant.

Après notre combat contre les gargouilles, nous nous retrouvons sur une place abandonnée, avec en son centre l'entrée d'une cave. Dans ce lieu souterrain, nous trouvons quatre glyphes

protecteurs et un coffre qui renferme certainement un secret. Si nous désactivons les signes dans le bon ordre, nous pouvons découvrir son contenu. Hélas, le bon ordre est aléatoire, nous ne pouvons donc que croiser les doigts et espérer réussir du premier coup. En cas d'erreur, nous nous faisons brûler vif. Une fois le coffre ouvert, nous prenons le manuscrit qui s'y trouve et débûtons la quête **Un Manuscrit crypté**.

Alors que nous avançons dans la ville, Iorveth à nos côtés, nous surprenons la conversation de gardes **[5]** concernant la magicienne que nous recherchons. Elle aurait été emprisonnée...

**[B]** Si nous sommes ami avec le Grand Maître de l'Ordre de la Rose Ardente depuis The Witcher 1, nous sommes autorisé à passer la porte. Certes, les gardes commencent par nous arrêter, mais Siegfried leur ordonne de nous laisser tranquille. Il nous apprend que l'Ordre est actuellement au service de la garde personnelle du roi Radovid de Redania, et que Philippa Eilhart a été enfermée pour haute trahison dans un donjon sous le quartier redanien. Il nous confie ensuite son **anneau**, qui devrait dissiper la méfiance de tous les membres de l'Ordre. Les portes de la ville s'ouvrent maintenant devant nous.

Qu'importe comment nous avons pénétré dans Loc Muinne, notre objectif désormais est de retrouver Philippa Eilhart. **[Choix]** Il y a deux façons de nous rendre dans la prison où elle est retenue captive : nous pouvons **[A]** nous faire capturer par des gardes, ou **[B]** nous faufler par les égouts de la ville.

**[A]** Trouver des gardes ne devrait pas poser trop de problèmes, ils parcourent la ville inlassablement. Si nous abordons une patrouille, un combat s'ensuivra. Nous n'avons plus qu'à laisser notre santé chuter suffisamment, pour nous retrouver aussitôt derrière des barreaux de prison. Si, par chance, Philippa se trouve dans la cellule voisine, gardons à l'esprit que cette option nous fait perdre tout notre équipement et qu'il nous sera impossible de le récupérer. La magicienne promet de lever le sort qui envoûte Saskia si nous l'aidons à s'évader. C'est alors que le roi Radovid fait son entrée aux côtés de Shilard et de quelques gardes. Après une conversation avec le monarque, nous avons le plaisir plus que discutable de parler avec l'ambassadeur nilfgaardien. Encore une fois, celui-ci nous condamne à mort. Tenons-nous maintenant prêt pour une **action contextuelle** dans laquelle nous allons devoir nous défaire de nos chaînes et affronter les Nilfgaardiens.

**[B]** Traverser les égouts s'avère légèrement plus difficile, étant donné que leur entrée **[6]** est très loin de là où nous avons surpris la conversation des gardes (si nous sommes entré dans la ville par les grottes) et de la porte de la ville (si le Grand Maître de la Rose Ardente est de notre côté). En chemin, nous allons devoir éviter ou éliminer plusieurs patrouilles. Nous partons donc vers l'est, à droite de la grand-porte de la ville où nous tombons sur deux Nilfgaardiens le long de la façade est. Après les avoir vaincus, nous trouvons près d'une tour l'entrée des égouts. Heureusement, il est facile de se repérer dans ces égouts mais de nombreux charognards nous y attendent. **[Combat]** Utilisons le signe d'Aard et l'épée en argent, sans oublier que ces monstres explosent au moment de mourir. Les égouts nous mènent tout droit à la prison, où nous voyons le roi Radovid de Redania ôter les yeux de Philippa. Quelques instants plus tard, nous devons affronter les gardes personnels de l'ambassadeur Shilard.

**[Combat]** Ce combat contre la garde impériale est particulièrement difficile, d'autant plus si nous avons été entraîné ici et que nous avons été dépossédé de notre équipement. Les signes se révèlent donc particulièrement utiles, notamment ceux d'Aard, de Quen et d'Yrden. Nous pou-

vous ainsi éliminer facilement un bon nombre de soldats et nous occuper du reste de manière un peu plus traditionnelle.

Une fois les hommes de Shilard vaincus, allons parler à Philippa. Nous devons à nouveau faire un choix. **[Choix]** Nous pouvons **[A]** aider Philippa à s'évader (**Le Briseur de sorts**) ou **[B]** refuser de l'aider et aller sauver Triss des griffes nilgaardienne (**Où est Triss Merigold ?**).

## Le Briseur de sorts

Si nous avons décidé d'aider Philippa, nous conduisons la magicienne aveugle vers la sortie. Deux gardes nilgaardien nous barrent la route, mais Iorveth arrive en renfort et se débarrasse d'eux. Après avoir parlé à l'elfe et à Philippa, nous empruntons tous les trois les égouts en direction des quartiers de la magicienne. En chemin, nous devons encore affronter des charognards. **[Combat]** Mieux vaut asséner des coups rapides et éviter les explosions de carcasses. Le signe de Quen se révélera aussi d'une aide précieuse, car il nous protégera de ces explosions. Après avoir vaincu plusieurs groupes de monstres à la suite, Iorveth et Philippa nous rejoignent et nous gagnons enfin les quartiers de la magicienne.

C'est au premier étage du bâtiment que nous conduit Eilhart, et nous y trouvons, au milieu de bougies rituelles, un coffre renfermant la **dague** magique du briseur de sorts dont nous avons besoin. Mais pour pouvoir rompre le sceau magique du coffre, nous devons d'abord allumer les bougies dans un ordre bien particulier. Philippa nous parle alors de ses **notes**, qui contiennent des indices pouvant nous aider. Ces notes se trouvent au niveau inférieur, sur le bureau de sa chambre.

Nous commençons par la bougie de droite, près de l'entrée. La deuxième est située en diagonale par rapport à la première, et la troisième à droite de la deuxième. La quatrième est en diagonale par rapport à la troisième, et la dernière est au milieu. Une fois toutes les bougies allumées, nous nous trouvons bien impuissant devant Philippa qui, libérée de ses chaînes, se change en chouette et s'enfuit. Il ne nous reste plus qu'à affronter le gardien du coffre. **[Combat]** Il est important de parer les attaques de l'élémentaire et de lui asséner des coups puissants par derrière ou par les côtés. Nous pouvons également utiliser les signes de Quen, d'Yrden et d'Aard. Après avoir vaincu le gardien, nous ouvrons le coffre et y trouvons la **dague** que nous recherchons.

Une fois la **dague** en main, nous parlons avec Iorveth de Philippa, de Sheala et de la façon dont nous pourrions lever le sort qui envoûte Saskia. Si nous voulons trouver le dragon, il semble que le sommet soit notre prochaine destination. Iorveth veut s'y rendre d'abord en éclaireur. Profitons donc du temps libre que nous avons et allons ensuite retrouver l'elfe sur la route du sommet (**Le Sommet des mages**).

## Où est Triss Merigold ?



Si nous avons décidé qu'aider Philippa à s'évader de la prison n'était pas dans notre intérêt et que nous avons préféré aller libérer Triss des griffes nilfgaardiennes, nous prenons Shilard en otage [1]. Avec l'ambassadeur, nous nous dirigeons vers la sortie de la prison. Retrouver notre chemin ne devrait pas être trop problématique, étant donné qu'il n'y a qu'une sortie. Nous croisons des gardes nilfgaardiens sur notre route, mais nous n'avons rien à craindre d'eux.

Malheureusement, la sortie nous mène tout droit dans le camp nilfgaardien [2]. Là, un groupe de soldats nous approche, et leur chef n'a aucune intention de céder. Il tue Shilard lui-même et nous n'avons d'autre choix que d'affronter cette foule d'adversaires pour survivre. **[Combat]** Étant donné le nombre d'ennemis, les signes de Quen et d'Aard nous sont d'une aide précieuse. Tâchons d'en écarter quelques-uns et de les assommer en même temps pour en faire des cibles plus faciles. Pour venir à bout des arbalétriers, approchons-en un et tentons de lui asséner un coup puissant avant qu'il ne dégaine son épée, puis de l'attaquer avec le signe d'Aard.

Une fois les arbalétriers vaincus, nous nous dirigeons vers la porte menant à la ville, mais elle est fermée. Nous devons donc trouver un autre moyen de sortir du camp, et il y a justement un couloir à gauche de la sortie de la prison... Nous y rencontrons d'autres Nilfgaardiens. **[Combat]** Cette fois, ils ne sont que deux. Bloquer leurs attaques et contre-attaquer avec des coups puissants devraient donc faire l'affaire. Après les avoir battus, nous devons faire un peu d'escalade et combattre les soldats rencontrés en chemin. Enfin, nous atteignons la place [3], où nous devons à nouveau combattre des hommes de Matsen.

**[Combat]** Nos adversaires sont nombreux, et nous n'aurons pas le temps de nous régénérer entre la première et la deuxième vague. Mieux vaut parer et esquiver leurs attaques, tout en utilisant des coups puissants et les signes d'Igni et d'Aard. Quelques instants plus tard, c'est Matsen en personne que nous devons affronter [4]. Nous commençons par discuter avec lui de Triss et de la Loge, puis le Nilfgaardien nous attaque. **[Combat]** Nous voilà reparti pour combattre les sujets de l'empereur Emhyr. Comme toujours face à des boucliers, pensons à répondre à leurs attaques par des coups puissants. Les signes d'Igni, d'Yrden et d'Aard ne seront pas non plus de trop. Après avoir tué Matsen, allons récupérer sur son cadavre la **clé de la cellule de Triss**. Nous ne sommes maintenant plus très loin de la magicienne : descendons au niveau inférieur et ouvrons la cellule [5]. Une longue discussion avec Merigold s'engage alors, au cours de laquelle elle nous éclaire sur beaucoup de choses. Elle se rappelle notamment la création de la Loge et son rôle, elle nous apprend que Philippa et Sheala sont responsables de la mort de Demavend, et parle de leur projet de créer un nouvel État dans la vallée du Pontar... Nous devons quitter immédiatement le camp nilfgaardien. Nous nous dirigeons donc vers la sortie de la prison [2]. Triss suggère alors que nous nous séparions, agir seul étant plus facile. Elle nous promet de nous retrouver au sommet (**Le Sommet des mages**).

## Le Sommet des mages

Si nous sommes arrivés à Loc Muinne avec Iorveth, nous gagnons le sommet soit **[A]** avec l'elfe si nous avons aidé Philippa (**Le Briseur de sorts**), soit **[B]** avec Triss si nous avons libéré celle-ci (**Où est Triss Merigold ?**). Quoi qu'il en soit, notre point de rendez-vous est le même [1].

**[A]** Lorsque nous arrivons, Iorveth s'est déjà débarrassé des gardes à l'entrée. Nous partons donc en direction du sommet réunissant les rois de Kaedwen, de Redania et le prévôt Natalis représentant Temeria, ainsi que Saskia, Sheala de Tancarville et bien d'autres. Saskia est tou-

jours sous l'effet du sort et, comme prévu, Sheala et Philippa entendent proclamer la création d'un nouvel État dans la vallée du Pontar ainsi que la reformation du Conseil et du Conclave des mages. C'est alors que Shilard apparaît, affirmant détenir l'assassin de Foltest et de Demavend. Des soldats nilfgaardiens font entrer Letho, qui révèle à tout le monde qu'une Loge secrète, dirigée par Philippa et Sheala, a tout manigancé. Radovid appelle aussitôt les chevaliers de la Rose Ardente à arrêter la magicienne de Kovir, sauvée in extremis par l'apparition d'un dragon...

**[B]** Lorsque nous arrivons, nous parlons une nouvelle fois avec Triss, puis nous éliminons deux gardes postés à l'entrée de l'amphithéâtre **[2]**.

Nous partons donc en direction du sommet réunissant les rois de Kaedwen, de Redania et le prévôt Natalis représentant Temeria, ainsi que Saskia, Sheala de Tancarville et bien d'autres. Saskia est toujours sous l'effet du sort et, comme prévu, Sheala et Philippa entendent proclamer la création d'un nouvel État dans la vallée du Pontar ainsi que la reformation du Conseil et du Conclave des mages. C'est alors que nous faisons notre entrée : Triss accuse Sheala d'avoir du sang royal sur les mains et affirme que des témoins peuvent le confirmer. Radovid appelle aussitôt les chevaliers de la Rose Ardente à arrêter Sheala, sauvée in extremis par l'apparition d'un dragon qui la conduit en lieu sûr...

## L'Entrée du dragon

Saskia, métamorphosée en dragon, emmène Sheala dans une tour près de l'amphithéâtre, puis revient survoler la ville. Nous devons nous rendre dans cette tour et régler le compte de la magicienne. Pour cela, il ne nous reste qu'une issue, toutes les autres étant ravagées par les flammes. Nous courons vers la tour en prenant bien garde aux attaques du dragon sur le chemin. Tout en haut, Sheala nous avoue que la Loge est derrière l'assassinat de Demavend, et qu'elles se sont servies de Letho, qu'elles avaient sous la main. En revanche, elle laisse entendre que la Loge n'a rien à voir avec la mort de Foltest ou avec la tentative contre Henselt. Il s'avère que Letho a trompé tout le monde et agissait en fait pour le compte de l'empereur Emhyr var Emreis de Nilfgaard. Sheala nous informe enfin que peu de temps avant le sommet, l'agent de la Loge de Cintra a eu vent que les troupes impériales étaient en train de traverser le Iaruga. La magicienne nous fait ensuite ses adieux, disparaît et nous laisse face au dragon... **[Combat]** Protégeons-nous des flammes à l'aide du signe de Quen et attaquons quand Saskia souffle du feu. Il est ainsi plus facile de nous approcher d'elle. Quand nos actions l'auront suffisamment irritée, le sol s'écroulera sous son poids, et nous devons escalader le bâtiment pour ne pas périr. Le duel contre Saesenthesis continue ensuite.

**[Combat]** Vaincre Saskia s'annonce difficile. Nous devons éviter les attaques du dragon et attendre le bon moment pour lui asséner des coups puissants avec l'épée en argent. Lorsque la fin du combat approche, nous avons droit à une action contextuelle, à la suite de laquelle nous quittons la ville sur le dos du dragon. Après une nouvelle action contextuelle réussie, le dragon voulant atterrir dans une clairière s'empale sur un arbre. Le sort de Saskia est maintenant entre nos mains. **[Choix] [A]** Si nous avons libéré Philippa et non Triss, la **dague** que nous avons récupérée va pouvoir nous servir à sauver la vie de Saskia. **[B]** Si nous avons préféré aller délivrer Triss des Nilfgaardiens, nous n'avons pas cette **dague** et sommes donc forcé de la laisser là ou d'abréger ses souffrances.

## Les Assassins des rois

En fonction des choix que nous avons faits durant notre passage à Loc Muinne, nous devons y retourner après nous être occupé du dragon pour affronter Letho. Si nous avons libéré Triss des mains nilfgaardiennes, elle nous attend en ville. Dans le cas contraire, c'est Iorveth que nous retrouvons à sa place. Après une brève conversation, Triss (ou Iorveth) nous apprend que Letho nous attend dans l'ancien camp temerien.

Alors que nous avançons dans la ville aux côtés de Triss, nous tombons sur un groupe de soldats kaedweniens ayant capturé Iorveth. Nous pouvons intervenir pour le sauver, ou abandonner l'elfe à son propre sort.

Si nos choix nous ont conduit ici aux côtés d'Iorveth, nous devons affronter des soldats kaedweniens avant de retrouver Letho.

Nous parvenons au quartier qui abritait il y a peu des soldats temeriens. Sur la place, nous nous retrouvons face à face avec le tueur de rois qui nous attendait. **[Choix]** Nous pouvons choisir de lui parler ou bien de l'attaquer. Dans le premier cas, nous apprenons à regarder les événements récents d'un point de vue légèrement différent. Si Letho parvient alors à nous rallier à sa cause, nous pouvons partir sans prendre les armes. Sinon, nous devons l'affronter. **[Combat]** Letho mérite la mort ? Alors c'est le moment ou jamais d'en finir avec lui. Pensons à bloquer ses attaques, à utiliser les signes d'Yrden et d'Igni ainsi que des coups puissants, et nous devrions sortir vainqueur.

Démarre ensuite la cinématique de fin.

## Acte III: La voie de roche

### Pour Temeria !



Nous suivons Roche de Vergen à Loc Muinne, à la poursuite de Saskia, Philippa, Sheala et Detmold. Nous nous retrouvons dans une vallée près la ville **[1]**. Vernon ouvre la voie.

En chemin, nous devons affronter des harpies qui vivent dans la région. **[Combat]** Pour en venir à bout, mieux vaut les renverser avec le signe d'Aard et les achever avec l'épée en argent. Soudain, Roche aperçoit la présence de chevaliers de l'Ordre de la Rose Ardente, qui ont établi un campement dans une clairière aux portes de la ville **[2]**.

Si nous avons terminé The Witcher 1 dans le camp de l'Ordre, nous n'avons rien à craindre. Si ce n'est pas le cas, le commandant des forces spéciales temeriennes vient à notre secours et convainc les gardes que nous ne sommes pas responsable de la mort de Foltest. À l'intérieur du camp, nous rencontrons Siegfried. Fort heureusement, le Grand Maître ne croit pas en notre culpabilité et nous explique plutôt la situation à Loc Muinne et les raisons de la présence de l'Ordre.

Après avoir parlé à Siegfried, Roche nous suggère d'aller parcourir les environs pendant qu'il va jeter un coup d'œil au camp redanien, et de l'y retrouver plus tard. Nous sommes maintenant libre de visiter la ville, avant de gagner la place principale **[3]** où Roche nous attend. Nous partons ensuite voir Radovid **[4]**.

Nous confions au roi ce que nous savons des assassins et de leur lien avec Sheala de Tancarville. Il nous révèle alors des informations sur des projets politiques qui se trament au sujet de Temeria, que Kaedwen et Redania doivent se partager. Cela étant, il dit vouloir placer la princesse Anaïs, sœur d'Aryen de La Valette, sur le trône temerien et ainsi empêcher une telle partition du royaume. Hélas, la fille s'est fait enlever. Elle est désormais entre les mains de Detmold. Radovid nous demande d'aller la délivrer des griffes du mage (**La Chair de sa chair**). Il promet également de s'intéresser de plus près au cas de Sheala, et affirme que Triss Merigold serait retenue prisonnière par les Nilfgaardiens à Loc Muinne (**Où est Triss Merigold ?**).

Après notre conversation avec Radovid, nous sortons du camp redanien pour parler à Roche. Il pense que la vie d'une seule magicienne est bien peu de chose face au destin d'un royaume tout entier. Cependant, nous sommes bien plus inquiet pour Triss que pour Temeria. Roche nous laisse décider. Si nous acceptons d'aller secourir la princesse Anaïs, il nous attend dans les égouts menant au camp kaedwenien **[3]**.

**[Choix]** À nous de voir ce qui compte le plus à nos yeux : **[A]** «notre» Triss (**Où est Triss Merigold ?**), ou **[B]** le sort de Temeria (**La Chair de sa chair**).

## La Chair de sa chair

Après avoir parlé à Radovid, nous sommes convaincu que l'avenir de Temeria est plus important et qu'il nous faut donc aller sauver la princesse Anaïs des griffes de Detmold ; nous allons donc retrouver Roche dans les égouts menant au camp kaedwenien **[1]**. Si nous lui disons que nous sommes prêt, nous affrontons ensemble les gardes postés à la porte marquant la limite du quartier kaedwenien.

Nous remontons le couloir pour arriver enfin à la surface **[2]**. Non sans adresse, Roche se débarrasse des arbalétriers postés sur le rempart, tandis que nous affrontons les soldats au sol. **[Combat]** Puisque nous avons affaire à plusieurs ennemis, nous devons penser à parer et à esquiver leurs attaques. Les signes de Quen, d'Aard et d'Yrden pourront aussi nous être utiles.



Roche nous ouvre ensuite la porte, et nous devons éliminer d'autres chevaliers kaedweniens. **[Combat]** Utilisons le signe d'Yrden et assénons des coups puissants avec l'épée en acier. Quelques instants plus tard, une unité d'hommes de Detmold nous tombe dessus. Heureusement, Roche vient en renfort. **[Combat]** Une fois de plus, le signe d'Yrden nous est d'une aide précieuse car il nous permet d'exclure certains adversaires du combat et de leur asséner de puissants coups. Enfin, nous devons affronter le mage qui a lancé ses sorts sur nous un peu plus tôt. Esquivons ses boules de feu et tâchons d'utiliser le signe d'Aard pour le renverser car il se téléportera automatiquement si nous l'approchons.

Après avoir vaincu tous nos adversaires, nous courons vers la tour entourée d'une barrière magique **[2]**. À l'intérieur, nous devrions facilement trouver Anaïs, dont la cellule est scellée par la magie. Nous nous dirigeons donc vers la chambre de Detmold à gauche, où nous sommes témoin d'une scène des plus dures... Disons simplement que le mage tombe à terre, étranglé par Roche, ce qui lève aussitôt la barrière magique de la tour.

De retour devant la cellule d'Anaïs, nous repensons à ce qu'a dit Radovid et nous en touchons quelques mots à Roche. Le sort de Temeria est désormais entre ses mains et nous pensons qu'il se doit d'agir en diplomate, pas en soldat. **[Choix]** Nous pouvons alors choisir d'honorer notre accord avec Radovid **[A]**, ou préférer remettre la fille à la délégation temerienne **[B]**.

**[A]** Si nous décidons de remettre l'enfant à Radovid, nous retrouvons les chevaliers de l'Ordre à l'extérieur de la tour. Si Siegfried est en vie, nous lui parlons avant de nous rendre au camp redanien **[4]**. En approchant de la porte menant à la place principale, Roche s'en va avec les chevaliers voir Radovid et nous dit de le retrouver au sommet.

**[B]** Si nous avons convaincu Roche de remettre Anaïs aux Temeriens, nous retrouvons les chevaliers de l'Ordre à l'extérieur de la tour. Si Siegfried est en vie, il se montre indulgent et nous laisse partir. En revanche, si nous avons terminé *The Witcher 1* dans le camp des Scoia'tael, Siegfried n'est plus, et nous devons donc affronter les chevaliers. **[Combat]** Pour les vaincre, mieux vaut utiliser le signe d'Yrden associé à des coups puissants. Après ces réjouissances, nous gagnons la sortie du camp kaedwenien **[4]**, où Roche part confier Anaïs à Natalis, le prévôt de Temeria.

## Où est Triss Merigold ?



Après avoir parlé à Radovid et obtenu de lui quelques informations, nous devons faire un choix : aider Roche à sauver la princesse Anaïs ou partir au camp nilfgaardien sauver Triss Merigold. Si nous préférons aider Triss, alors c'est l'heure de rendre une petite visite aux Nilfgaardiens **[1]**. Nous trouvons Shilard et deux gardes à l'entrée du camp. Nous les approchons, tuons l'un des deux gardes et prenons l'ambassadeur en otage. Nous empruntons ensuite les couloirs dans l'espoir d'y trouver la sortie.

Hélas, nous atterrissons en plein camp nilfgaardien **[2]**. Un groupe de soldats nous approche alors, et malheureusement pour nous, leur chef n'a aucune intention de céder. Il tue Shilard lui-même et nous n'avons d'autre choix que d'affronter cette foule d'adversaires pour survivre. **[Combat]** Étant donné le nombre d'ennemis, les signes de Quen et d'Aard nous sont d'une aide précieuse. Tâchons d'en écarter quelques-uns et de les assommer en même temps pour en faire des cibles plus faciles. Pour venir à bout des arbalétriers, approchons-en un et tentons de lui asséner un coup puissant avant qu'il ne dégaine son épée, puis de l'attaquer avec le signe d'Aard. Une fois les arbalétriers vaincus, nous nous dirigeons vers la porte menant à la ville, mais elle est fermée. Nous devons donc trouver un autre moyen de sortir du camp, et il y a justement un couloir à gauche de la sortie de la prison... Nous y rencontrons d'autres Nilfgaardiens. **[Combat]** Cette fois, ils ne sont que deux. Parer leurs attaques et contre-attaquer avec des coups puissants devraient donc faire l'affaire. Après les avoir battus, nous devons faire un peu d'escalade et combattre les soldats rencontrés en chemin. Enfin, nous atteignons la place **[3]**, où nous devons à nouveau combattre des hommes de Matsen.

**[Combat]** Nos adversaires sont nombreux, et nous n'aurons pas le temps de nous régénérer entre la première et la deuxième vague. Mieux vaut parer et esquiver leurs attaques, tout en utilisant des coups puissants et les signes d'Igni et d'Aard. Quelques instants plus tard, c'est Matsen en personne que nous devons affronter **[4]**. Nous commençons par discuter avec lui de Triss et de la Loge, puis le Nilfgaardien nous attaque. **[Combat]** Nous voilà reparti pour combattre les sujets de l'empereur Emhyr. Comme toujours face à des boucliers, pensons à répondre à leurs attaques par des coups puissants. Les signes d'Igni, d'Yrden et d'Aard ne seront pas non plus de trop. Après avoir tué Matsen, allons récupérer sur son cadavre la **clé de la cellule de Triss**. Nous ne sommes maintenant plus très loin de la magicienne : descendons au niveau inférieur et ouvrons la cellule **[5]**. Une longue discussion avec Merigold s'engage alors, au cours de laquelle elle nous éclaire sur beaucoup de choses. Elle se rappelle notamment la création de la Loge et son rôle, elle nous apprend que Philippa et Sheala sont responsables de la mort de Demavend, et parle de leur projet de créer un nouvel État dans la vallée du Pontar... Nous devons quitter immédiatement le camp nilfgaardien. Nous nous dirigeons donc vers la sortie de la prison **[2]**. Triss suggère alors que nous nous séparions, agir seul étant plus facile. Elle nous promet de nous retrouver au sommet (**Le Sommet des mages**).

## Le Sommet des mages

Après avoir sauvé la princesse Anaïs (**La Chair de sa chair**) ou Triss (**Où est Triss Merigold ?**), nous nous rendons à l'amphithéâtre pour assister au sommet qui décidera du sort des royaumes du Nord.

À l'entrée de l'amphithéâtre nous attend Triss, ou Roche accompagné d'Anaïs, selon les choix que nous avons faits précédemment. Le déroulement du débat qui s'ensuit dépend également de ces mêmes choix.

**[A : Nous avons sauvé Anaïs et nous avons choisi de la confier à Radovid]** Après avoir parlé à Roche devant l'amphithéâtre, nous assistons au débat. Le prévôt Natalis soutient qu'avec la division qui règne en Temeria, sa position de représentant est extrêmement instable et sa parole n'aura peut-être aucune valeur d'ici une semaine. Il se dit donc en faveur d'une partition de Temeria en plusieurs provinces. Radovid et Henselt, ou un autre représentant de Kaedwen si le roi est mort, déclarent tous deux cette solution impensable. Une Temeria divisée serait incapable, le cas échéant, de résister aux armées impériales de Nilfgaard. Mieux vaut donc que Temeria soit placée sous protectorat redanien... C'est alors que nous faisons notre entrée avec Roche et Anaïs et que nous remettons la fille à Radovid. S'il est de la partie, Henselt s'énerve, révolté de ne pouvoir vraiment faire confiance à personne... Radovid, quant à lui, annonce qu'Anaïs montera sur le trône dès qu'elle sera en âge de devenir reine ou, si nous avons tué Adda dans *The Witcher 1*, qu'il va l'épouser.

**[B : Nous avons sauvé Anaïs et nous avons choisi de la confier à Natalis]** Après avoir parlé à Roche devant l'amphithéâtre, nous assistons au débat. Le prévôt Natalis soutient qu'avec la division qui règne en Temeria, sa position de représentant est extrêmement instable et sa parole n'aura peut-être aucune valeur d'ici une semaine. Il se dit donc en faveur d'une partition de Temeria en plusieurs provinces. Radovid et Henselt, ou un autre représentant de Kaedwen si le roi est mort, déclarent tous deux cette solution impensable. Une Temeria divisée serait incapable, le cas échéant, de résister aux armées impériales de Nilfgaard. Mieux vaut donc que Temeria soit placée sous protectorat redanien... C'est alors que nous faisons notre entrée avec Roche et Anaïs et que nous remettons la fille à Jan Natalis. Le prévôt change alors d'avis et la présente comme l'héritière légitime du trône temerien.

Le reste du débat est le même, que nous ayons confié la fille à Radovid ou à Natalis ; il concerne la création d'un nouveau Conclave des mages. Les mages exigent en effet sa proclamation dans le respect des règles de l'ancien Conclave, disparu avec le coup de Thanedd. Entre alors l'ambassadeur nilfgaardien, Shilard Fitz-Oesterlen, qui affirme avoir capturé l'assassin de Foltest et Demavend. Il fait amener Letho, qui annonce à tout le monde qu'une Loge secrète, dirigée par Philippa et Sheala a tout manigancé. Radovid appelle aussitôt les chevaliers de la Rose Ardente à arrêter la magicienne de Kovir, sauvée in extremis par l'apparition d'un dragon...

**[C : Nous avons sauvé Triss]** Si nous n'avons pas aidé Roche à sauver Anaïs mais que nous avons pénétré dans la prison nilfgaardienne pour secourir Triss Merigold, celle-ci nous attend devant l'amphithéâtre. Après une conversation avec la magicienne, nous assistons au débat. Le prévôt Natalis soutient qu'avec la division qui règne en Temeria, sa position de représentant est extrêmement instable et sa parole n'aura peut-être aucune valeur d'ici une semaine. Il se dit donc en faveur d'une partition de Temeria en plusieurs provinces. Radovid et Henselt, ou un autre représentant de Kaedwen si le roi est mort, déclarent tous deux cette solution impensable. Une Temeria divisée serait incapable, le cas échéant, de résister aux armées impériales de Nilfgaard. Mieux vaut donc que Temeria soit placée sous protectorat redanien... Radovid présente alors Anaïs à l'audience, et annonce qu'elle montera sur le trône de Temeria dès qu'elle sera en âge de devenir reine ou, si Adda est morte dans *The Witcher 1*, qu'il va l'épouser.

Le reste du débat concerne la création d'un nouveau Conclave des mages. Les mages exigent sa proclamation dans le respect des règles de l'ancien Conclave, disparu avec le coup de Thanedd. C'est alors que nous faisons notre entrée aux côtés de Triss : la magicienne accuse Sheala d'avoir commandité les assassinats de Foltest et de Demavend, et affirme que des témoins peuvent le confirmer. Radovid appelle aussitôt les chevaliers de la Rose Ardente à arrêter Tancarville, sauvée in extremis par un dragon, Saskia, qui lui obéit au doigt et à l'œil...

## L'Entrée du dragon

Saskia, métamorphosée en dragon, emmène Sheala dans une tour près de l'amphithéâtre, puis revient survoler la ville. Nous devons nous rendre dans cette tour et régler le compte de la magicienne. Pour cela, il ne nous reste qu'une issue, toutes les autres étant ravagées par les flammes. Nous courons vers la tour en prenant bien garde aux attaques du dragon sur le chemin. Tout en haut, Sheala nous avoue que la Loge est derrière l'assassinat de Demavend, et qu'elles se sont servies de Letho, qu'elles avaient sous la main. En revanche, elle laisse entendre que la Loge n'a rien à voir avec la mort de Foltest ou avec la tentative contre Henselt. Il s'avère que Letho a trompé tout le monde et agissait en fait pour le compte de l'empereur Emhyr var Emreis de Nilfgaard. Sheala nous informe enfin que peu de temps avant le sommet, l'agent de la Loge de Cintra a eu vent que les troupes impériales étaient en train de traverser le Iaruga. La magicienne nous fait ensuite ses adieux, disparaît et nous laisse face au dragon... **[Combat]** Protégeons-nous des flammes à l'aide du signe de Quen et attaquons quand Saskia souffle du feu, il est ainsi plus facile de nous approcher d'elle. Quand nos actions l'auront suffisamment irritée, le sol s'écroulera sous son poids, et nous devons escalader le bâtiment pour ne pas périr. Le duel contre Saesenthesis continue ensuite.

**[Combat]** Vaincre Saskia s'annonce difficile. Nous devons éviter les attaques du dragon et attendre le bon moment pour lui asséner des coups puissants avec l'épée en argent. Lorsque la fin du combat approche, nous avons droit à une action contextuelle, à la suite de laquelle nous quittons la ville sur le dos du dragon. Après une nouvelle action contextuelle réussie, le dragon voulant atterrir dans une clairière s'empale sur un arbre. Le sort de Saskia est maintenant entre nos mains. **[Choix]** **[A]** Si nous avons libéré Philippa et non Triss, la **dague** que nous avons récupérée va pouvoir nous servir à sauver la vie de Saskia. **[B]** Si nous avons préféré aller délivrer Triss des Nilfgaardiens, nous n'avons pas cette **dague** et sommes donc forcé de la laisser là ou d'abréger ses souffrances.

## Les Assassins des rois

En fonction des choix que nous avons faits durant notre passage à Loc Muinne, nous devons y retourner après nous être occupé du dragon pour affronter Letho. Si nous avons libéré Triss des mains nilfgaardiennes, elle nous attend en ville. Dans le cas contraire, c'est Roche que nous retrouvons à sa place. Après une brève conversation, Triss (ou Vernon) nous apprend que Letho nous attend dans l'ancien camp temerien.

En chemin, nous affrontons un groupe de soldats qui pille la ville. **[Combat]** La meilleure façon de nous en débarrasser est de parer leurs attaques et d'utiliser des coups puissants avec l'épée en acier, ainsi que les signes d'Aard et d'Yrden.

Nous gagnons le quartier qui abritait il y a peu des soldats temeriers. Sur la place, nous nous retrouvons face à face avec le tueur de rois qui nous attendait. **[Choix]** Nous pouvons choisir de lui parler ou bien de l'attaquer. Dans le premier cas, nous apprenons à regarder les événements récents d'un point de vue légèrement différent. Si Letho parvient alors à nous rallier à sa cause, nous pouvons partir sans prendre les armes. Sinon, nous devons l'affronter. **[Combat]** Letho mérite la mort ? Alors c'est le moment ou jamais d'en finir avec lui. Pensons à bloquer ses attaques, à utiliser les signes d'Yrden et d'Igni ainsi que des coups puissants, et nous devrions sortir vainqueur. Démarre ensuite la cinématique de fin...

# Le prologue

Quêtes annexes:

## Le Cœur de Melitele

Après avoir quitté notre tente du camp temerien, nous croisons la route des Pilleurs de Crinfrid. Notre conversation avec eux laisse penser que nous les avons déjà rencontrés lorsque nous traquions un dragon doré. Depuis, leur chasse aux monstres s'est avérée bien peu fructueuse. C'est pourquoi ils ont décidé de rejoindre les rangs de Foltest. Étant donné notre expérience, les Pilleurs nous demandent d'examiner une certaine amulette, récupérée lorsque leur dernière recrue a fait le pari qu'il réussirait à survivre au siège sans porter d'armure. Le Jeune, c'est son nom, croyait dur comme fer que cette amulette suffirait à le protéger de tout. **[Choix]** Nous pouvons les conforter dans l'idée que cette babiole a des pouvoirs magiques **[A]**, ou bien leur dire qu'elle n'a aucun pouvoir **[B]**. Quel que soit notre choix, les Pilleurs partent se préparer pour l'assaut qui approche... Ce n'est que plus tard que nous découvrirons les répercussions de notre décision...

**[A]** Après avoir fui les donjons, nous retrouverons Le Jeune. Il s'est battu sans armure, croyant que l'amulette le protégerait... Hélas, la vie n'est pas un conte de fées, et le Pilleur l'a appris à ses dépens. Libre à nous de prendre l'amulette sur le cadavre ; après tout, il n'en aura plus besoin désormais. Un peu plus tard dans le jeu, nous aurons la possibilité de libérer le pouvoir magique de l'objet (**Le Cœur de Melitele**).

**[B]** Si nous avons convaincu le jeune Pilleur de porter une armure, nous le croisons après avoir quitté les donjons de La Valette. Reconnaisant, le jeune homme nous aide à distraire les gardes du port et nous confie l'amulette en souvenir. Ce n'est que plus tard dans le jeu que nous découvrirons tous les secrets de l'objet (**Le Cœur de Melitele**).

## Malheur aux vaincus

Après avoir quitté Foltest près de la porte du temple, nous parcourons la ville à la recherche du passage secret dont le prêtre prisonnier nous a parlé. En descendant de la colline et en prenant à gauche, nous tombons sur des villageois opprimés.

Une femme accourt et appelle à l'aide avant de tomber raide morte sous nos yeux. À nous de réagir à la cruauté des Temeriens ou non. À l'intérieur, nous trouvons deux soldats en train de piller la maison devant ses habitants impuissants. Si nous voulons défendre les opprimés, nous pouvons utiliser le signe d'Axii, ou tenter de convaincre ou d'intimider les soldats. Les villageois secourus se montrent reconnaissants, mais peu généreux, et il nous faut les intimider si nous voulons tirer d'eux quelques orins.

Quelques maisons plus loin, la situation est tout aussi dramatique. Des soldats ont barricadé des villageois dans une maison qu'ils sont sur le point d'embraser. Nous parlons au commandant de la patrouille, mais il ne veut rien savoir. Si nous voulons sauver ces pauvres gens des flammes, nous n'avons d'autre choix que de l'affronter. **[Combat]** Mieux vaut immobiliser notre adver-

saire grâce au signe d'Yrden, puis l'attaquer avec l'épée en acier. Après avoir reçu quelques coups, le commandant se rend et ordonne à ses hommes de débloquer l'entrée de la maison. À l'intérieur, nous pouvons intimider les villageois pour leur soutirer quelques orins, sans quoi nous devons nous contenter de leurs remerciements et de la satisfaction d'avoir sauvé des vies...

L'histoire des villageois opprimés se termine un peu plus tard. C'est à Flotsam que nous retrouvons la famille des gens que nous avons sauvés durant le siège. Après avoir secouru Jaskier et Zoltan, nous sommes approché par un couple près de la porte du quartier marchand. Ils nous remercient d'avoir sauvé leur famille et nous remettent, si nous leur demandons plus que de simples remerciements, une armure et un peu d'argent.

## La Chasse Sauvage et Des Bribe de souvenirs

Ces deux quêtes sont un peu particulières. Elles relient l'histoire du jeu à la fin de la saga romanesque de M. Andrzej Sapkowski et nous permettent d'en apprendre davantage sur notre passé. Qui plus est, en les terminant toutes les deux, nous remportons des points d'expérience supplémentaires.

### Le Prologue

Suite aux sensations extrêmes vécues lors de notre interrogatoire dans les donjons du château de La Valette, notre mémoire commence à nous revenir. Une vision nous fait notamment revivre notre mort lors du pogrom de Rivia.

### Acte I

Nous avons une nouvelle vision après avoir interrogé Ciaran, un elfe des Écureuils locaux, sur la barge pénitentiaire (**Les Assassins des rois**) : nous voyons notre amie se faire enlever par la Chasse Sauvage sur l'île des pommes. À ce moment, Triss nous propose son aide pour recouvrer l'ensemble de notre mémoire. Nous pouvons aussi aller parler à Jaskier de notre vision.

Nous avons ensuite une nouvelle occasion de parler de la Chasse Sauvage, avec Roche cette fois, après avoir lu les **notes médicales** trouvées dans l'hôpital psychiatrique en ruines lors de la quête **Les Griffes de la folie**.

Nous pouvons également discuter de la Chasse avec Vernon après la mort de Cédric (**Où est Triss Merigold ?**).

Enfin, trouver le **manuscrit** en parlant de la Chasse Sauvage dans les ruines elfiques (**Les Assassins des rois**) nous permet non seulement d'étendre nos connaissances sur le roi spectral, mais également de discuter avec Jaskier.

### Acte II

Dans l'acte II, nous avons l'occasion d'en apprendre davantage en trouvant les **notes d'un chercheur** dans les catacombes de la forêt par-delà Vergen. Nous les trouvons dans l'un des linceuls. C'est lors des quêtes **Un Cœur vacillant**, **La Bataille éternelle** (voie d'Iorveth) et **La**

**Malédiction du sang** (voie de Roche) que nous visitons les catacombes. Nous parlons des notes avec Jaskier ou l'un des mages que nous connaissons.

Après avoir parlé à Shilard (**Le Sang royal**) ou à l'assassin (**Les Assassins des rois**), nous avons une nouvelle vision du passé. Nous nous voyons errer dans le monde à la poursuite de la Chasse Sauvage et de la femme enlevée sur l'île des pommes.

Dans les deux voies de l'acte II, nous nous retrouvons à un moment donné dans le camp nilfgaardien (**Le Sang royal** si nous avons pris la voie d'Iorveth ou **La Malédiction du sang** pour la voie de Roche). Dans la tente de l'ambassadeur, nous trouvons un **livre** intitulé «Le Chant de la Chasse», qui nous permet de parler à nouveau de la Chasse Sauvage avec Jaskier, ou avec l'apothicaire si nous avons pris la voie de Roche.

Un nouveau souvenir nous revient lorsque nous perdons connaissance après avoir combattu le draugr (**La Bataille éternelle**) : il fut un temps où nous connaissions Letho et ses hommes, et où nous poursuivions ensemble la Chasse Sauvage...

## Acte III

Trouver l'épée en argent **Addan Deith** à Loc Muinne et en parler avec un certain Lockhart, mage et antiquaire local, nous donne une nouvelle occasion d'en apprendre plus sur la Chasse. Nous trouvons l'épée dans l'un des coffres scellés lors de la quête **Le Contrat sur les gargouilles**.

La dernière vision nous vient en parlant à Letho. Nous nous voyons combattre la Chasse Sauvage aux côtés de la magicienne Yennefer, Letho, Serrit et Auckes, puis sacrifier notre vie pour sauver nos amis...

## Les Assassins des rois

Cette quête est elle aussi assez particulière. Elle se met à jour automatiquement au fur et à mesure que le joueur avance dans le jeu, achève d'autres quêtes et fait progresser l'aventure.

Elle raconte l'histoire commencée dans The Witcher 1 et dont découle ce deuxième opus. Elle nous permet ainsi de retracer les événements liés à ces fameux assassins de rois éponymes, et qui s'enchaînent sans répit du prologue jusqu'à la fin de l'acte III.

# Acte I

Quêtes annexes:

## Les Griffes de la folie

En interrogeant Cédric **[1]** – un trappeur des Draves – sur les sorceleurs, il nous apprend l'existence d'un manoir abandonné qui servait d'asile psychiatrique durant la dernière guerre contre Nilfgaard. L'elfe prétend aussi que deux personnes auraient récemment disparu pendant leur

exploration du sous-sol de ce lieu hanté. Intrigué, nous commençons notre recherche pour découvrir le fond du problème de cet hôpital en ruines. Pour l'atteindre, nous traversons la forêt et faisons la rencontre de l'un des deux disparus : Rupert, qui nous supplie de venir en aide à son ami toujours coincé dans les ruines **[2]**. **[Combat]** Les hurlements des nekkers se font entendre dans les ruines non loin de là ; nous dégainons notre épée en argent et nous précipitons vers l'hôpital. N'oublions pas d'utiliser notre médaillon pour éviter les pièges posés dans les ruines. En haut des marches menant au sous-sol de l'hôpital, nous nous retrouvons nez à nez avec un nekker, qui ne devrait pas poser trop de problèmes. Nous explorons le sous-sol et pouvons sentir la malédiction qui pèse sur ce lieu. Le fantôme d'un soldat nilfgaardien apparaît alors et tout ce qui nous entoure se met à flamber. Nous suivons le fantôme un peu plus loin dans les ruines et entrons dans une pièce où nous sommes attaqué par plusieurs autres fantômes. **[Combat]** Nous brandissons notre épée en argent et repoussons les spectres. Le combat est assez difficile, il vaut donc mieux utiliser le signe de Quen, esquiver et utiliser des attaques puissantes. Nous prenons l'essence de mort sur les spectres et les **fragments de registre hospitalier** dans le coffre et continuons d'explorer le sous-sol à la recherche de Gridley. Dans la pièce suivante, nous rencontrons à nouveau le fantôme nilfgaardien, qui fait mine de nous indiquer le chemin à suivre et nous entraîne une nouvelle fois dans un piège... **[Combat]** D'autres spectres nous attaquent, encore plus nombreux cette fois, et nous nous défendons à l'aide de notre épée en argent et des signes d'Yrden et de Quen. Quelques pièces plus loin, nous trouvons enfin l'homme que nous cherchons, tellement apeuré qu'il ne nous apprend pas grand-chose. Nous partons donc à la recherche de **calmants**, que nous trouvons dans une pièce sur la droite. Nous devons y affronter quelques spectres, avant de pouvoir retourner auprès de Gridley. Il nous raconte alors la terrible histoire de la malédiction jetée sur l'hôpital par un Nilfgaardien qui y avait été torturé. Il semblerait que la seule façon de rétablir la paix en ce lieu serait de mettre la main sur le spectre du martyr. C'est dans la chambre de gauche que nous le trouvons. À notre plus grand étonnement, il ne se montre pas agressif, mais nous demande simplement de lui rapporter le cœur et les yeux de ceux qui l'ont torturé et qu'il a réussi à attirer jusqu'ici : Rupert et Gridley. Nous reconduisons ce dernier à la surface, et parlons aux deux hommes. **[Choix]** Plusieurs possibilités s'offrent à nous. Nous pouvons **[A]** accepter la proposition du fantôme, tuer ses persécuteurs et lui rapporter ce qu'il demande, ou **[B]** révéler à Rupert et Gridley les intentions du spectre. Ils nous proposeront alors de le tromper en lui apportant des cœurs et des yeux de porc, qui ressemblent fortement à ceux des humains et qu'on peut se procurer facilement chez le boucher de Flotsam **[3]**. Si nous choisissons cette option, le fantôme n'y verra que du feu. **[C]** Une troisième alternative consiste à lui apporter des yeux et des cœurs de nekkers, mais il ne sera pas dupe et nous attaquera. Une fois le spectre satisfait – ou vaincu –, nous devons choisir de laisser partir Rupert et Gridley, ou de les livrer à Loredó.

## À toute biture

En visite chez nos amis des forces spéciales temeriennes, nous arrivons en pleine sauterie. Si nous acceptons leur invitation et nous joignons à eux, Cyn nous défie à un concours de lancer de couteaux. Hélas, notre partie de plaisir est vite interrompue par deux paysans venus accuser l'unité de Roche de profaner une statue de Vaiopatis. S'ensuit un combat contre Roche, que Cyn tente de calmer, mais Roche s'offense. La fille nous en dit plus sur l'histoire de Vernon et nous demande de la rejoindre autour d'une bière. Après plusieurs chopes de bière dorée, l'un des soldats nous propose un duel de bras de fer. En cas de victoire, nous obtenons son arme, l'**épée de Creyden**. Quelques bières de plus et c'est le trou noir ; c'est un paysan qui nous réveillera quelques heures plus tard sur la berge. Désarmé et torse nu, nous sommes bien curieux de savoir



ce qui s'est passé la veille... Si nous soudoyons ou intimidons le paysan, il nous dira d'aller questionner la gérante du bordel. La trouver ne devrait pas relever du casse-tête : le bordel se trouve juste au-dessus de l'auberge de Flotsam. Pour une somme dérisoire, Margot accepte de nous dire que nous et cinq compères avons, sous les effets de l'alcool, enfourché ses filles telles des montures et nous sommes fait porter jusqu'au port. Pour plus de détails, elle nous dit d'aller consulter Cyn, que nous trouverons dans les quartiers des Stries bleues. L'unique femme des forces spéciales nous apprend que ses amis et nous avons tenté de traverser la rivière sur le dos de ces courtisanes, et nous dit également d'où nous tenons ce tatouage bleu, le même que celui que portent tous les hommes de Roche. Au moins, nos affaires n'ont pas été volées ou perdues dans ce grand n'importe quoi ; quelqu'un les a gentiment déposées dans le coffre près de la fenêtre.

## Le Contrat sur les nekkers

Sur le panneau d'affichage devant l'auberge de Flotsam, nous trouvons un contrat offrant une prime contre la suppression des nekkers qui peuplent la forêt voisine. Avant de nous attaquer au problème des nekkers, nous devons d'abord nous renseigner sur cette espèce. Et l'entraînement est le meilleur des professeurs : affrontons-en quelques-uns et nous en apprendrons plus sur leurs points forts et leurs points faibles. Après en avoir tué une bonne dizaine, nous arrivons à la conclusion que ces monstres utilisent un système de tunnels pour se déplacer dans la forêt. Si nous parvenons à trouver et à détruire toutes les entrées de ces souterrains, les nekkers cesseront d'être une menace. Nous trouvons des entrées dans la forêt près de Flotsam, dans les grottes sous la ville et dans la grotte cachée derrière la cascade près des ruines elfiques. Le meilleur moyen de les détruire est d'utiliser des bombes, telles que des ruches. Pour les confectonner, nous avons besoin d'ingrédients contenant deux composants alchimiques : du rebis et du caelum. Une fois que nous avons fait s'écrouler tous les tunnels, nous allons chercher notre récompense auprès de Louis Merse, dans le quartier marchand de Flotsam.

Le Contrat sur les endriagues

Tout comme pour les nekkers, nous trouvons sur le panneau d'affichage de l'auberge de Flotsam le contrat sur les endriagues. Là encore, nous devons d'abord en apprendre plus sur cette espèce en en tuant une bonne dizaine. Nous les trouvons facilement dans la forêt près du village des Draves. **[Combat]** Les endriagues, en particulier au début du jeu, nous donneront du fil à retordre. Nous devons faire très attention et utiliser habilement le signe d'Yrden pour immobiliser les créatures et les achever une à une avec l'épée en argent. Après en avoir tué un bon nombre, nous nous rendons compte que nous ne pourrions nous débarrasser de ces endriagues qu'en détruisant d'abord leurs cocons, ces œufs jaunâtres translucides dans lesquels se développe leur progéniture. Nous nous lançons donc à l'attaque de leurs nids, faisant sortir les reines endriagues de leur cachette et débarrassant ainsi les forêts de Flotsam de ces bêtes une bonne fois pour toutes. Nous allons ensuite chercher notre récompense auprès de Louis Merse.

## Les dés sont jetés : Flotsam

Le poker aux dés est un mini-jeu qui parlera à tous ceux qui ont joué au premier opus de The Witcher. Il consiste à faire rouler cinq dés de six, après avoir misé et confirmé cette mise. Évitez de lancer les dés trop énergiquement, c'est-à-dire de bouger trop violemment la souris, car les dés qui sortent du plateau ne comptent pas. Notre adversaire lance toujours ses dés après nous.

Après le premier tour, nous pouvons choisir les dés que nous ne voulons pas garder, et les relancer. Les résultats sont alors comparés et le vainqueur désigné.

Voici toutes les combinaisons possibles, de la moins forte à la plus forte : paire, double paire, brelan, petite suite, grande suite, full, carré et cinq du même rang.

Nous trouvons à l'auberge de Flotsam des joueurs prêts à nous affronter ; ils sont assis à une table en bas des marches. Casimir et Bendek sont les moins forts de la Ligue de poker. Nous n'aurons donc besoin d'aucune recommandation pour les affronter. En revanche, pour jouer contre Zyndram, assis à la même table, nous devons d'abord battre les deux autres. Une fois vaincu, il dira que nous sommes prêt à nous mesurer à de plus grands joueurs : Einar Gausel et un certain Zegota. Nous trouverons le premier dans le quartier des artisans, et le second aux Draves.

Après avoir vaincu Zegota, nous pouvons prendre l'argent ou choisir une autre récompense : le schéma de trois pièges différents ou encore la tête d'une femme troll. Si nous souhaitons aider le troll du pont (**Un Troll de problème**), nous aurons besoin de ce dernier objet.

## À tour de bras : Flotsam

Le bras de fer est, avec le poker aux dés et le combat à mains nues, l'un des trois mini-jeux de *The Witcher 2*. Les commandes se limitent aux touches directionnelles (gauche/droite), et tout ce que nous avons à faire pour gagner est de maintenir le curseur dans la zone visible à l'écran. Plus nous fatiguons, plus cette zone se fait étroite.

C'est Zoltan qui nous parle du bras de fer, et qui sera par ailleurs notre premier adversaire. Il n'est jamais contre une petite partie, l'occasion pour nous de nous entraîner avant d'écraser d'autres concurrents.

Après avoir vaincu le nain, nous trouvons à l'auberge de Flotsam notre prochain adversaire, qui se fait appeler Grand Janos. Il s'agit du plus faible de tous ; il ne devrait donc pas nous poser trop de problèmes si nous avons réussi à battre Zoltan. Seuls 5 petits orins sont nécessaires pour nous mesurer à lui.

Une fois Grand Janos vaincu, il nous oriente vers un ami à lui, un peu plus fort : Manu le Menu. Cette fois, il nous faudra déboursier 15 orins. Après avoir battu Manu, nous devons affronter pour 15 orins également : Grand Mack, un adversaire difficile, qui se trouve lui aussi à l'auberge. Cette victoire nous mène directement face au champion local, un constructeur naval des Draves, Bart Labarque. Après avoir trouvé le champion dans le village, nous lui posons quelques questions sur le bras de fer, puis il accepte de nous affronter. Nous le suivons sur la berge et, avec un peu de chance, nous remportons 100 orins. Battu, Bart nous parle d'Adam Pangratt, le seul à avoir réussi à le vaincre jusque-là. Il nous demande de lui transmettre ses amitiés si jamais nous devons croiser sa route.

L'acte I s'en tiendra à cela en ce qui concerne le bras de fer, mais nous pouvons toujours retourner affronter Zoltan et Grand Janos si le cœur – et la bourse – nous en dit.

## Mano a Mano : Flotsam

Le combat à mains nues est un autre mini-jeu de The Witcher 2, basé sur des actions contextuelles, c'est-à-dire des icônes qui apparaissent à l'écran et indiquent sur quelle touche nous devons appuyer (Q, D, Z).

Pendant notre visite à l'auberge de Flotsam, nous sommes témoin d'une bagarre. Si nous accostons l'un d'entre eux, le responsable, un certain Sheridan, vient nous parler. Il nous explique sèchement les règles et nous arrange un combat contre quelqu'un de notre niveau. Si nous gagnons, il nous propose un autre adversaire, plus fort cette fois. Après cette victoire, Ziggy le roi, une personne d'un certain renom à Flotsam, remarque notre talent et nous invite à participer aux combats qu'il dirige au manoir du commandant Loredo (**Un Poing c'est tout**). Si nous sommes intéressé, Ziggy nous attend tous les jours à partir de 21 h devant l'auberge pour nous conduire au manoir. Avant cela, nous devrions tout de même affronter Tib la Teigne, notre adversaire le plus redoutable, pour le championnat local. En cas de victoire, Sheridan nous fera un petit cadeau.

Une fois le tournoi de l'auberge terminé, nous pouvons nous mesurer à nouveau aux adversaires déjà rencontrés.

### Un Poing c'est tout

Si nous pensons pouvoir en tirer davantage, nous allons voir Ziggy le soir venu. Notre nouveau « mecène » nous conduit au manoir du commandant tout en nous vendant un rêve de gloire et d'argent. Une fois là-bas, nous pouvons encore renoncer, mais maintenant que nous y sommes, ce serait idiot, non ?

C'est dans une grotte sous la demeure de Loredo que nous affrontons quatre adversaires, plus forts que ceux rencontrés à l'auberge. Mais la somme en jeu est également plus conséquente. Avant notre quatrième rencontre dans ce tournoi, contre un certain Zidenek, le commandant demande à nous voir en privé. Il nous propose, ou plus exactement nous impose, de perdre le combat. Tout le monde mise sur notre victoire, il gagnerait donc beaucoup à parier sur Zidenek... **[Choix]** À nous de choisir si nous voulons nous plier à sa demande. **[A]** Si nous acceptons de perdre le combat, Loredo partage ses gains avec nous. En revanche, **[B]** si nous sortons vainqueur, il jure que nous allons le regretter.

Avant de quitter le manoir, n'oublions pas de récupérer nos épées, que les gardes ont déposées dans un coffre près de la porte. Si nous avons remporté le combat, deux brutes envoyées par le commandant viennent nous attaquer dans une rue voisine. **[Combat]** Pour venir facilement à bout de nos assaillants, nous pouvons en immobiliser un avec le signe d'Yrden et esquiver les attaques de l'autre tout en essayant de lui asséner de puissants coups dans le dos. Nous pouvons ensuite utiliser le signe d'Aard sur celui qui reste et l'achever avec l'épée en acier.

Nous pouvons enfin discuter avec Jaskier de l'issue du tournoi et ainsi terminer cette quête.

## Un Troll de problème

Nous trouvons le contrat sur le troll parmi les autres contrats du panneau d'affichage **[1]** devant l'auberge de Flotsam. Mais cette fois, il ne s'agit pas d'un contrat classique pour sorcisseurs. Les trolls étant des créatures sages, notre code de sorcier nous autorise seulement à les tuer s'ils représentent une menace pour les humains. Avant de partir à la recherche de ce troll, nous devons aller voir l'ancien des Draves, Chorab **[2]**. Il nous demande de ne pas tuer le troll, quoi qu'en dise le contrat. Curieux... Dans la forêt, près du lieu mentionné dans le contrat – le pont en ruines **[3]** –, nous croisons la route d'un paysan. Après l'avoir sauvé des griffes d'un nekker, nous apprenons que le troll en question a perdu la tête. Jusque-là, il s'occupait du pont, le seul de la région à traverser le Pontar. Hélas, ce pont est maintenant en ruines et le troll exige qu'on le paye en alcool sous peine d'attaquer les voyageurs. La région a besoin d'un troll et d'un pont en état, pas d'un ivrogne et d'un tas de pierres décrépies. C'est en tout cas ce qu'affirme le paysan avant de nous demander de ne pas tuer le troll et d'aller parler à Chorab. Puisque c'est déjà fait, tâchons plutôt de mettre la main sur ce troll.

C'est sous le pont que nous le trouvons. La créature impose un péage en alcool. Si nous n'en avons pas, ou si nous refusons de nous en séparer, il nous attaque. Cela dit, après quelques coups, il cesse d'attaquer et implore notre pitié. **[Choix]** Nous pouvons **[A]** choisir de tuer le troll et obtenir la récompense promise par Louis Merse **[4]** dans le contrat, ou **[B]** épargner la créature et aider la communauté locale comme nous l'a demandé l'ancien du village. Si nous choisissons cette seconde solution, nous apprenons que la femme du troll a été assassinée et que c'est la raison pour laquelle il s'est réfugié dans l'alcool. Le troll promet de réparer le pont si nous découvrons l'identité du coupable. Pourquoi pas... Mais qui pourrait bien vouloir d'une tête de troll ? Peut-être un mage, ou bien un alchimiste ? En quête d'une meilleure piste, nous allons consulter Sheala, puis Zoltan à l'auberge. Le nain affirme que la tête de la femme troll pourrait intéresser ces mêmes personnes qui aiment exhiber tels des trophées la moindre tête d'ours pour s'attirer les faveurs des paysannes. Une théorie quelque peu étrange, que nous allons tenter de clarifier aux Draves. Nous trouvons notre réponse dans la maison de Zegota, décorée fièrement de la fameuse tête de troll. Quand nous l'interrogeons, il nous dit l'avoir achetée à un certain Dimitri. Il nous conseille de nous rendre près de l'auberge le soir venu pour y trouver ses camarades. Nous pouvons récupérer la tête en battant Zegota aux dés, mais il n'acceptera de nous affronter qu'une fois que nous aurons vaincu tous les autres joueurs de Flotsam (**Les dés sont jetés : Flotsam**).

Il nous reste maintenant à trouver un individu mystérieux à l'auberge, une fois la nuit tombée ; il ne devrait pas être trop dur à trouver. Si nous parvenons à les intimider, nous apprenons que Dimitri se trouve au cimetière près des Draves. Sinon, nous devons leur faire goûter de nos poings pour leur soutirer quoi que ce soit. Nous partons ensuite pour ce cimetière, à la rencontre du meurtrier de la femme troll. Après un court dialogue, il nous attaque. **[Combat]** Comme toujours face à plusieurs adversaires, le signe d'Yrden nous sera très utile pour esquiver et attaquer les ennemis par-derrière. Ce n'est pas la première fois que des humains s'avèrent plus redoutables que des monstres. Une fois le combat terminé, nous retournons voir le troll (si nous avons remporté la tête du troll femelle aux dés, le troll nous récompense avec le schéma d'une armure), puis nous allons au village récupérer notre récompense auprès de Chorab.

## L'Odeur de l'encens

En nous promenant sur le port de Flotsam, nous nous faisons aborder par un certain Vencel Pugg. Compte tenu de notre profession, l'étranger nous offre une coquette somme d'argent en échange de notre aide. Il serait malheureux de refuser une si belle offre sans en écouter les modalités. Il s'avère que l'homme souhaite connaître la composition d'un certain encens vendu par un commerçant de la ville, sous prétexte qu'il est toxique.

### La Petite échoppe de rêves

En chemin, nous tombons sur un rassemblement de citoyens près de la place des exécutions. La femme à la tête du groupe nous demande de faire quelque chose contre ce commerçant. Elle affirme que « l'encens inoffensif » est pire encore que le fisstech et qu'il provoque une dépendance encore plus forte. Le vendeur, bien entendu, nie en bloc. Il est cependant possible de le pousser à fermer sa boutique par persuasion ou intimidation, à condition d'avoir développé ces compétences. Cela ravira les citoyens, qui nous remercieront de quelques orins. Nous pouvons obtenir la **vraie composition** de l'encens de cette manière ou informer le vendeur de la demande de Pugg et fournir à ce dernier une **composition fallacieuse**. Une fois la liste en main, nous revenons voir Vencel. **[Choix]** Ce qui suit dépend uniquement de ce que nous a dicté notre conscience.

**[A1]** Nous pouvons bien évidemment donner la liste tant attendue à Pugg, qui en vérifie l'authenticité dans son laboratoire. La prudence est de rigueur ; après tout, la mise est de 1 000 orins. Lorsque nous lui demandons de nous rendre la liste, il nous propose de le retrouver à l'une des portes de la ville. De là, il nous mène à son laboratoire secret, où ses hommes testent la formule. Pour s'assurer que son emplacement reste un mystère, Vencel veut nous bander les yeux. En arrivant là-bas, si la composition est correcte, nous recevons notre récompense.

**[A2]** Si la composition indiquée est fautive, Vencel sera très vite au courant, et nous aussi ! En effet, plusieurs hommes armés nous attendront de pied ferme. **[Combat]** À défaut de mieux, on peut toujours essayer de les vaincre à mains nues, mais en combien de morceaux finirons-nous ? Il est donc vivement recommandé de prendre l'épée qui se trouve sur l'étagère devant nous et de l'utiliser avec un signe d'Yrden. Dans l'un ou l'autre cas, la quête s'achève là.

**[B]** Lorsque nous retrouvons Vencel à la porte de Flotsam, nous pouvons refuser qu'il nous bande les yeux. Il indique alors sa cachette sur une carte pour que nous y allions par nos propres moyens. Une fois sur place, soit il nous remet notre récompense, soit ses hommes nous attendent, selon la liste que nous lui avons fournie.

**[C]** Si nous décidons de garder la liste pour nous, Vencel, furieux, quitte Flotsam. Quelque temps plus tard, lorsque nous nous promenons dans la forêt, près du pont où se trouve le repaire du keyran, nous nous faisons attaquer par les hommes de Vencel, qui nous assomment et nous amènent de force au laboratoire. Les bandits nous désarment et prennent notre formule. Pour nous sortir de là, nous devons les combattre. **[Combat]** Malheureusement, sans arme, nous n'irons pas bien loin. Il est donc préférable d'utiliser le signe de Quen et d'Axii, pour ensuite prendre à toute vitesse l'épée placée sur l'étagère, à côté de notre cellule improvisée. Avec une épée à la main et en esquivant les attaques ennemies, nous devrions être en mesure de vaincre Vencel et ses hommes.

## Malena

En traversant les Draves, nous tombons sur des gardes civils parlant à une elfe **[1]** au milieu du village. En nous approchant, nous apprenons qu'elle serait liée à la disparition de deux gardes, qu'elle aurait emmenés dans une embuscade de Scoia'tael. Si nous proposons notre aide, nous devons pénétrer dans la grotte sous Flotsam, où les hommes ont été vus pour la dernière fois. En nous y rendant **[2]**, nous découvrons des traces de sang et, plus loin, le corps d'un des gardes. Cependant, rien ne semble corroborer la version temerienne des faits ; rien ne prouve que ce sont les elfes qui ont assassiné les deux hommes. De plus, la grotte grouille de nekkers. Il est donc plus probable qu'ils soient à l'origine de leur disparition. Et il serait d'ailleurs bon de leur faire la peau si nous ne voulons pas subir le même sort que les gardes. **[Combat]** Avec notre épée en argent dans la main et nos attaques rapides, nous nous frayons un chemin dans la grotte, à la recherche d'indices. En suivant les traces de sang, nous trouvons le deuxième garde. Avant de pouvoir examiner les corps, nous devons combattre un nécrophage, attiré par les cadavres. **[Combat]** Dégainant notre épée en argent, nous parons les attaques du monstre, guettant l'occasion de placer des coups puissants. Lorsque la bête attrape sa tête et commence à trembler, il faut courir le plus loin possible pour éviter son explosion mortelle. Maintenant, nous pouvons regarder de plus près le corps des gardes. Il paraît évident qu'ils n'ont pas été tués par des monstres. Leur corps est criblé de flèches... de flèches de Scoia'tael. Il semblerait que la femme elfe ait bel et bien mené les gardes dans une embuscade. Nous retournons à la surface afin de confronter la version de l'elfe à la nôtre, mais aussitôt sorti, les soldats impatients nous sautent dessus. Il faut donc prendre une décision importante immédiatement. **[Choix]** Soit **[A]** nous avouons que les gardes ont été tués par les Scoia'tael, soit **[B]** nous remettons la faute sur les monstres.

**[A]** Si nous révélons aux gardes que leurs collègues ont été tués par les elfes, Malena déclare n'avoir rien à voir avec eux. De là, soit nous en avons assez de ses mensonges et nous la condamnons à mort, soit nous lui permettons de raconter sa version des faits. Elle affirme alors qu'il est nécessaire de la suivre pour croire ce qu'elle a à raconter, mais il s'avère qu'elle nous conduit dans une embuscade. En effet, une unité de Scoia'tael nous attend dans la forêt que nous traversons. **[Combat]** Nous dégainons notre épée en argent, utilisons le signe d'Yrden, parons et évitons les coups ennemis. Nous devons sauver notre peau ainsi que celle des gardes qui nous ont accompagné. Lorsque nous revenons en ville, la récompense que nous obtenons dépend du nombre de soldats temeriens saufs.

**[B]** Si nous gardons le secret pour nous, l'elfe nous demande de la retrouver dans la forêt, près de la chute d'eau, pour nous montrer l'étendue de sa reconnaissance. Et quelle reconnaissance ! Ne manquant jamais pareille occasion **[3]**, nous nous rendons dans la forêt, dans l'espoir de recevoir une jolie somme de sa part, mais de nombreux pièges nous y attendent. **[Combat]** Tout d'abord, nous devons utiliser le médaillon si nous ne voulons pas tomber dans les pièges. Ensuite, les nekkers sont nombreux, ce qui n'est pas un problème en soi, à condition d'être aux aguets, épée en main. Enfin, les endriagues nous attaquent en groupes, ce qui n'est pas une mince affaire. Il faut faire usage du signe d'Yrden et des coups puissants avec l'épée en argent. Une fois les différentes épreuves accomplies, nous arrivons enfin à la cascade où l'elfe gracieuse nous attend. Après une brève conversation, elle conclut en disant que seuls les hommes morts savent garder les secrets. Nous avons été piégés : une unité de Scoia'tael fait son apparition. Si nous avons aidé Iorveth dans les ruines un peu plus tôt (**Les Assassins des rois**), les Écureuils, à la surprise de Malena, ne nous attaquent pas mais la critiquent sévèrement ; si nous n'avons

pas encore rencontré Torveth dans les ruines ou si nous avons pris le parti de Roche, les elfes nous attaquent. **[Combat]** Le combat est particulièrement difficile. Le signe d'Yrden est très utile, ainsi que les parades et l'épée en acier. Il faut également esquiver les coups et attaquer nos ennemis par derrière afin de doubler les dégâts.

Profitant du tumulte, Malena s'enfuit. Il faut désormais la retrouver.

Malheureusement, l'elfe connaît mieux la région de Flotsam que nous. Elle se cache si bien que personne n'est en mesure de nous aider. Il est donc préférable de se pencher sur une autre quête, **Les Griffes de la folie**. En effet, elle s'est réfugiée dans l'hôpital en ruine **[4]**. Si nous fouillons attentivement les ruines émergées, nous la trouvons. Il nous faut alors décider de son sort : **[Choix] [A]** Nous la tuons de nos propres mains au nom de la justice ; **[B]** nous la livrons à Loredo qui décidera de son destin ; **[C]** nous la laissons filer.

## Le Cœur de Melitele

Durant le siège du château de La Valette, nous avons pu rencontrer les Pilleurs de Crinfrid, qui nous demandèrent notre avis sur un talisman qu'ils avaient en leur possession. Si nous avons obtenu ce talisman (comme décrit dans le prologue – cf. **Le Cœur de Melitele**), nous avons une chance de découvrir le secret de cet objet magique durant notre séjour à Flotsam.

En approchant l'une des maisons des Draves, le village aux portes de la ville, notre médaille se met à vibrer, nous signalant la présence d'une personne douée de magie. À l'origine : Anezka, l'herboriste du village, considérée par certains comme une sorcière. À peine l'interrogeons-nous au sujet du **talisman du Jeune** que la jeune femme veut nous l'acheter. **[Choix] [A]** Nous pouvons accepter mais il faut savoir que cela mettra fin à nos aventures avec le talisman. Mieux vaut avoir terminé la quête du troll ou épargner la créature (**Un Troll de problème**). Sinon, **[B]** nous pouvons lui demander pourquoi elle désire si fortement cette amulette. Si nous ne la croyons pas et que nous utilisons la persuasion, elle nous révélera qu'il s'agit du Cœur de Melitele, un artefact magique puissant qui protège son porteur. Tiens, nous avons déjà entendu ça quelque part... Le problème, c'est qu'un sort a été jeté dessus, inversant son effet d'origine : il porte malheur. Anezka veut l'acheter car elle pense connaître un rituel qui lui rendra son pouvoir original.

En s'enquérant sur le rituel, nous apprenons qu'il lui faut un certain nombre d'ingrédients magiques rares : de **l'essence de mort**, **des yeux d'arachas**, **une langue de troll** et **un fœtus d'endriague**. Si nous acceptons de lui fournir ces ingrédients, elle nous aide à lever la malédiction. Le dernier élément ne devrait pas être dur à trouver : les endriagues pullulent dans la forêt ; on peut obtenir de **l'essence de mort** en tuant des spectres, comme dans la quête parallèle de l'hôpital psychiatrique (**Les Griffes de la folie**) ; on peut obtenir **des yeux d'arachas** avant notre rencontre avec Torveth durant la quête **Les Assassins des rois** (sans oublier qu'il ne faut pas suivre Torveth directement pour aller retrouver Letho, au risque de bloquer plusieurs quêtes annexes) ; quant à **la langue de troll**, il suffit de tuer le troll contre lequel Loredo offre une récompense dans **Un Troll de problème**, ou de remporter la tête de la troll aux dés contre Sendler.

Une fois les quatre ingrédients réunis, nous revenons voir Anezka qui nous donne rendez-vous à minuit à l'autel de Vaiopatis pour procéder au rituel. Il est conseillé de méditer à 22h puis de s'y rendre. Le site est particulièrement enfoncé dans la forêt, et nous devons donc affronter

des endriagues et des nekkers en chemin. **[Combat]** Il est plus facile de venir à bout de ces monstres avec l'épée en argent une fois ceux-ci immobilisés avec le signe d'Yrden. Une fois arrivé à l'autel, nous devons trouver Anezka. Si nous sommes en avance, nous devons attendre un petit peu. Lorsque sonnent les douze coups de minuit, la jeune femme commence le rituel pour lever la malédiction. Du feu jaillira de la bouche du dieu et des spectres sortiront de l'aura de magie. Nous ne devons pas approcher trop près de la magicienne pour ne pas perturber le rituel, mais nous ne pouvons pas pour autant la laisser à la merci des spectres. **[Combat]** Nous devons utiliser notre épée en argent ainsi que les signes d'Yrden et d'Igni. Une fois les monstres tués, Anezka a terminé le rituel. Nous discutons, puis elle nous donne le **Cœur de Melitele**, pour nous remercier de notre aide.

## La Rivière mystérieuse

### Acte I

Si nous explorons l'épave située à proximité de la tanière du keyran, nous découvrons le cadavre d'un homme sur lequel repose une clé. En ouvrant le coffre auquel elle appartient, nous découvrons le **journal de bord** et le **rapport** du capitaine du Petra Sillie, ainsi que des composants artisanaux. Nous en aurons besoin d'un certain nombre pour terminer cette quête.

En lisant le journal de bord et le rapport, nous apprenons que l'expédition du Petra Sillie a trouvé des artefacts de vran importants à Loc Muinne et qu'un autre bateau a mis les voiles vers le Pontar. Malheureusement, le capitaine n'a pas envoyé son rapport dans les temps... Faisons-le pour lui !

Il y a plusieurs postes royales à Flotsam. Nous pouvons donc déposer le **rapport** du capitaine dans n'importe laquelle. Les coursiers royaux utilisent également ce système pour acheminer les courriers. Les boîtes aux lettres doivent donc contenir des informations du plus haut intérêt... qui doivent, bien évidemment, rester entièrement confidentielles...

La gestion du courrier est dirigée par Louis Merse. Nous trouvons l'une de ces boîtes à son domicile, sur son bureau. Cependant, Louis ne nous laissera pas fouiller dans le courrier comme ça. Inutile, donc, de perdre du temps bêtement. Mieux vaut lui parler et utiliser le signe d'Axii directement pour le convaincre de nous ouvrir la boîte aux lettres. Si nous réussissons, nous pouvons l'examiner à loisir. Nous y trouvons d'ailleurs un **rapport** de Louis Merse adressé à un notable de Wizyma. Il répond à un certain nombre de reproches effectués à l'égard du chef de la poste, qui n'assurerait pas dignement ses fonctions.

Le manoir de Bernard Loredó est également équipé d'une boîte aux lettres, mais la **clé** est entre les mains du commandant. Nous n'aurons la chance d'en examiner le contenu qu'à la fin de notre séjour à Flotsam, si nous tuons Loredó et que nous récupérons la clé. Sa boîte aux lettres contient un **courrier** adressé à un certain Detmold. Elle suggère que le commandant n'avait pas semblé bien affecté par la mort de Foltest et qu'il semblait se soucier davantage de la santé du roi Henselt, le roi de Kaedwen.

### Acte II

Nous trouvons l'épave de l'Eyla Tarn, l'autre bateau dont le capitaine du Petra Sillie faisait mention dans son rapport, dans les ravins près du Pontar, en Aedirn. En utilisant la **clé** du capi-



taine du premier bateau, nous parvenons à ouvrir le coffre de cette nouvelle épave. Il contient le **journal de bord** du capitaine de l'Eyla Tarn, ainsi que des **composants frappants de vran** qui, d'après le journal, permettent de créer l'armure de vran. Le journal explique également comment les bateaux ont sombré.

## Acte III

Si nous entrons dans les égouts de Loc Muinne par l'accès près de la place centrale, il faut aller à gauche, puis à droite. Cela nous amène dans une pièce où se trouve un coffre, qu'ouvre la **clé** du capitaine du Petra Sillie. Nous y trouvons l'**armure d'Ysgith**, une **épée de Deireath**, une **rune de feu**, un **schéma d'armure de vran** et des composants artisanaux.

Avec le **schéma de l'armure de vran** en main, nous pouvons aller voir l'artisan de la ville (Braz de Ban Ard, dans l'auberge de la place centrale) pour lui demander de modifier l'**armure d'Ysgith** à l'aide des **composants frappants de vran** trouvés en Aedirn, afin de forger l'**armure de vran**. Si nous réussissons, alors la quête est terminée.

# Acte II: La Voie d'Iorveth

## Quêtes annexes

### Un Cœur vacillant

En nous rendant à l'auberge après le conseil organisé par Saskia, un elfe de l'unité d'Iorveth vient nous voir et nous demande un peu de notre temps **[1]**. Cet elfe du nom d'Ele'yas nous dit que de jeunes hommes ont disparu de Vergen ces derniers temps et que les corps se retrouvent généralement près du village en cendres. Si nous lui demandons des informations, il nous répond que nous trouverons les corps dans une tombe non loin de la ville. Les blessures ne seraient pas d'origine humaine et l'elfe promet une récompense... Une tâche qui convient parfaitement à un sorcelleur !

En visitant le village en cendres **[2]**, nous ne trouvons que peu d'indices nous permettant d'avancer dans notre enquête. L'odeur de soufre et les traces de sang ne font que confirmer les soupçons d'Ele'yas. Il va falloir visiter les catacombes **[3]** pour examiner les corps. Nous en apprendrons peut-être plus ainsi.

Un tunnel creusé à même la roche nous mène des faubourgs de Vergen à une vallée arboricole. Les catacombes sont au cœur de la vallée.

Nous accédons aux chambres souterraines en détruisant les murs à l'aide du signe d'Aard. Nous y trouvons les corps enveloppés dans des linges. Avant de pouvoir procéder à un examen plus poussé, nous nous faisons attaquer par des spectres. **[Combat]** Nous avons déjà eu affaire à ce genre d'ennemis, dans la brume et dans l'hôpital psychiatrique de Flotsam. Il suffit d'utiliser la même tactique pour les vaincre : les signes d'Aard et d'Yrden, l'esquive et l'épée en argent. Profaner des corps n'est pas une expérience des plus agréables... De plus, nous sommes censés examiner des cadavres encore frais, amenés ici quelques jours auparavant... En explorant

davantage les catacombes, nous trouvons le tissu vierge et propre que nous cherchions dans la troisième salle en partant de l'entrée. Après l'avoir déplié, nous entamons l'examen du corps. Si nous avons des **instruments chirurgicaux**, nous pourrions extraire un **éclat de lame** du bras de la victime. Après avoir mis le corps sur le côté pour examiner les blessures dans son dos, nous trouvons le **recueil de poèmes** de Jaskier, qui se trouvait sous le corps. Après un examen plus poussé du cadavre, nous pouvons conclure que toutes les pistes mènent à une succube. Comme nous sommes encore dans les catacombes, nous pouvons accéder au niveau inférieur où nous rencontrons le fantôme d'Ekhart Hennessy. Il garde l'**étendard de la Bannière Brune**, l'un des artefacts indispensables pour dissiper la brume spectrale (**La Bataille éternelle**). Nous regagnons Verden pour discuter du recueil de poèmes avec Jaskier.

Nous retrouvons notre ami à l'auberge **[1]**. Lorsque nous l'interrogeons sur son œuvre, il nous dit que quelqu'un la lui avait volée. Au cours de notre conversation, nous parvenons à le convaincre de nous aider à attirer la succube hors de son repaire avec sa verve. Nous devons le retrouver près du village en cendres **[2]** à minuit.

Au moment convenu, nous retrouvons le barde. Nous rentrons alors dans la peau de Jaskier afin d'attirer le démon avec sa poésie. Nous prononçons la strophe suivante : « Si nos deux corps chantaient tel émoi / Mon cœur demanderait à tes mains blanches de l'étreindre / Car mon cœur est tout à toi ? » La succube est séduite et nous invite à la suivre. **[Choix] [A]** En incarnant Jaskier, nous pouvons suivre le démon dans son antre malgré les contre-indications de Geralt ou **[B]** nous pouvons retourner voir le sorcier. Notre choix n'influence pas vraiment le cours de l'histoire ; quoi que nous fassions, nous reprenons rapidement le contrôle du Loup blanc. Nous allons voir la succube qui, à notre grande surprise, ne nous attaque pas. Nous commençons à douter... La beauté corne prétend séduire les hommes et leur faire l'amour pour aspirer leur énergie. Mais elle affirme ne pas les tuer car elle tient à ce qu'ils reviennent. Elle dit que l'un d'eux, Ele'yas, est tombé amoureux d'elle et qu'il a assassiné d'autres hommes par jalousie. **[Choix]** Un choix difficile car les deux parties ont des plaidoyers recevables. **[A]** Si nous ne croyons pas le démon, nous pouvons le combattre. **[B]** Si nous croyons la succube, nous décidons d'aller en toucher deux mots à l'elfe.

**[A] [Combat]** Le combat contre la succube est plus compliqué qu'un combat classique, mais nous devrions y survivre aisément, à condition de nous rappeler d'utiliser l'épée en argent, ainsi que les signes d'Yrden et de Quen. Après avoir tué le démon, nous retournons voir Ele'yas pour récupérer la récompense promise.

**[B]** Nous retrouvons Ele'yas devant l'auberge. Il nie tout si nous l'interrogeons sur les meurtres. Nous allons donc voir le chef de son unité. C'est vrai, que dirait **[4]** Iorveth ? Si nous avons déjà l'**éclat de lame**, trouvé sur le corps de la victime, l'elfe nous croit. Autrement, il nous demande de prouver ce que nous avançons. Si nous croyons toujours le démon, il est temps de trouver des preuves. Après avoir montré l'éclat à Iorveth, nous découvrons que le principal suspect a disparu. Cela ne fait que renforcer les propos de la succube. Il est temps d'aller récupérer notre récompense auprès du démon. En chemin, près du village en cendres, Ele'yas nous attaque. **[Combat]** Notre adversaire combat avec deux sabres. Mieux vaut l'immobiliser avec le signe d'Yrden et lui asséner des coups puissants dans le dos. Après cela, nous pouvons aller voir la succube...

## Le Cauchemar de Baltimore

Lorsque nous recherchions un artefact magique dans la vieille carrière **[1]**, nous avons trouvé le rêve d'un certain Baltimore. Le nain terrifié fuyait quelque chose. Dans les environs de Vergen, nous apercevons la maison **[2]** près des mines que nous avons vue dans le rêve. Devant, nous rencontrons Thorak. Il se révèle être l'apprenti du grand forge-rune disparu depuis plusieurs années. Il a repris la maison et le titre de Baltimore lorsque son maître a disparu mais comme il le dit si bien lui-même, ni lui ni ses apprentis ne peuvent égaler le vieux forge-rune.

Le nain nous laisse jeter un coup d'œil à l'atelier de l'artisan **[3]**. À l'intérieur, au milieu des toiles d'araignées et des outils, nous remarquons qu'un des murs peut être détruit à l'aide du signe d'Aard. La salle cachée renferme un coffre, lui-même contenant la **carte de Baltimore**. À dire vrai, il s'agit davantage d'un poème désignant un endroit.

En quittant l'atelier, Thorak s'approche de nous. Il s'inquiète un peu du bruit que nous avons fait à l'intérieur. **[Choix] [A]** Nous pouvons lui parler de la note ou **[B]** garder l'information pour nous. Si nous lui révélons tout, il demandera à ce que nous lui apportions la note de Baltimore, si toutefois il y en a une.

« Regarde dans le puits, où l'écho retentit. » Nous trouverons le puits dans le village en cendres. En suivant plus avant la note de l'artisan, nous tournons à gauche et passons sous une grande porte. Là, nous trouvons un autel en bois pour une sorte de déité. En suivant la route du milieu, nous approchons de la carrière que nous avons déjà visitée. Les vers suivants de Baltimore nous indiquent la grotte des harpies, mais au lieu d'approcher de la porte, nous escaladons la roche sur la gauche où nous trouvons un coffre **[4]** contenant une **clé runique**. Et ensuite ? Nous examinons la note du nain. « Si à droite tu choisis d'aller, tu y trouveras un vrai bourbier. À midi, une épave t'y entraînera avec elle. » Nous retournons à la croisée et nous dirigeons vers les ravins où vivent les trolls. « L'épave » est un navire échoué sur les rochers **[5]**. Nous trouvons une porte cachée derrière les lierres proches. La clé runique permettra de l'ouvrir. Mais avant, il faut brûler la végétation avec le signe d'Igni. Là, nous trouverons un coffre contenant les runes du maître Baltimore, ainsi que ses notes.

Avant de pouvoir ouvrir le coffre, Thorak et deux de ses apprentis font leur apparition. En réalité, le nain nous espionnait depuis que nous avons mentionné le nom de Baltimore.

**[A]** Si nous avons convenu de lui remettre les notes de son maître, il nous demande s'il peut ouvrir le coffre en personne en échange de 100 orins et de tout ce que contient le coffre, en dehors des notes. Si nous acceptons, la quête est terminée. Si nous estimons que le comportement du nain est suspicieux et déplacé, il nous attaque.

**[B]** Si nous avons gardé les informations sur la **carte de Baltimore** pour nous, le nain nous attaque.

**[Combat]** Mieux vaut utiliser le signe d'Aard dès le début de l'affrontement afin d'écartier les adversaires et de gagner du temps pour réfléchir à une tactique. Vu que l'ennemi est en sur-nombre, le signe d'Yrden peut être utile pour immobiliser au moins un assaillant et en venir à bout rapidement. Après avoir vaincu Thorak, nous pouvons enfin ouvrir le coffre que Baltimore s'était évertué à cacher. Nous y trouvons des runes et d'autres trésors mais surtout, nous obtene-

nous les notes du vieux maître. Nous pouvons aussi examiner le corps de Thorak pour y trouver une clé utile pendant la quête **Suspect : Thorak**.

En les parcourant, nous apprenons que Thorak avait voulu sa mort. Nous transmettons l'information à l'ancien de Vergen, Cecil Burdon [6], qui nous donne une maigre récompense pour lui avoir révélé la vérité et qui se met à la recherche d'un nouveau forge-rune.

## Les dés sont jetés : Vergen

Il semble y avoir des joueurs de poker aux dés un peu partout dans les royaumes du Nord. Vergen ne fait pas exception et nous y rencontrons nombre d'adversaires. Les premiers joueurs que nous risquons de rencontrer sont l'aubergiste et Skalen Burdon. L'aubergiste n'accepte de jouer que si nous vainquons les deux joueurs les plus faibles en ville. Skalen, quant à lui, accepte de jouer, peu importe la quête liée à ce mini-jeu.

Nous trouverons les adversaires dont a parlé l'aubergiste dans la maison de l'apprenti du forgeron, près d'une statue de déité naine. Ces adversaires sont Bruno Biggs et Cornelius Meyer. Une fois ces deux joueurs vaincus, nous pouvons aller à l'auberge et affronter le gérant. Gagner contre lui nous permet de nous mesurer à un adversaire plus fort : l'ancien de Vergen, Cecil Burdon. Il se trouve la plupart du temps dans une maison surplombant l'entrée des mines. Une fois Cecil vaincu, nous apprenons que l'apprenti du forgeron, un certain Haggard, est le meilleur joueur local. Nous devons chercher le nain dans les environs de sa maison, près de la statue. Nous y sommes déjà allés lorsque nous cherchions Bruno et Cornelius. Une fois l'apprenti du forgeron vaincu, nous pourrions choisir notre récompense : de l'acier météorique, nécessaire à la fabrication d'une nouvelle épée, ou de l'argent. Cette victoire met un terme à la quête du poker aux dés à Vergen. Bien évidemment, nous pouvons jouer au poker aux dés à tout moment.

## À tour de bras : Vergen

Tout comme à Flotsam, l'auberge naine de Vergen est le lieu privilégié des combats à mains nues. Si nous voulons nous mesurer aux combattants locaux, nous ferions bien de parler à Sheridan, l'organisateur de combats.

Après avoir pris connaissance des règles et accepté de combattre, nous affrontons trois adversaires à la suite. Chaque combattant est plus fort que le précédent mais avec un minimum de compétences, il ne devrait pas être compliqué d'en venir à bout. Une fois le troisième combattant vaincu, nous devenons le champion du tournoi de l'auberge.

Mais alors que Sheridan nous félicite, un noble l'interrompt, prétendant être le frère de Seltkirk. Avidé de gloire et voulant absolument sortir de l'ombre de son frère, le chevalier nous défie. Nous pouvons accepter ou refuser de combattre Silgart.

Si nous refusons ou si nous écrasons le chevalier, il se vexera et partira en nous menaçant. Si nous acceptons et que nous perdons, il partira le sourire aux lèvres, mettant fin à la quête du combat à mains nues pour l'acte II.

Cela dit, nous rencontrerons Silgart dans l'acte III.

## Mano a Mano : Vergen

Vergen, une ville minière peuplée de nains, ne manque pas d'hommes toujours partants pour un petit bras de fer. Nous y retrouvons également quelques-uns de nos vieux amis, Yarpen Zigrin et Sheldon Skaggs, dont Zoltan nous a vanté les mérites.

Ces deux nains passent la majeure partie de l'acte dans l'auberge, donc il est assez facile de les trouver. Chacun d'eux sera ravi de nous affronter. Combattre ces deux adversaires est plus compliqué que ce à quoi nous avons été habitués à Flotsam. Si nous les battons, ils nous disent d'aller voir Skalen Burdon pour lui proposer d'échanger quelques coups, vu qu'il se vante d'être le plus fort de la ville.

Skalen aussi se trouve à l'auberge. Si nous lui parlons de bras de fer, il nous répond qu'il ne nous affrontera qu'une fois que nous aurons vaincu deux autres combattants : Korden et Dalin, également à l'auberge. Ils acceptent d'office de nous affronter, mais comparés à nos amis, ils se révèlent être bien plus faibles. Nous ne devrions donc pas avoir de difficulté à les battre.

Une fois tous les adversaires de la ville vaincus, il ne reste plus qu'à affronter Skalen. Ce nain est le plus dur à vaincre mais si nous restons concentrés, nous devrions remporter la partie.

## Le Contrat sur la reine des harpies

Le contrat mis sur la reine des harpies est l'une des quêtes que nous trouvons sur le panneau d'affichage de l'auberge. Ce contrat ne peut être rempli qu'au moment où nous recherchons un rêve de dragon (**Une Source de magie**). Nous trouvons la reine des harpies dans la carrière, près de Vergen. Pour l'atteindre, il nous faut la clé de l'ancien. Toutes les étapes à suivre pour remplir ce contrat sont mentionnées dans la quête citée ci-dessus. La reine des harpies nous attaque dès que nous observons le rêve de dragon. **[Combat]** Comme elle est entourée de nombreuses autres harpies, le signe d'Aard est très utile pour la combattre car il nous permet de renverser plusieurs de ses sujets, qu'il suffit d'achever avec notre épée en argent. Une fois la reine tuée, nous ramassons tout ce que nous pouvons sur son corps et nous retournons en ville afin d'informer Cecil Burdon que la reine est morte.

## Le Contrat sur les harpies

Sur le panneau d'affichage de l'auberge, nous apercevons une note encourageant les hommes braves à réduire les rangs des harpies des environs. Qui mieux qu'un sorceleur entraîné à cela peut accomplir cette tâche ?

Pour trouver un moyen efficace de se débarrasser des monstres peuplant la région, il nous faut d'abord en apprendre davantage sur leurs habitudes. Pour ce faire, nous pouvons lire des livres ou nous entraîner en combattant les monstres. Il y a plus qu'assez de harpies dans les environs de Vergen, donc autant garder notre argent et découvrir leurs faiblesses par nous-mêmes. Nous pouvons trouver des harpies dans la forêt recouvrant la tour en ruine, dans les ravins et dans la carrière.

Lorsque nous en savons suffisamment, nous nous apercevons qu'il faut détruire le nid des harpies à l'aide de **pièges à harpies**. Pour en fabriquer, nous avons besoin de composants artisa-

naux tels que de l'**huile**, des **rondins de bois** et de la **poussière de diamants**. N'importe quel artisan (Tutui ou Thorak, par exemple) peut nous préparer les pièges. Il ne nous reste plus qu'à repérer les nids et à les détruire (ils se trouvent près de la carrière). Une fois les nids détruits, nous retournons en ville pour récupérer notre récompense auprès de l'ancien.

## Du Travail dans les mines

Nous apprenons par Cecil Burdon l'ancien, ou sur le panneau d'affichage, que les mines de la ville sont condamnées. Mieux vaut s'acquitter de cette tâche lorsque nous recherchons l'immortelle (**La vie souterraine**), car c'est le seul moyen d'entrer dans les mines. Nous devons préparer cinq ruches avant d'entrer dans les mines. Pour cela, nous avons besoin d'ingrédients contenant du rebis et du caelum. Quelques potions de Chat nous seront également utiles.

Nous affrontons de nombreux charognards, dans les mines. Les exterminer nous permet d'acquérir les connaissances nécessaires à la destruction de leurs nids. **[Combat]** Il faut garder à l'esprit que les putréfacteurs commencent à trembler avant de mourir, et qu'ensuite ils explosent. Si l'on en voit un trembler, mieux vaut se mettre à bonne distance rapidement. Quant aux charognards, ils attaquent en groupe, il faut donc utiliser le signe d'Aard pour les assommer. Le signe d'Yrden peut également se montrer utile, car il permet d'immobiliser les monstres.

Si nous explorons les mines comme il se doit, nous devrions tomber sur les nids. Si nous n'avons pas oublié les ruches, nous parvenons à tous les détruire.

Une fois tous les nids détruits, nous devons retourner voir Cecil Burdon pour lui dire que la tâche est accomplie.

# Acte II: La Voie de Roche

## Quêtes annexes

### Petites Sœurs

Alors que nous parcourons le camp kaedwenien, nous sommes témoin de l'humiliation publique d'un soldat par ses camarades. Si nous jouons les curieux et que nous allons lui parler, il nous en explique la raison. Trois ans plus tôt, au cours d'une patrouille sur la plage voisine, il est tombé nez à nez avec un spectre à la simple vue duquel il s'est déféqué dessus. Depuis, les fantômes le harcèlent constamment, et ses camarades ont perdu tout respect pour lui. Mawrik, c'est le nom du pauvre homme, nous demande de le débarrasser des spectres qui le tourmentent.

La quête nous conduit d'abord à la tente de l'escorte du camp, où nous faisons la connaissance de Liva, une fille ayant accompagné l'armée kaedwenienne trois ans plus tôt. Elle connaît l'histoire de la maison sur la falaise dont parlait Mawrik. Apparemment, un certain Malget y vivait, jusqu'à ce que ses filles soient assassinées et qu'il décide de se jeter de la falaise.

Nous partons donc fouiller la maison abandonnée et jeter un coup d'œil au cimetière mentionné par Liva. Nous trouvons quatre tombes : celles de Moira, de Marisa, de Muron et de Malget...

N'est-ce pas étrange que le corps du suicidé ait été repêché pour être enterré ici ? Nous détruisons les tonneaux derrière la maison et nous découvrons une entrée secrète menant à la cave. À l'intérieur, des traces indiquent qu'un rituel magique y a été accompli. Nous décidons de mettre feu aux totems, mais attention : si nous ne respectons pas le bon ordre, un spectre nous attaque. Il faut commencer par le plus éloigné de l'entrée, puis celui situé devant l'entrée, et enfin, celui à droite de la porte. S'ouvre alors un passage vers une pièce secrète, où nous trouvons un manuscrit magique crypté.

Mawrik nous a dit que le spectre était apparu pour la première fois aux environs de minuit. Nous patientons donc sur la plage, curieux de ce qui nous attend. Les trois spectres des sœurs assassinées apparaissent alors, à l'heure du crime. **[Choix]** Nous pouvons **[A]** attaquer les spectres ou bien **[B]** entendre ce qu'elles ont à dire.

**[A] [Combat]** Combattre ces fantômes n'a rien de nouveau pour nous. Écartons nos ennemies avec le signe d'Aard, puis utilisons le signe de Quen et esquivons les coups adverses pour mieux les attaquer par-derrière ou par les côtés. Nous pouvons également les immobiliser à l'aide du signe d'Yrden si nécessaire. Une fois le combat terminé, nous retournons au camp récupérer notre récompense, et ainsi mettre fin à la quête.

**[B]** Si nous avons accepté d'entendre les spectres, elles affirment que c'est Mawrik qui est responsable de leur mort, et de la folie suicidaire de leur père. Elles disent aussi vouloir se venger de leur persécuteur. Tout cela paraît un peu louche... Les fantômes disparaissent et nous laissons avec plus de questions que de réponses.

Nous partons donc voir Detmold, peut-être saura-t-il nous dire de quoi parle le manuscrit trouvé dans la cave. En effet, cette visite auprès du mage de la cour de Kaedwen s'avère fructueuse : il nous révèle que les notes contiennent un rituel nécromancien permettant de contacter les esprits du mal.

Nous nous rendons au camp inférieur en quête de réponses, et nous adressons à Mawrik. Si nous insistons auprès du soldat, il nous apprend que lorsque il était posté là trois ans auparavant, une rumeur circulait selon laquelle Malget était de mèche avec de vils démons.

**[Choix] [A]** Si nous sollicitons l'aide de Mawrik, il accepte de nous retrouver sur la plage à 23 h.

**[B]** En revanche, si nous lui disons que les spectres prétendent qu'il est leur meurtrier, nous le mettons en colère. Il refusera alors de nous parler davantage et se rendra seul sur la plage.

**[A]** Comme prévu, nous gagnons la plage à 23 h. Nous retrouvons Mawrik à la sortie des gorges et allons ensemble à la rencontre des spectres. **[Choix]** Après une brève discussion avec les fantômes, nous devons prendre parti. **[A1]** Nous pouvons livrer le Kaedwenien aux spectres ou le supplier de reconnaître sa culpabilité. **[A2]** Nous pouvons choisir de le soutenir.

**[A1]** Dans le premier cas, Mawrik se retourne contre nous et les fantômes de ses sœurs. Il ne fait pas long feu, mais sa mort donne à l'esprit maléfique encore plus de puissance, qui se matérialise sous la forme d'un démon. Celui-ci nous révèle alors qui a vraiment tué les filles de Malget... Et il se trouve que nous nous sommes fait avoir... C'est leur propre père, ne supportant pas que des soldats aedriens aient déshonoré ses filles, qui leur a ôté la vie. Malget était nécromancien, sa mort et celle de ses enfants a donc permis au démon de gagner en puissance. C'est pour cela qu'il s'est servi de nous pour attirer Mawrik dans ce piège... Le démon finit par

nous attaquer. **[Combat]** Nous devons nous défendre avec l'épée en argent, tout en esquivant les charges du démon et en essayant de l'immobiliser à l'aide du signe d'Yrden. Puisque Mawrik est mort, et que c'est lui qui nous avait demandé de nous débarrasser des spectres, nous échouons dans cette quête et devons nous satisfaire de l'expérience qu'elle nous a apportée.

**[A2]** Si nous soutenons Mawrik, nous devons combattre les sœurs spectrales. **[Combat]** Bloquons leurs attaques et ripostons par des coups rapides avec l'épée en argent, ainsi qu'à l'aide du signe de Quen. Une fois l'affrontement terminé, le Kaedwenien nous révèle la vérité sur les événements survenus ici il y a trois ans.

**[B]** Hélas, une fois sur la plage, nous arrivons trop tard. Le cadavre de Mawrik gît sur le sol, et dès que nous l'examinons, le démon apparaît. Il éclate de rire, nous remercie de l'avoir aidé à devenir plus fort, et nous attaque aussitôt. **[Combat]** Esquiver les charges du démon est la clé de notre survie. Nous pouvons aussi tenter de les parer, puis attaquer par-derrière ou par les côtés. Les signes d'Aard et d'Yrden ne seront pas inutiles non plus. Puisque Mawrik est mort, nous échouons dans cette quête et devons nous contenter de l'expérience que nous y avons gagnée.

## Ave Henselt !

Cette quête se déclenche si nous avons aidé Manfred à sauver son fils et battu le Boucher de Cedaris dans l'arène, lors de notre recherche des comploteurs (**La Théorie du complot**). Après ce combat, Proximo, le maître de l'arène, nous informe que le roi a aimé notre duel et a ordonné l'organisation d'un tournoi de chevaliers. Le Kaedwenien nous demande d'y participer... L'occasion pour nous de trouver enfin un adversaire à notre taille ! Si nous acceptons, nous devons nous mesurer aux chevaliers d'Henselt dans trois duels particulièrement difficiles. En cas de victoire, le roi s'énerve contre ses chevaliers et les traite de tous les noms. Cyn réagit en disant que si personne en Kaedwen n'arrive à la cheville du sorcelleur, ce n'est pas le cas en Temeria. Nous relevons le défi lancé et, à notre grande surprise, trouvons en la personne de Cyn une adversaire bien plus coriace que les précédents. **[Combat]** Si nous voulons gagner, immobilisons notre amie à l'aide du signe d'Yrden, avant de l'attaquer par-derrière ou par les côtés.

Si nous remportons le duel, Cyn nous invite à la rejoindre dans sa tente. Sachons trouver les mots et la nuit promet d'être très agréable.

## Le Contrat sur les putréfacteurs

Sur le tableau d'affichage de la cantine du camp, nous trouvons une offre de prime contre l'élimination des putréfacteurs qui harcèlent l'armée kaedwenienne. Avant de nous débarrasser de ces monstres une bonne fois pour toutes, nous devons en apprendre davantage sur leur comportement et leurs points faibles. Libre à nous d'obtenir ces informations dans des livres ou à force d'entraînement, mais la deuxième solution étant bien moins onéreuse, nous ferions mieux de garder notre argent pour autre chose que des livres.

Les putréfacteurs rôdent sur le champ de bataille entre le camp et les gorges recouvertes par le brouillard. **[Combat]** Ces monstres nous attaquent en groupes et, juste avant de mourir, ils se mettent à trembler et explosent. Le meilleur moyen de les éliminer est de les renverser avec le signe d'Aard, puis de les achever avec l'épée en argent. En les tuant, nous acquérons



les connaissances nécessaires et nous rendons compte qu'il nous faut brûler tous les cadavres qui gisent autour du camp pour nous débarrasser des charognards qui s'en nourrissent. Nous trouvons les corps à l'est du camp, près d'un chariot abandonné sur le champ de bataille, non loin du cours d'eau. Après avoir brûlé neuf corps, les putréfacteurs n'auront plus rien à manger et quitteront la région. Il ne nous reste plus qu'à aller voir Proximo pour recevoir la récompense promise dans le contrat.

## Les dés sont jetés : le camp kaedwenien

Wizyma et Flotsam en étaient pleins, et c'est aussi le cas de Vergen et du camp de l'armée d'Henselt. De quoi je parle ? Pas des marchandes de plaisir, non. Je veux parler des joueurs de poker aux dés ! Seuls les perdants disent que l'important est de participer. Nombreux sont ceux qui veulent se mesurer au sorceleur, mais nous ne pouvons pas affronter tout le monde dès le début. Nos premiers adversaires sont Titus Sorok et Adam Ulve, que nous trouvons devant la cantine du camp. Les battre nous permet de jouer pour de l'argent contre de vrais champions. C'est l'intendant Zvyik qui est notre prochain adversaire ; nous le trouverons très certainement près de l'armurerie du camp. Si nous l'interrogeons sur les autres joueurs après l'avoir vaincu, il nous dit d'aller affronter Madame Carole, qui doit traîner devant son bordel... Cette nouvelle victoire nous permet d'aller défier le champion du camp : l'armurier Lasota. Une preuve de plus que l'important n'est pas de participer : notre triomphe se voit récompensé d'un petit supplément.

Ainsi se termine la quête du poker aux dés dans le camp. Nous pouvons, cela dit, défier à nouveau nos adversaires, ou bien en affronter d'autres : Sambor près de la tente des courtisanes et Isidor Quay près de l'hôpital de campagne.

## À tour de bras : le camp kaedwenien

Comme à Flotsam, nous trouvons des volontaires dans le camp d'Henselt pour nous défier au bras de fer : des mercenaires de l'unité d'Adam Pangratt, dans le camp inférieur, autour d'un feu près de l'hôpital de campagne.

Deux d'entre eux, Randal et Martin, acceptent de nous affronter les premiers. Ce sont les meilleurs adversaires que nous avons rencontrés jusque-là, mais avec toute l'expérience que nous avons accumulée, nous ne devrions pas avoir de problèmes pour les vaincre sans y laisser le moindre sou. Une fois vaincus, ils nous orientent vers un adversaire encore plus fort.

Le forgeron, car c'est lui dont il s'agit, se trouve non loin de là, de l'autre côté du chemin. Ce sera certainement notre adversaire le plus redoutable. Une fois vainqueur, nous allons nous mesurer au chef des mercenaires : Adam Pangratt.

Nous trouvons Pangratt dans le camp supérieur. Avant de l'affronter, nous discutons de ses aventures en tant que mercenaire ou de la bataille de Brenna, afin de mieux comprendre le contexte des événements actuels. Cette victoire met fin à la quête du bras de fer pour l'acte II. Bien sûr, nous pouvons toujours revenir affronter nos adversaires si nous le souhaitons.

## Mano a mano : le camp des Stries Bleues

Près du camp kaedwenien en Aedirn, dans le camp de l'unité spéciale de Vernon Roche pour être exact, l'occasion nous est offerte de distribuer quelques coups de poings et d'abîmer quelques portraits.

Près des tentes, nous trouvons Fenn et ses camarades qui s'échangent des coups. Quand nous les interrogeons, les soldats acceptent que nous participions à quelques combats et testions ainsi l'entraînement dispensé par notre ami Roche.

Après avoir battu trois Temeriens, c'est le commandant de l'unité en personne qui nous défie. Vernon se révèle plus redoutable que ses hommes, bien que le sorceleur que nous sommes n'ait peur de rien ni personne. Après cette victoire, un soldat kaedwenien nommé Burton interromp notre discussion avec notre ami et nous défie à son tour. Si nous acceptons, Zyvik déboule après quelques coups et le soldat prend la fuite, bafouillant quelque chose à propos de pièces carrées et de comptes à régler. Commence alors la mini-quête **Un Compte à régler**, qui se terminera lors de notre prochaine rencontre avec Burton dans l'acte III.

Notre combat contre Burton met fin à la quête du combat à mains nues pour l'acte II. Nous pourrons toutefois revenir affronter les Stries Bleues si le cœur nous en dit.

## Acte III

### Quêtes annexes

### Le Contrat sur les gargouilles

En parcourant les ruines de Loc Muinne, une ancienne cité vran, il est très probable que nous soyons attaqués par des gargouilles à certains endroits. Sur le tableau d'affichage près de l'auberge et de la place principale de la ville, nous trouvons un contrat offrant une prime à quiconque se débarrassera d'elles et des ennuis qu'elles causent aux visiteurs de la ville. Le contrat est signé par un certain Braz de Ban Ard, qui devrait se trouver près de l'auberge. Ce mage nous apprend que les gargouilles sont des créatures magiques, placées ici par d'anciens habitants pour être les gardiens de la ville.

En tuer quelques-unes nous en apprend davantage et nous nous rendons compte que pour les éliminer, nous devons rompre les sceaux magiques qui lient ces créatures à leur habitat. Ces habitats sont au nombre de trois dans la ville : trois salles souterraines abritant chacune différents sceaux, qu'il nous faut rompre dans un ordre bien précis. L'ordre que nous devons suivre est choisi au hasard parmi deux combinaisons possibles après notre arrivée à Loc Muinne.

Dans chaque salle, nous trouvons des notes cryptées pouvant nous renseigner sur cet ordre. Pour les déchiffrer, nous devons acheter quatre livres de runes auprès du marchand du coin (Lockhart le Terrible, sur la place principale). Nous pouvons également économiser l'argent et tenter de deviner la combinaison correcte à force de persévérance. Cela dit, en cas d'échec, nous sommes attaqué par des gargouilles... Bien sûr, il y a toujours l'option secrète n° 3 : utiliser ce guide...

Les combinaisons pour rompre les sceaux :

Salle à gauche de la grand-porte de la ville :

1) rune sur le mur à gauche de l'entrée, rune sur le mur à droite, rune par terre à gauche, et enfin, rune par terre près du coffre.

2) rune sur le mur à gauche de l'entrée, rune par terre à gauche, rune par terre près du coffre, rune à droite de l'entrée.

Après avoir rompu le sceau, nous pouvons ouvrir le coffre dans lequel nous trouvons un **manuscrit** incompréhensible. Commence alors une nouvelle quête : **Un Manuscrit crypté**.

Salle à droite de la grand-porte de la ville :

1) rune sur le mur à droite de l'entrée, rune par terre à droite de l'entrée, rune sur le mur à gauche, rune par terre à gauche.

2) rune par terre à gauche de l'entrée, rune sur le mur à droite, rune par terre à droite, rune sur le mur à gauche.

Salle dans les ruines près de l'amphithéâtre :

1) rune par terre à gauche de l'entrée, rune par terre à droite, rune sur le mur à gauche, rune sur le mur à droite

2) rune par terre à droite de l'entrée, rune par terre à gauche, rune sur le mur à gauche, rune sur le mur à droite

Après avoir rompu tous les sceaux, nous retournons dire à Braz de Ban Ard que nous avons rempli le contrat pour recevoir notre récompense.

## Un Manuscrit crypté

Nous trouvons le vieux **manuscrit** crypté qui ouvre cette quête dans l'un des coffres gardés par les gargouilles. La salle où il se trouve est située à gauche de la grand-porte de Loc Muinne. La combinaison permettant d'ouvrir ce coffre est donnée dans la description de la quête **Le Contrat sur les gargouilles**.

Le manuscrit en main, nous allons parler à Braz de Ban Ard près de l'auberge et de la place principale. Le mage nous informe que ce **manuscrit** est scellé par un sort ancestral. Il nous propose de nous aider à le déchiffrer, mais pour cela, il a besoin d'ingrédients introuvables par ici. Heureusement, nous les avons peut-être récupérés au cours de nos voyages. Il s'agit précisément de **phéromones de reine endriague**, de **sang de guerrier nekker**, de **cervelle de bullvore**, et d'un **œuf de harpie**. Une **langue de putréfacteur** peut éventuellement remplacer ce dernier ingrédient.

Si nous possédons tous ces ingrédients, Braz parvient à lever le sort protégeant le **manuscrit**, qui explique comment fabriquer **Caerme**, une épée légendaire. Il nous donne le schéma afin de faire forger l'épée mais, bien sûr, sa fabrication n'est possible que si nous détenons les ingréd-

dients nécessaires. Si nous voulons cette épée, nous devons terminer cette quête avant de nous rendre au sommet.

## À tour de bras : Loc Muinne

C'est à Loc Muinne que nous devons affronter notre adversaire le plus redoutable. Sur le tableau d'affichage de la place de la ville, une annonce défie quiconque se sent de taille à affronter Numa le Puissant.

Nous trouvons le colosse, probablement en train de s'entraîner, à l'entrée des égouts (en direction de la tour près de la place principale). Si nous lui disons vouloir mesurer notre force à celle de Numa, nous risquons fort de perdre le premier match. Mais cette force surhumaine semble cacher quelque chose...

**[Choix] [A]** Nous pouvons essayer d'intimider Numa le Puissant. Si nous réussissons, il promet d'arrêter d'ingérer cette drogue qui décuple ses forces. **[B]** Nous pouvons aussi parler à son assistant et lui soutirer des informations sur ces drogues qu'utilise Numa ; nous pouvons même lui en acheter.

Si nous buvons la potion ou si nous intimidons Numa, notre duel devrait se révéler bien plus facile. N'oublions pas de l'affronter avant de nous rendre au sommet, car il nous sera impossible de le faire plus tard.

## Un Compte à régler

Si nous avons eu le plaisir de rencontrer Silgart lors de notre passage à Vergen, et si nous avons remporté le duel contre lui ou bien refusé le défi, il revient nous affronter à Loc Muinne. Nous le trouverons certainement près de l'entrée des égouts, ou à la tour près de la place principale de la ville.

Le noble nous attaque sans discuter. Nous allons donc devoir utiliser nos poings pour lui expliquer qu'il n'est jamais bon de s'opposer à Geralt de Riv. Que nous réussissions ou non, nous ne reverrons plus Silgart. Ainsi se termine le mini-jeu du combat à mains nues de The Witcher 2. Nous rencontrons une situation similaire, toujours à Loc Muinne, si nous nous étions rangé du côté de Roche et que nous avons affronté un soldat dans le camp kaedwenien lors d'un combat alors interrompu par Zvyik.

Le soldat nous attaque à l'entrée des égouts, près de la place principale de la ville, et nous devons aussitôt nous défendre. Ce duel avec le Kaedwenien sera notre dernier combat à mains nues de The Witcher 2. Tâchons donc d'en sortir vainqueur.

## Les dés sont jetés : Loc Muinne

Qui aurait cru que les jeux d'argent prospéraient autant dans les ruines de Loc Muinne ? Et pourtant ! Nous trouvons des joueurs de poker aux dés dans l'un des bâtiments en ruines à droite de la grand-porte de la ville (près de la tour de la place principale de la ville).

Comme en Aedirn ou à Flotsam, nous devons affronter les joueurs les plus faibles en premier.

À Loc Muinne, il s'agit de deux elfes. Après les avoir vaincus tous les deux, nous devons nous mesurer à un mage, puis à son apprentie. La fille est en effet bien plus douée aux dés que son maître.

Après les avoir battus tous les quatre, nous affrontons le meilleur joueur de Loc Muinne, un mage déchu : Lockhart le Terrible. Nous le trouvons sur la place principale de la ville, où il vend des livres. Vaincre le mage fait de nous le champion incontesté de poker aux dés des royaumes du Nord. Nous pouvons recevoir notre récompense en argent, ou bien choisir l'un des articles que vend Lockhart.

## D'une époque reculée

Si nous avons choisi de rejoindre Vernon Roche, nous avons eu l'occasion de rencontrer un homme du nom de Mawrick, pendant notre séjour en Aedirn. L'homme souhaitait que nous l'aiderions à se débarrasser de spectres qui le hantaient. Si nous l'avons fait, nous avons pu obtenir les notes d'un certain Malget. Si nous les avons gardées, au lieu de les remettre à Detmold, et si nous les avons encore, nous rencontrerons une volute, une sorte de créature magique étrange, dans les égouts de Loc Muinne. Cela dit, nous n'aurions rien à dire à l'entité... Nous ferons une rencontre similaire si nous avons acquis les notes de Malget en ayant fait alliance avec Iorveth. La visite des sous-sols de la maison sur la falaise est possible pendant la quête **Où est Triss Merigold ?**

Intrigué par la rencontre, il nous faut aller voir Braz de Ban Ard, que nous trouverons près de l'auberge, sur la grand-place de la ville. Si nous lui montrons les notes de Malget, il nous aidera à les déchiffrer.

Cela nous donnera accès à un grand nombre de choix lors de notre prochaine « conversation » avec la volute. La bonne combinaison de « mots » est : ZI, Uddu-ya Ia Ia, Gat, Exa, Nibbit, Kanpa, Gat, Uddu-ZI. La volute ouvrira alors un portail qui nous transportera vers une pièce cachée derrière la porte effondrée devant laquelle nous étions.

La pièce contient différentes statues qu'il faudra activer dans le bon ordre. En partant du centre de la pièce, puis vers la gauche et dans le sens des aiguilles d'une montre, il y a sept âtres. Le bon ordre est : 1, 6, 2, 1. Ceci permettra de déverrouiller la porte vers la pièce suivante.

Dans cette pièce, nous rencontrerons l'Opérateur. Il s'agit d'un gardien, laissé là il y a quelques années par les Vrans. Ce dernier nous désignera comme l'Élu et demandera si nous nous sentons de taille à recevoir l'héritage de ses maîtres. Si nous confirmons, il nous sera possible de remettre à zéro l'arbre d'avancement et de réaffecter tous les points de talent. Si nous remettons cela à plus tard, l'Opérateur dit que ce ne sera jamais le cas et nous jettera à travers un portail qui nous ramènera dans les égouts. Si nous admettons que nous ne sommes pas l'Élu, l'Opérateur nous attaquera. Ce sera le combat le plus difficile du jeu. **[Combat]** Mieux vaut boire nos potions favorites avant cela, préparer des huiles et autre bombes. Le signe de Quen sera d'une utilité précieuse. Pour vaincre l'Opérateur, il faut éteindre toutes les torches de la pièce. Ceci lui évitera d'invoquer des gargouilles et réduira significativement la difficulté du combat.

Après le combat, il nous faudra passer le portail qui apparaîtra dans la pièce. Il nous ramènera vers les égouts, sous la ville.

## Nouvelles quêtes annexes de la version Xbox/EE.

# Acte II: La Voie de Roche

## Lys et vipères

Si nous nous sommes alliés à Roche, une femme du nom de Brigida approchera notre ami à la sortie du camp redanien. Il semble que Roche ait engagé cette femme pour s'occuper d'Anaïs et Bussy, les enfants du roi Foltest. Elle affirme qu'un espion rôde dans le camp temerien et demande à ce que nous l'aidions à quitter la ville. Si nous acceptons, nous pourrions partir immédiatement avec elle ou la retrouver plus tard, près des portes de la ville.

## Un Témoin clé

Nous escortons Brigida à travers le camp de l'Ordre de la Rose-Ardente, puis dans les ravines et la forêt. Nous parlons avec la femme en chemin. À l'approche de la rivière, où l'ami de Brigida est censé nous attendre, des bandits nous attaquent. **[Combat]** Ce combat n'est pas compliqué si nous faisons attention. Le plus important, c'est de ne pas oublier de parer les flèches. Nous continuons dans la forêt jusqu'à l'endroit où nous devons retrouver l'ami de la dame. La forêt est loin d'être sûre. Des endriagues descendent des arbres et nous attaquent. **[Combat]** Le meilleur moyen de les vaincre, c'est d'éviter leurs charges et d'utiliser des coups puissants. Il faut aussi surveiller la sécurité de Brigida, auquel cas la quête peut échouer. Après cela, nous poursuivons notre route. Nous pouvons traverser les grottes à gauche, ou aller directement à droite. Quoi qu'il arrive, il nous faudra combattre. Des nekkers nous attaqueront dans les grottes et à droite, nous devrons faire face à des endriagues et des bandits. **[Combat]** À ce moment, les monstres ne devraient pas poser de problèmes, et les bandits tomberont rapidement sous nos coups si nous pensons à utiliser une huile augmentant les dégâts infligés, couplée au signe d'Axii. Notre escorte continue vers la rivière. Là, nous trouvons un corps, celui du passeur que nous devions retrouver. Puis des bandits, menés par un mage, nous attaquent. **[Combat]** Ce combat peut se révéler difficile. Il ne faut pas laisser au mage, ni aux archers, le temps d'attaquer. Mieux vaut alterner les attaques sur ces derniers pour les éloigner de Brigida.

Après le combat, la dame finit par nous expliquer pourquoi elle a fui Loc Muinne. Nous pourrions alors en apprendre davantage sur les intrigues politiques du baron Kimbolt et du comte Marvel, connaître le sort des enfants du roi Foltest et en savoir plus sur l'attaque de la caravane qui les escortait. Brigida s'éloigne, et nous pouvons retourner à la ville.

Brigida nous a laissé une lettre signée par Kimbolt. Cette lettre contient l'ordre de modifier la route du convoi escortant Anaïs et Bussy. Il serait certainement préférable de commencer notre enquête sur d'éventuels traîtres dans le camp temerien, à commencer par le baron. **[Choix] [A]** Nous utilisons la lettre comme preuve pour accuser le baron Kimbolt de trahison face à Jan Natalis. Ceci mettra un terme à la quête. **[B]** Nous pouvons tenter d'en apprendre davantage. Le baron, s'il est confronté dans le camp, niera tout en bloc. Il demandera également à voir la lettre. Il ne tient qu'à nous d'accepter ou de refuser, mais ça ne changera pas grand-chose. Dans les deux cas, il faudra interroger le scribe du baron et vérifier l'authenticité de la lettre.

Le scribe est ivre ; il ne servira donc à rien. Il nous faudra examiner la lettre nous-même. Les étagères contiennent de l'**encre invisible**, des **brouillons du scribe** et des **notes pour le scribe**. Ces objets, et ce que le scribe marmonne dans son sommeil, nous aident à découvrir le bon ordre des étapes à suivre pour vérifier l'authenticité de la lettre. Il faut d'abord verser du citron bouilli dans une fiole, y ajouter de l'eau puis du guano de cormoran, et ensuite chauffer le récipient, libérer le gaz produit et ajouter davantage d'eau. La lettre virera à l'orange, signifiant qu'il s'agit d'un faux, et donc que Kimbolt n'a rien à voir dans l'affaire. Il est important de faire connaître nos résultats au baron. Le noble demandera à ce que nous l'aidions à intercepter la lettre du comte Marvel, destinée à l'ambassadeur nilfgaardien. Cette lettre est censée prouver que le comte est un traître. Nous pouvons accepter ou non, mais si nous refusons, nous ne pourrions pas découvrir le fin mot de l'histoire...

## Pacta Sunt Servanta

Alors que nous quittons la maison du baron Kimbolt, le messager du comte Marvel s'approche de nous et nous demande d'aller voir son maître. Ce dernier nous informe que Kimbolt est victime de chantage. Le comte affirme qu'il sait où se cachent les auteurs de ce chantage. Il demande à ce que nous les retrouvions avant que les hommes du baron ne les tuent.

Nous les retrouvons à l'endroit indiqué par le comte, mais les hommes de Kimbolt sont déjà là. Il ne tient qu'à nous de les laisser les tuer, auquel cas ils emporteront leur secret dans la tombe, ou de combattre les hommes de Kimbolt. Si nous aidons les auteurs du chantage, leur chef nous divulguera le secret du baron. **[Combat]** Le combat contre les hommes de Kimbolt est assez difficile, car il faut absolument que le chef des malfaiteurs reste en vie. Les signes d'Yrden et d'Axii, qui permettent de réduire temporairement le nombre d'ennemis, seront très utiles.

Une fois le combat terminé, le chef des malfaiteurs nous dira que le baron Kimbolt l'avait engagé pour prendre la caravane en embuscade et tuer ses occupants. Cela dit, l'attaque n'a jamais eu lieu, vu que la caravane n'est jamais passée... Le chef des malfaiteurs accepte de tout avouer à Jan Natalis. Nous avons désormais la preuve que Kimbolt est impliqué dans l'attaque contre Anaïs et Bussy. Nous pouvons à présent tout révéler à Natalis, condamner Kimbolt et terminer la quête. Nous pouvons aussi poursuivre notre enquête et vérifier la connivence du comte Marvel avec Nilfgaard.

## Le Messager

Le baron a demandé à ce que nous interceptions la lettre du comte Marvel à l'ambassadeur nilfgaardien. Pour ce faire, il nous fallait parler à Aldrich, dans le camp temerien, puis le suivre. Les Temeriens nous indiqueront qui est le messager. Il ne nous reste alors plus qu'à suivre le messager, mais ce dernier nous repère rapidement et fuit, nous laissant aux prises avec ses gardes du corps. **[Combat]** À présent, de tels adversaires ne devraient pas faire long feu. Il nous suffit de penser au signe de Quen. Une fois les gardes du corps vaincus, nous partons dans la direction qu'a emprunté le messager de Marvel. Cela nous mène à une cour, proche des portes de la ville, où des Nilfgaardiens protégeant le messager nous attaquent. **[Combat]** Nous vainquons les Nilfgaardiens grâce au signe de Quen et à nos esquives. Les bombes incendiaires peuvent également aider. Nous repartons à la poursuite du messager et nous arrivons rapidement à l'endroit qu'il a choisi pour nous combattre. Il s'avère que c'est un mage. **[Combat]**

Ce combat peut se révéler difficile et même agaçant si nous n'utilisons pas l'astuce suivante. Le mage se téléporte chaque fois que nous l'approchons. Il est donc impossible de l'assommer avec le signe d'Aard. La seule chose à faire, c'est repérer les points de téléportation et y placer quelques signes d'Yrden. Une fois que le mage s'est téléporté, il est immobilisé et facilement accessible par le signe d'Aard. Il ne reste plus qu'à l'achever.

Nous fouillons ensuite le corps du messager à la recherche d'une lettre de l'ambassadeur Shikard. Dans celle-ci, le comte informe l'envoyé de l'Empereur qu'Anaïs a été rendue au mage kaedwenien Detmold, comme convenu. La lettre fait clairement état de la trahison de Maravel. Avec les preuves de la trahison du comte Maravel et du baron Kimbolt, nous pouvons aller voir le prévôt Jan Natalis, que nous trouverons au camp temerien. Nous pouvons indiquer soit que l'un des deux nobles est coupable, soit les deux. Si nous condamnons les deux, Natalis s'alliera à Kimbolt pour arrêter Maravel.

## Acte II: La Voie d'Iorveth

### Les Secrets de Loc Muinne

En déambulant dans le centre de Loc Muinne, nous trouvons un groupe d'alchimistes près de la tour du centre. Si nous leur parlons, nous apprenons que dans les égouts de la ville se cache le laboratoire d'un grand mage, un certain Dearhenna.

Si nous fouillons les sous-sols de la tour, nous trouvons un groupe de chasseurs de reliques dès la première pièce. Étrangement, ces derniers sont menés par Cynthia, la même que nous avons rencontrée à Vergen. La jeune femme et un autre mage nous proposent un marché et nous demandent de les aider dans leurs recherches du mystérieux artefact de Dearhenna. **[Choix]** **[A]** Nous pouvons accepter la proposition des Nilfgaardiens ou **[B]** refuser, ce qui nous mènera à un combat. **[B] [Combat]** Combattre les mages n'est pas chose facile, mais si nous évitons bien leurs attaques et nous servons du signe d'Aard pour les assommer, nous devrions y arriver. Si nous les tuons, la quête échoue.

**[A]** Si nous acceptons, nous suivons les mages dans les égouts. Des nécrophages se terrent derrière les grilles que nous passons mais là, ils ne devraient pas poser de problèmes. Cela dit, sans le signe de Quen, nous mourrons rapidement. Ensuite, une reine endriague et ses semblables nous attaqueront. **[Combat]** Le signe de Quen sera également utile pendant ce combat. Les bombes incendiaires, si nous en avons, peuvent se révéler utiles. Mieux vaut prendre les endriagues par le flanc et utiliser de petites combinaisons d'attaques puissantes et rapides. La reine est plus facile à vaincre si elle est acculée et prise par le flanc. Les gargouilles et les draugir nous attaqueront dans la pièce suivante. Les bombes incendiaires et le signe d'Inni (s'il est assez avancé) nous seront très utiles.

En suivant les mages, nous entendrons un groupe de Redaniens arpenter les ruines pour trouver des artefacts. Plus tard, Cynthia parviendra à dissiper l'illusion protégeant l'entrée du laboratoire de Dearhenna. Le linteau de la porte comporte un œil de gardien, qui nous posera une énigme. Gaspar, l'acolyte de Cynthia, donnera une mauvaise réponse et mourra devant nous. La réponse est : «Destin», «Temps» ou «Rêve», selon l'énigme. La pièce derrière la porte a déjà été



visitée par un groupe de Redaniens. **[Combat]** Le signe de Quen facilite le combat, particulièrement grâce aux mages de notre côté. Une fois le combat terminé, Cynthia activera un autre œil de gardien. La pièce est remplie de livres qui nous permettront de résoudre l'énigme suivante. Il y a trois groupes d'alcôves, contenant chacun trois fresques. Il nous faut activer la bonne fresque dans chaque groupe. La bonne combinaison est la suivante : la constellation du dragon, la pleine lune et la montagne. Alors que la porte s'ouvre, l'autre acolyte de Cynthia meurt, mais nous parviendrons à passer. Et nous arrivons face à un golem montant la garde. Si nous parvenons à le berner pour qu'il nous donne le mot de passe, nous continuerons sans combattre. Si nous échouons, il nous faudra combattre trois golems. **[Combat]** Le signe de Quen est encore une fois au cœur de l'action, tout comme l'esquive et les petits enchaînements de coups. Il vaut mieux prendre les golems par le flanc.

Ensuite, Cynthia lancera un sort pour dissiper une illusion, révélant ainsi l'artefact de Dearhenna. Les mages indiquent qu'il s'agit d'un prototype de mégascope. C'est un dispositif magique d'espionnage qui permet de localiser pratiquement n'importe qui. Les Nilfgardiens nous remercient, et nous pouvons **[A]** partir, mettant ainsi fin à la quête, **[B]** combattre Cynthia et l'autre mage, ou **[C]** faire en sorte que Cynthia nous permette d'approcher l'artefact. Cette dernière possibilité, cela dit, aboutira à un combat contre Abélard, car le mage n'approuvera pas sa décision. **[Combat]** Le combat contre le mage devrait être facile tant que nous esquivons ses attaques et que nous l'attaquons avec le signe d'Aard. Une fois le combat terminé, nous pouvons utiliser l'artefact pour voir ce que préparent nos amis.

Cynthia se téléporte ailleurs et nous devons fouiller chaque coin et recoin du laboratoire pour trouver les notes de Dearhenna. Cela nous permettra de découvrir le véritable objectif de l'expédition nilfgardienne. De plus, si nous retrouvons Cynthia sur la place principale ou à l'auberge, et si nous choisissons la bonne option de conversation (incluant l'étreinte), nous aurons la possibilité de passer un peu de temps en privé... avec elle.





