



THE WITCHER

PROTHESES ET CHAISES ROULANTES

Version Originale

Écriture et conception
par :

Cody Pondsmith, James
Hutt & Sara Thompson

Graphisme par :
Sebastian Szmyd

Direction artistique par :
Jaye Kovach

Mise en page par :
J Gray

Gestion des affaires par :
Lisa Pondsmith



Version Française

Traduit par :
Louis.F

Relu par :
Ariane "Linden Oliver"

Mis en page par :
Alexis.D



R. Talsorian Games, Inc.,
2022 The Witcher : CD
PROJEKT®, The
Witcher® sont des marques
déposées de CD PROJEKT
Capital Group. Le jeu The
Witcher © CD PROJEKT
S.A. Développé par CD
PROJEKT S.A. Tous droits
réservés. Le jeu de Role The
Witcher se déroule dans
l'univers créé par Andrzej
Sapkowski dans sa série de
livres. Tous les autres droits
d'auteur et marques
commerciales sont la
propriété de leurs
détenteurs respectifs.

La version originale se
trouve sur le site de
R.Talsorian Games à
l'adresse suivante :

[https://rtalsoriangames.com/
wp-
content/uploads/2022/07/RT
G-WI-DLC-
ProsthesesandWheelchairs.pdf](https://rtalsoriangames.com/wp-content/uploads/2022/07/RTG-WI-DLC-ProsthesesandWheelchairs.pdf)

Extrait du journal abandonné du Mage Barend Anselberg

Ma fuite, Jour 1, 1272

Je m'évade désormais à pied, au nord puis à l'est. Je passe le long de la rivière dans les montagnes qui vont à Ban Glean, de là je me rendrai à Pont Vanis au moyen d'un mégascope fiable... J'ai prévenu à la hâte mon collègue de Ban Glean alors que je el rejoignais vers lui. Malheureusement, mon mégascope a été mangé peu de temps après par un arachas dans les égouts, et probablement que sans lui, j'aurais été le repas du monstre. Quelque chose l'avait altéré – le diméritium utilisé pendant le siège peut-être ? Les tactiques nilfgaardiennes me sont inconnues, à mon discrédit. Peut-être que le mégascope était simplement défectueux au pire moment qu'il soit. Quoi qu'il en soit, le siège nilfgardien de Maribor fait rage au moment où j'écris ceci, et je suis financièrement ruiné, bien que pas complètement. De mon travail, je n'ai réussi à sauver qu'un prototype de jambes, mes notes, et un pot de graines d'asperges. En utilisant Codi Bnyd, je ne mourrai pas de faim.

Ma fuite, Jour 3, 1272

La tragédie a frappé. Ma jambe préférée a été cassée au niveau du genou et elle a été aspirée dans la boue près de Flotsam. J'ai donc dû commencer un test de mon prototype de jambe prothétique. Cela a rendu mon voyage dans la boue nettement moins confortable, car je connais moins bien le membre, mais j'ai quand-même continué. J'ai récupéré la section cassée de ma prothèse pour une étude future sur son renforcement, bien qu'il soit vrai qu'elle n'a jamais été destinée à des environnements tels que ce marais sale, ou à une utilisation aussi intensive que pour échapper à l'invasion de l'armée nilfgaardienne. La ville de Flotsam n'est pas mieux, ayant été plongée dans le chaos après la mort de son chef local. J'ai choisi de ne pas rester la nuit, mais j'y eût quelque chose de chaud à manger, bien que je ne sache pas quoi. Je commence à avoir la nausée rien qu'à l'idée de manger des asperges.

Ma fuite, Jour 5, 1272

Je suis arrivé à Ban Glean plus tard que prévu, mais toujours en vie et presque indemne. Après un bain chaud et un verre de vin, je suis suffisamment revigoré. Je ne me soucie peut-être pas de la politique des Nilfgaardiens, ni de leur opinion sur l'art que je pratique, mais je ne peux qu'apprécier leur maîtrise de l'œnologie. J'emporterai une autre bouteille avec moi lors de ma téléportation demain matin, pour fêter ma nouvelle vie de célibataire à Pont Vanis. Fini l'ancien moi et place au nouveau !

Ma fuite, Jour 29, le 19 Février 1272

Pont Vanis est une charmante ville au bord de mer, construite à partir d'une architecture intacte depuis les guerres du Nord, et avec un air très rafraîchissant. Je me suis trouvé une modeste résidence, dominant le golfe de Praxeda, et j'y ai établi le plus rudimentaire des laboratoires. J'admettrai que le temps de m'établir, j'ai négligé ce journal. Mais aujourd'hui, je voulais surtout enregistrer un événement. Hier, en buvant au pub local, j'ai rencontré un autre ancien de Ban Ard, et nul autre qu'Elgan de Verden. Il semble qu'il se soit rendu à Kovir pour rechercher les veines de Kryobelitium qui envahissent les montagnes de cette région. Nous avons noué des liens rapides autour d'un verre, et lorsque j'ai partagé avec lui mon temps dans cette foutue boue près de la misérable ville de Flotsam, il semblait très intéressé à voir mes recherches sur le renforcement des prothèses afin d'incorporer certaines de ses théories dans la conception ! Avec de tels enchantements, nous pourrions peut-être créer une prothèse qui permette une récupération presque complète de la fonction. Il a une connaissance sorcelleur, Voren de Dillingen, qui peut être utile dans nos tests. Les données d'un essai aussi complet seraient plus qu'excellentes. J'ai offert à Elgan ma chambre d'amis pour la durée de son séjour, il est retourné à son auberge pour rassembler ses notes, et arrivera dans la matinée.

L'handicap et The Witcher Chaises Roulantes

Le monde de The Witcher est aussi dangereux que mortel. Les guerres ravagent le continent, les monstres rôdent sur les terres et la Catriona ressurgit et se propage. Ceux qui survivent à ces temps périlleux sont changés, mentalement et physiquement. Les soldats reviennent avec des blessures et des cicatrices de guerre, les sorciers se retrouvent avec des membres écrasés dans la gueule d'un monstre, les civils souffrent de complications causées par la maladie. Le handicap se présente sous de nombreuses formes, certains se développent dans l'utérus et d'autres sont acquis au cours de la vie et, lors d'une partie dans le monde de The Witcher, il est important que le jeu reflète la réalité.

Le danger étant au cœur de The Witcher, il est déraisonnable de supposer que chaque personne vivant sur le continent est valide, donc tous les personnages qu'un joueur amène à la table ne seront pas valides ou, s'ils le sont, ne le seront pas pour toujours. Les jeux de rôle fantastiques ne tiennent souvent pas compte de cela malgré le style de vie explicitement perfide qu'ils proposent : combattre des monstres, manier la magie ... etc. Nous construisons dans nos esprits ce que nous croyons être le "héros parfait" : valide et donc capable d'être fort, courageux et juste.

Les mondes dans lesquels nous jouons sont dangereux et les personnes handicapées y ont donc leur place. Tout comme dans la vraie vie, les personnes handicapées dans ces environnements sont tout aussi capables, et il n'y a aucune raison pour qu'elles ne puissent pas être représentées de cette façon dans le jeu.

Un soldat avec un bras prothétique peut monter son cheval lors d'une charge, un mage en fauteuil roulant peut lancer des sorts dévastateurs sur ses ennemis, un sorcier avec une jambe prothétique peut épingler un Nekker dans la boue alors qu'il enfonce son épée d'argent dans sa gorge. Les personnes handicapées s'ajustent, s'adaptent et travaillent avec leurs handicaps dans tous les aspects de leur vie, elles ne les "surmontent" pas. Ce supplément vise à refléter cela d'une manière sensible et positive.

L'histoire n'est pas claire sur qui a pensé le premier à ajouter des roues à une chaise afin d'offrir une meilleure mobilité à ceux qui en avaient besoin, mais leurs conceptions ont été affinées par les artisans et les inventeurs au fil du temps.

Chaise roulante basique

Lourdes et peu pratiques pour les modes de vie les plus actifs, elles sont néanmoins nombreuses chez les paysans à travers le continent. Leur conception simple permet une mobilité et un confort au quotidien ainsi qu'une facilité d'entretien et de réparation

Effet : Lors de l'utilisation d'un fauteuil roulant de base, toute réduction de VTT, de l'esquive et de l'athlétisme causée par une blessure critique ou un handicap préexistant est annulée. Cependant, lors de l'utilisation d'une chaise roulante basique, tout test impliquant la natation ou l'escalade est effectué à -3. Toute attaque portée contre une personne en fauteuil roulant est dirigée vers elle au lieu de la chaise à des fins de jeu.

Disponibilité : Partout

Poids : 6

Coût : 50 couronnes

Chaise roulante de qualité

Un travail d'artisanat solide, ces chaises roulantes légères sont le genre que vous voyez dans les villes et les villages. Un cadre élégant et des roues inclinées leur permettent de s'attaquer facilement à presque tous les environnements.

Effet : Lors de l'utilisation d'une chaise roulante de qualité, toute réduction de VTT, d'esquive et d'athlétisme causée par une blessure critique ou une incapacité préexistante est annulée. Cependant, lors de l'utilisation d'un fauteuil roulant de qualité, tout test impliquant la natation ou l'escalade est effectué à -1. Toute attaque portée contre une personne en fauteuil roulant est dirigée vers elle au lieu de la chaise à des fins de jeu.

Disponibilité : Inhabituelle

Poids : 3

Coût : 200 couronnes



Le spectre du handicap

Ce supplément a pour but de vous aider à jouer les handicaps de manière sensible, mais se concentre spécifiquement sur ceux qui impliquent des prothèses et des fauteuils roulants. Il ne couvre pas tous les handicaps : le handicap est un spectre, pas un monolithe et il n'y a pas deux expériences identiques.

Diagramme de chaises Roulante

Nom	Niveau	SD	Durée	Composants	Investissement	Coût
Chaise roulante basique	Novice	13	5 heures	Coton (x5), Lin (x1), Bois(x8)	38	76
Chaise roulante de qualité	Compagnon	16	8 heures	Coton (x6), Graisse ester (x2), Acier (x1), Cuir (x2), Bois (x8)	150	300

Prothèses

Ce qui a commencé avec de simples crochets a évolué à travers des essais et des expérimentations vers des créations élaborées souvent autant d'art que d'artisanat. Alors que Nilfgard marche vers le nord, les prothèses deviendront un spectacle plus courant sur le continent.

Prothèse de base

De fabrication et de fonctionnement simples, ces prothèses ne sont pas sophistiquées, mais elles font le travail. Celles-ci peuvent inclure des mains en bois simplistes, des prothèses à chevilles, ou des conceptions légèrement plus raffinées où la gravité est utilisée pour manœuvrer les articulations.

Effet : Lors du port d'une prothèse de base, le membre a une gamme complète de mobilité et de fonction, et toute réduction de VIT est annulée. En raison de son manque de motricité fine, tous les tests d'attaque et de défense effectués avec un bras prothétique sont effectués à -3. Dans le cas d'une jambe prothétique de base, tous les tests d'esquive/d'évasion sont effectués à -1. De plus, une prothèse de base ne peut pas être utilisée pour canaliser le Chaos. Toute attaque effectuée contre un membre prothétique est redirigée vers son porteur à des fins de gameplay.

Disponibilité : Partout

Poids : 2

Coût : 50 couronnes

Prothèse magique

Du savoir-faire et des matériaux solides font de ces prothèses un ajustement confortable pour la plupart des modes de vie. Plus anatomiques dans leur conception et incrustés de simples enchantements, ils sont capables de résister à des chocs violents et d'effectuer des actions motrices complexes.

Effet : Lorsque vous portez une prothèse magique, le membre a une gamme complète de mobilité et de fonction, et toute réduction de VIT est annulée. De plus, une prothèse magique ne peut pas être utilisée pour canaliser le Chaos. Toute attaque effectuée contre un membre prothétique est redirigée vers son porteur à des fins de gameplay.

Disponibilité : Rare

Poids : 1

Coût : 500 couronnes

Prothèse de sorcelleur

Construite par Barend Anselberg et Elgan de Verden pour Voren de Dillingen afin de résister à tous les défis de la Voie, plus tard reproduit pour être utilisé par d'autres sorciers. Ces membres sont fortement renforcés, capables de résister aux mâchoires écrasantes d'une manticores et de rester tout de même fonctionnels.

Effet : Lorsque vous portez une prothèse de sorcelleur, le membre a une gamme complète de mobilité et de fonction, et toute réduction de VIT est annulée. Une prothèse de sorcelleur peut être utilisée pour canaliser le chaos via des sceaux magiques gravés dans la longueur et infusée avec de la cinquième essence (c'est au final semblable à une amulette magique). Les jointures et les embouts argentés ajoutent 1d6 dégâts d'argent à tout coup de poing ou coup de pied effectué avec une prothèse de sorcelleur. Toute attaque effectuée contre un membre prothétique est redirigée vers son porteur à des fins de gameplay.

Disponibilité : Rare

Poids : 2

Coût : 800 couronnes

Prothèse de conduite

Construite par Barend Anselberg et Elgan de Verden, la prothèse de conduite est l'aboutissement de la recherche prothétique de Barend mise dans le domaine de l'aspect pratique par les nombreuses théories magiques d'Elgan. Bien que belle dans sa conception et son utilisation, elle s'est avérée insuffisante pour leur objectif initial qui était de créer une prothèse pour les sorciers, mais a depuis été reproduit pour être utilisé par les mages.

Effet : Lors du port d'une prothèse de conduite, le membre a une gamme complète de mobilité et de fonction, et toute réduction de VIT est annulée. Une prothèse de conduite peut être utilisée pour canaliser le chaos à travers des sceaux magiques gravés dans la longueur, incrustés de matière optimale et infusée de cinquième essence (agit comme un focus (2) avec l'effet de focus supérieur). Toute attaque effectuée contre un membre prothétique est redirigée vers son porteur à des fins de gameplay.

Disponibilité : Rare

Poids : 3

Coût : 1000 couronnes

Diagramme des Prothèses

Nom	Niveau	SD	Durée	Composants	Investissement	Coût
Prothèse de base	Novice	13	5 heures	Coton (x1), Bois (x3), Cuir(x1)	38	76
Prothèse magique	Maître	10	8 heures	Coton (x3), Toile de lin (x2), Graisse ester (x4), Eau forte (x4), Cinquième essence (x2), Bois durci (x3), Cuir (x1), Acier (x1)	375	750
Prothèse de Sorceleur	Maître	22	9 heures	Coton (x2), Toile de lin (x2), Graisse ester (x2), Eau forte (x6), Cinquième essence (x3), Bois durci (x2), Cuir durci (x1), Pierre à aiguiser (x1), Argent (x1), Acier (x2)	600	1200
Prothèse de conduite	Maître	24	10 heures	Coton (x4), Toile de lin (x2), Graisse ester (x4), Eau forte (x8), Cinquième essence (x4), Gemme (x1), Bois durci (x3), Cuir (x1), Optima Mater (x1), Acier (x1), Cire (x1)	750	1500



Voren de Dillingen

Il y a cinquante ans, Voren subit une grave blessure au cours de ses premières années sur la Voie, alors qu'il n'était encore qu'un sorceleur frais et inexpérimenté. À la recherche d'un monstre qui terrorisait les villages au sud de Cintra, Voren sous-estima gravement la force et la ruse du monstre. Il fut amené par les chasseurs locaux à croire qu'il s'agissait d'une créature jeune et qu'il lui serait possible de l'abattre.

Le combat qui en résulta fut long et interminable, car le sorceleur s'était retrouvé face à un Fiélon adulte. Bien qu'il ait finalement réussi à le tuer, le bras, la main et les doigts gauches de Voren furent écrasés sous l'un des coups du monstre, brisant ainsi ses doigts et fracturant les os de son poignet.

Déjà à court de potions et à un niveau de toxicité élevé, le Sorceleur était incapable de boire une ration d'Hirondelle et dut faire un trajet de trois jours jusqu'à la ville la plus proche pour voir un médecin. Une fois arrivé, sa guérison améliorée avait pris effet et avait fusionné les os brisés, laissant son avant-bras tordu et les doigts incapables de se fléchir sans un grand effort.

Après avoir appris à ajuster et à adapter son style de combat à l'aide d'une attelle, Voren fut de retour sur la Voie. Mais la chance ne suivit pas. Seulement un an plus tard, un Ekimme l'attaqua détruisant l'attelle de soutien et

Acorus calamus (Sweet Flag)

En tant que médicament, L'Acorus calamus est plus destiné à être utilisé en jeu de rôle qu'à apporter un bienfait médical spécifique. Il s'agit d'un analgésique à usage unique qui soulage les symptômes tels que le membre fantôme et les lésions nerveuses.

Composition : Ether

Rareté : Commun

Localisation : Champs et marais

Quantité : 1d10

SD de recherche : 12

Poids : .1 kg

Coût : 18

mordant profondément dans la chair et les os. Et encore une fois, Voren ne put pas prendre d'Hirondelle ce qui le força à panser les blessures et à rechercher une aide médicale à la place.

Bien qu'un médecin fut trouvé à temps, l'accélération de la guérison était une fois de plus un inconvénient, ne servant qu'à piéger les débris dans la plaie, qui causèrent une infection gangreneuse. L'amputation fut le dernier recours et une expérience déchirante, même pour un sorcelleur. Le bras fut retiré au-dessus du coude pour s'assurer que l'infection ne se propagerait pas davantage et ne le tuerait pas.

Résultant d'une procédure sans anesthésie et un médecin avec peu d'expérience en matière d'amputation, le résultat final n'était pas parfait, provoquant une invalidité importante qui s'avérerait avoir plus d'impact sur sa vie que la blessure initiale. Voren n'a pas seulement changé physiquement, mais mentalement.

Un an après son rétablissement, la vie était rude. Bien qu'il soit un puissant combattant à l'épée - même sans ses signes - Voren remarqua que le travail commençait à diminuer. Les contrats étaient retirés des panneaux d'affichage à chaque fois qu'il s'approchait, et les emplois qu'il réussissait à trouver étaient à peine des chasses, nécessitant peu de compétences pour un maigre salaire. Pour certains, il n'était plus considéré comme un sorcelleur capable de tuer des monstres. Pour d'autres, il n'était qu'un handicap.

Alors que l'argent se faisait rare et que les contrats se tarissaient, Voren se mit à dormir à la belle étoile et à chasser les animaux sauvages pour survivre à travers la Lyrie et la Rivie. Voren était non seulement isolé, mais coupé de la seule chose qui donnait un sens à sa vie. En tant que sorcelleur, il était une arme pour tuer des monstres et, sans cela, qu'était-il ? Au fond du gouffre, le destin choisit de révéler sa main sous la forme d'un mage : Elgan de Verden.

Universitaire reconnu et pionnier de la magie magnétique, Elgan voyageait à travers les montagnes de Mahakam à la poursuite d'un Shaelmaar face auquel il avait perdu sa jambe. Leur rencontre était purement fortuite, mais Elgan était plus qu'enthousiaste d'enrôler un sorcelleur pour l'aider dans sa quête de vengeance. Peut-

être trop enthousiaste, promettant à Voren qu'il le récompenserait grandement pour son aide. Bien qu'initialement hésitant, Voren accepta, estimant qu'il valait mieux mourir face à un monstre plutôt qu'à cause de la famine.

Après avoir traqué et tué le Shaelmaar au plus profond des mines naines, la caverne, déjà affaiblie par le tunnel du monstre, commença à s'effondrer autour d'eux, écrasant un Elgan épuisé sous une dalle de pierre. Malgré les protestations d'Elgan, Voren refusa de le laisser derrière lui, et alors qu'il le libérait de sous les débris, le puits les enterra tous les deux. Remarquablement, ils survécurent tous les deux et purent se libérer en utilisant la magie d'Elgan.

Comme promis, le mage paya à Voren le montant qui lui était dû, mais il lui demanda de reconnaître également une "dette de vie". Quelque temps plus tard, il lui offrit une nouvelle invention, un bras prothétique pas comme les autres, qui pourrait résister au mode de vie dangereux d'un sorcelleur et permettrait à Voren de signer à nouveau.

L'impact d'un handicap

Les sorcisseurs apprennent dès leur plus jeune âge que tout ce qui les ralentit au combat les tuera inévitablement. Après tout, à quoi sert un sorcelleur qui ne peut pas lancer de signes ? Qu'en est-il d'un sorcelleur qui ne peut pas se battre avec une épée ? Cette leçon est ancrée en eux pendant leur entraînement, aussi sûr que n'importe quelle technique de combat ou signe. Bien que Voren soit un épéiste droitier, son bras gauche était son membre de signeur et le perdre eut pour lui de graves conséquences mentales et physiques. Cette section sert à transmettre l'impact de l'amputation sur Voren et comment cela l'affecte encore à ce jour. Le handicap fait autant partie d'une personne que n'importe quoi d'autre ; affectant la plupart des aspects de leur vie quotidienne. Voren ne fait pas exception.

Les prothèses ne peuvent pas être immédiatement ajustées sur un site d'amputation - une période de cicatrisation est nécessaire pendant laquelle le site chirurgical a le temps de se refermer. Même dans ce cas, une prothèse n'est pas une "solution" automatique. Il n'y a pas de "solut-

-ion", seulement un ajustement et une adaptation et, souvent, la frustration qui s'ensuit. Au départ, un bras prothétique n'était pas une option ; les seuls disponibles étaient d'une qualité peu adaptée au style de vie d'un sorcelleur.

En conséquence, Voren est devenu de plus en plus frustré par lui-même et sa situation, découragé et perdu. Même maintenant, malgré le fait d'avoir une prothèse de sorcelleur, cet impact mental n'a pas été résolu.

Douleur chronique

La douleur chronique ne doit pas être confondue avec la douleur générale résultant de quelque chose comme une blessure récente. Voren a des douleurs nerveuses constantes et sévères dans le moignon de son bras gauche. Ce niveau de douleur quotidien est devenu sa "nouvelle normalité" ; elle est gérable mais toujours présente. Cependant, les accès de douleurs sont inévitables : parfois ils sont non provoqués et aléatoires, et d'autres fois, c'est le résultat d'un coup au combat, d'un temps froid ou simplement d'un surmenage.

Utiliser des potions comme l'Hirondelle pour réduire la douleur est contre-intuitif car ce ne sont pas des analgésiques. Au lieu de cela, Voren utilise de l'acore odorant - une herbe médicinale comestible qui pousse dans les marécages et les marais à travers le continent. Si cette ressource n'est pas disponible et que la douleur est intense, Voren chauffe des pierres près d'un feu et les enveloppe contre le moignon de son bras comme une compresse chauffée.

Chaque fois que Voren éprouve un accès de douleur qu'il ne peut tout simplement pas gérer, il se renferme sur lui-même, ayant des difficultés à se concentrer et à tenir une conversation. Il préfère souvent être laissé seul et aura recours à des boissons fortes s'il y en a, juste pour se calmer.

Mettre et retirer une prothèse

Le bras prothétique de Voren est fixé à son moignon via un harnais qui se trouve sous son armure. Les ceintures en cuir s'attachent autour de son biceps et sur sa poitrine et ses épaules. Il porte également une épaisse couche, semblable à une chaussette sur son moignon, qui est rembourrée pour éviter les frottements et pour absorber les chocs. La prothèse et son harnais prennent environ 2 minutes à mettre et 30 secondes à enlever.

Voren garde généralement sa prothèse à proximité lorsqu'il ne la porte pas. Lorsque tel est le cas, Voren est capable de compenser la plupart des tâches quotidiennes en utilisant uniquement son bras droit. Cependant, il a du mal à lancer des signes avec sa main droite.

Douleurs fantômes

Voren souffre souvent du syndrome du membre fantôme chaque fois que sa douleur chronique éclate ; c'est la sensation que son bras gauche est toujours là, ce qui entraîne des démangeaisons et un inconfort extrême. Si les herbes médicinales ou des compresses chauffantes ne suffisent pas, il fait une série d'étirements et masse le moignon pour faciliter la circulation sanguine et détendre les muscles tendus.



Information sur le nouveau matériel

Nom	Disponibilité	Poids	Coût
Chaise roulante basique	Partout	6 kg	50
Chaise roulante de qualité	Inhabituelle	3 kg	200
Prothèse de base	Partout	2 kg	50
Prothèse magique	Rare	1 kg	500
Prothèse de Sorcelleur	Rare	2 kg	800
Prothèse de conduite	Rare	3 kg	1.000



Le monde de The Witcher est aussi dangereux que mortel. Les guerres ravagent le continent, les monstres rôdent sur les terres et la Catriona ressurgit et se propage. Ceux qui survivent à ces temps périlleux sont changés, mentalement et physiquement. Les soldats reviennent avec des blessures et des cicatrices de guerre, les sorciers se retrouvent avec des membres écrasés dans la gueule d'un monstre, les civils souffrent de complications causées par la maladie. Le handicap se présente sous de nombreuses formes, certains se développent dans l'utérus et d'autres sont acquis au cours de la vie et, lors d'une partie dans le monde de The Witcher, il est important que le jeu reflète la réalité.