



THE
WITCHER
WILD HUNT

GWENT

— LE JEU DE CARTES —
LÉGENDAIRE

LIURE DE RÈGLES



QUE DIRIEZ-VOUS D'UNE PARTIE DE GWENT?

GWENT est un jeu de cartes en duel qui oppose deux armées sur le champ de bataille. Il est apparu pour la première fois comme mini-jeu dans *The Witcher 3: Wild Hunt* et est maintenant présenté dans ce coffret spécial pour célébrer son 10^e anniversaire. Que le meilleur tacticien l'emporte !

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une faction et construit un deck. Toutes les cartes du deck doivent afficher la couleur de la faction choisie. Chaque faction encourage un style de jeu spécifique et possède une capacité passive. Cette capacité est décrite sur la **Carte d'Aide** de la faction, qui porte le nom et le symbole de la faction en haut et inclut des descriptions des capacités des **Cartes Unité** et **Spéciale**.

Un deck doit être composé des éléments suivants :

- ♦ **1 seule Carte Chef**
- ♦ **Maximum 22 Cartes Unités**
- ♦ **Maximum 10 Cartes Spéciales**

Les joueurs reçoivent également :

- ♦ **2 Jetons Gemmes**
- ♦ **2 Aides de Jeu**
- ♦ **2 Jetons de Score**

ASTUCE UTILE

Les joueurs peuvent inclure plus de **Cartes Unité** dans leur deck que le minimum recommandé. N'oubliez pas qu'augmenter le nombre total de cartes réduit les chances de trouver les meilleures.

RHYTHME DU JEU

Chaque joueur pose une carte sur le champ de bataille à tour de rôle, jusqu'à ce que les deux joueurs décident de passer. Ceci met fin à la manche. À la fin de chaque manche, les joueurs calculent la **Force** totale de toutes les **Cartes Unité** et **Héros** de leur côté du champ de bataille.

GAGNER

Le joueur ayant la **Force** totale la plus élevée remporte la manche. Le joueur perdant retire ensuite un jeton gemme. Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons gemmes, il perd la partie et l'autre joueur est déclaré vainqueur.

DISPOSITION DU PLATEAU



- | | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|-------------------------|
| 1 PILE DE DÉFAUSSE | 5 LIGNE DE COMBAT DE SIÈGE | 9 AIDE DE JEU 1 |
| 2 DECK | 6 SONNERIE DE LA CHARGE | 10 AIDE DE JEU 2 |
| 3 LIGNE DE COMBAT RAPPROCHÉ | 7 ÉCHELLE DE SCORE | 11 CARTE CHEF |
| 4 LIGNE DE COMBAT À DISTANCE | 8 JETONS GEMMES | 12 CARTE MÉTÉO |

CARTES CHEF



Cette carte est choisie avant le combat et placée face visible dans la zone de la **Carte Chef**. Elle confère à son joueur une capacité spéciale, qui peut être soit **Passive** (P) soit **Active**. Chaque **Carte Chef** contient une description de la capacité de ce Chef. Les capacités **Actives** ne peuvent être utilisées qu'une seule fois par partie, tandis que les capacités **Passives** sont toujours en vigueur. Les joueurs peuvent identifier les **Cartes Chef** grâce au symbole de faction situé dans le coin supérieur gauche.



CARTE UNITÉ

VALEUR
DE FORCE

POSITION

CAPACITÉS

FACTION

NOM ET
DESCRIPTION



Lorsqu'elle est placée sur le champ de bataille, la valeur de **Force** indiquée dans le coin supérieur gauche des cartes est ajoutée au total de son joueur. Chaque **Carte Unité** possède une position sur le champ de bataille, représentée par l'icône située sous l'icône de **Force**. Cette icône correspond aux icônes de lignes pour indiquer où l'unité peut être placée sur le champ de bataille. (Voir Disposition du plateau)

Certaines **Cartes Unité** sont des **Héros** (elles ont le mot "**Héros**" au-dessus de leur nom et une icône de **Force** entourée de pointes, remplie de la couleur de leur faction). Les **Héros** sont les seules cartes qui **ne sont** affectées par **aucune** capacité spéciale (que ce soit une **Carte Spéciale**, une **Carte Unité** ou une **Carte Chef**).



H É R O

CAPACITÉS

Certaines **Cartes Unité** possèdent des capacités spéciales (décrites sur les **Cartes d'Aide**). Les capacités des **Cartes Unité** sont activées dès que la carte est placée sur la ligne appropriée.

CARTES SPÉCIALES

Les **Cartes Spéciales** (comme les Cartes Météo, Leurre, Incinération, etc.) n'ont pas de valeur de **Force** propre, mais possèdent des capacités qui peuvent, par exemple, modifier la **Force** des **Unités** déjà présentes sur le champ de bataille. Les capacités des **Cartes Spéciales** sont représentées par l'icône dans le coin supérieur gauche et décrites sur les **Cartes d'Aide**. Les capacités des **Cartes Spéciales** sont activées dès que la carte est placée à l'endroit approprié.



DECK DE RÉSERVE

Certaines cartes, comme le « Berserker » de la faction Skellige, ont la capacité de se transformer en d'autres cartes ou d'en invoquer. Ces autres cartes ne doivent pas commencer dans votre deck, mais doivent plutôt être conservées dans le deck de réserve près de la zone de jeu jusqu'à ce qu'elles soient nécessaires.

JETONS GEMMES

Les jetons gemmes sont utilisés pour suivre le nombre de manches perdues. Placez-les dans la zone des jetons gemmes au début de la partie. Après chaque manche, le joueur perdant retire une gemme. Lorsqu'un joueur n'a plus de gemmes, il perd la partie.



COMMENCEZ LA PARTIE

Lancez une pièce pour décider qui commence la partie. Dans certains cas, les capacités des **Chefs** et des factions peuvent déterminer qui commence la partie. Chaque joueur mélange son deck et pioche 10 cartes. Ensuite, les deux joueurs peuvent, sans obligation, défausser jusqu'à deux cartes de leur main et piocher autant de cartes de leur deck. Ils doivent le faire une carte à la fois. Les cartes défaussées sont ensuite mélangées dans le deck. Ces 10 cartes constituent la main du joueur pour le reste de la partie.

ASTUCE UTILE

Normalement, les joueurs ne piochent de nouvelles cartes qu'une seule fois, au début de la partie. Certaines capacités permettent de piocher des cartes supplémentaires, mais la plupart du temps, les joueurs doivent répartir leur main de départ sur les deux ou trois manches. Choisissez judicieusement le moment de jouer une carte et rappelez-vous que passer son tour est parfois la meilleure stratégie.

TOUR DE JEU

Lors du tour d'un joueur, il doit choisir une seule option :

1. **Jouer une carte**
2. **Utiliser la capacité active de la Carte Chef**
3. **Passer**

Passer signifie s'arrêter pour toute la manche. L'autre joueur est alors libre de continuer à jouer des cartes de sa main, un tour à la fois, jusqu'à ce qu'il passe également.

RÉSOLUTION

Lorsque les deux joueurs ont passés, la manche est terminée. Ils additionnent la **Force** de toutes leurs cartes sur le champ de bataille. Le joueur avec la **Force** totale la plus faible perd et doit retirer un jeton de gemme. En cas d'égalité, les deux joueurs doivent retirer une gemme. Toutes les cartes, y compris les **Cartes Spéciales**, sont ensuite retirées du champ de bataille et placées dans les piles de défausse de leurs contrôleurs. Le gagnant commence la manche suivante.

RÈGLE D'OR

Chaque fois que le texte d'une carte contredit les règles de ce manuel, la carte a la priorité.

JOUER UNE CARTE

Lorsqu'un joueur joue une carte, il doit l'ajouter dans la bonne zone. Les unités sont toujours jouées dans la ligne correspondant à leur icône de portée (✂ ✂ ✂). Certaines **Cartes Spéciales**, comme **Leurre**, sont également jouées directement sur les lignes de combat, et leurs capacités se résolvent selon les explications de l'**Aide de jeu**. Tous les effets de carte doivent être appliqués si possible.

CARTES DÉFAUSSÉES

Lorsqu'une carte quitte le champ de bataille, elle va dans la pile de défausse de son contrôleur. Cela inclut les cartes **Espion**.

TENIR LE SCORE



**VOIR
L'EXEMPLE**
- le joueur
ici a un
score de 34.

Utilisez l'échelle de score et les quatre jetons de score pour suivre la **Force** totale des joueurs. Chaque joueur a sa propre échelle de score divisée par des numéros. Placez un jeton de score, côté symbole vers le haut, dans l'espace supérieur pour indiquer les dizaines de son score, et dans l'espace inférieur pour indiquer les unités. Lorsque le score atteint 100, retournez les jetons pour que le côté 100 soit visible, et marquez la partie des dizaines et des unités du score comme d'habitude.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de jetons gemmes. Le joueur ayant des jetons de gemme restants gagne la partie. Si les deux joueurs perdent leur dernier jeton en même temps, la partie se termine par une égalité.



INITIATION

Chaque faction dispose d'un deck pré-construit pour commencer, indiqué par une étoile blanche dans le coin inférieur gauche de chaque carte. Les joueurs peuvent collecter chaque carte à étoile blanche d'une seule faction pour former le deck préconstruit. Les cartes Skellige avec une étoile noire doivent être utilisées dans le deck de réserve du deck préconstruit. Les principaux thèmes de chaque faction sont décrits ci-dessous :

MONSTRES



La faction des Monstres repose largement sur la capacité « Rassemblement », qui permet d'invoquer rapidement des hordes de monstres sur le champ de bataille.

NILFGAARD



La faction de Nilfgaard possède de nombreuses cartes « Espion » et « Médecin » qui utilisent des tactiques sournoises pour obtenir un avantage en cartes sur l'adversaire.

ROYAUMES DU NORD



La faction des Royaumes du Nord possède de nombreuses unités avec « Lien étroit », leur permettant de se renforcer mutuellement sur le champ de bataille.

SCOIA'TAEL



La faction des Scoia'tael possède de nombreuses cartes « Agile », offrant une grande flexibilité entre la ligne de combat rapproché et celle à distance sur le champ de bataille.

SKELLIGE



La faction de Skellige possède des « Berserkers » qui canalisent leur monstre intérieur pour se transformer en cartes plus puissantes.

APPENDICE - DESCRIPTION DES CAPACITÉS

CAPACITÉS DES FACTIONS



MONSTRES

Une **Carte d'Unité** reste sur le champ de bataille après chaque manche. Pour la choisir, le contrôleur mélange toutes ses **Cartes d'Unité** sur le champ de bataille, excluant les **Héros**, et en tire une au hasard.



NILFGAARD

Le joueur gagne la manche en cas d'égalité.



ROYAUMES DU NORD

Lorsqu'une manche est gagnée, le joueur pioche une carte de son deck.



SCOIA'TAEL

Le joueur décide qui commence la partie.



SKELLIGE

Au début du troisième tour, deux **Cartes Unité** aléatoires, à l'exclusion des **Héros**, sont prises de la pile de défausse du joueur contrôleur et mises sur le champ de bataille. Pour les choisir, mélangez la pile de défausse et sélectionnez deux cartes au hasard.

CAPACITÉS DES CARTES D'UNITÉS



AGILITÉ

Placez soit sur la rangée de combats rapprochés ou celle à distance. Une fois posée, elle ne peut plus être déplacée.



SONNERIE DE LA CHARGE

Double la **Force** de toutes les autres **Cartes Unités** sur cette rangée, à moins qu'une  s'y trouve déjà.



MÉDECIN

Choisissez une **carte Unité** dans la pile de défausse, à l'exclusion des **Héros**, et jouez-la immédiatement.



MORAL REGONFLÉ

Ajoutez 1 de **Force** à toutes les Unités de sa rangée (excluant elle-même).



RASSEMBLEMENT

Trouvez dans votre deck et dans votre main toutes les cartes spécifiées et jouez-les immédiatement, puis mélangez votre deck.



LIEN ÉTROIT

Multiplie le pouvoir de cette unité par le nombre d'alliés du même nom.



INCINÉRATION (RANGÉE)

Si l'adversaire a une **Force** totale de 10 ou plus sur la rangée opposée à cette carte, les **Cartes Unité** avec la plus haute **Force**, à l'exclusion des **Héros**, sont envoyées dans la pile de défausse.



ESPION

Jouez sur le champ de bataille de l'adversaire (avec sa **Force** comptant pour le total de l'adversaire) et piochez deux cartes du deck.



INVOCATION DE VENGEUR

Lorsque cette carte est défaussée du champ de bataille (y compris à la fin d'une manche), elle est remplacée par la carte correspondante du deck de réserve.



BERSERKER

La carte spécifiée est jouée depuis le deck de réserve, tandis que le « Berserker » est retiré du jeu entièrement (et non envoyé dans la pile de défausse).



MARDROME

Déclencher la transformation de toutes les cartes « Berserker » sur sa ligne.

CAPACITÉS DES CARTES SPÉCIALES



SONNERIE DE LA CHARGE

Placez sur une ligne de combats. Double la **Force** de toutes les **Cartes Unité** sur sa rangée. Une seule peut être jouée par rangée.



LEURRE

Remplace une **Carte Unité**, à l'exclusion des **Héros**, du côté du joueur contrôleur sur le champ de bataille. La **carte Unité** remplacée retourne dans la main du joueur. Le Leurre a une **Force** de 0.



MARDROME

Placez sur une ligne de combat. Déclenche la transformation de toutes les cartes « Berserker » sur cette ligne.



INCINÉRATION

Envoyez dans la pile de défausse les **Cartes Unité** avec la plus haute **Force**, à l'exclusion des **Héros**, sur l'ensemble du champ de bataille, puis défaussez cette carte. Cela inclut les deux côtés du plateau des joueurs.

CARTES MÉTÉO



FROID MORDANT

Placez face visible dans la zone Météo. Réduit la **Force** de toutes les **Unités** ✂ à 1.



BROUILLARD IMPÉNÉTRABLE

Placez face visible dans la zone Météo. Réduit la **Force** de toutes les **Unités** ☒ à 1.



PLUIE TORRENTIELLE

Placez face visible dans la zone Météo. Réduit la **Force** de toutes les **Unités** ☒ à 1.



TEMPÊTE DE SKELLIGE

Placez face visible dans la zone Météo. Réduit la **Force** de toutes les **Unités** ☒ et ☒ **Units** à 1.



TEMPS DÉGAGÉ

Défaussez après avoir joué. Défaussez toutes les cartes Météo présentes sur le champ de bataille. Leurs effets sont annulés.

FAQ

Lien étroit

Exemple : Si trois **Cartes Unités** ayant « Lien étroit » avec une **Force** imprimée de 4 sont en jeu, leur **Force** est multipliée par trois, ce qui donne un total de 12 de **Force** chacune.

Effets multiples

Si une **Carte Unité** est affectée par plusieurs effets en même temps, calculez d'abord la carte météo, puis le « Lien étroit », puis le « Moral regonflé », et enfin la « Sonnerie de la charge ».

Pirate du Clan Dimun

L'Incinération de cette carte suit les mêmes règles que la **Carte Spéciale** et affecte donc l'ensemble du champ de bataille.

Cartes Météo

Plusieurs cartes Météo peuvent être actives en même temps.

Eredin Le Mortifère

Restaurez une **Carte Unité** ou une **Carte Spéciale** au choix du joueur depuis sa pile de défausse.

Emhyr var Emreis L'Implacable

Piochez une **Carte Unité** ou une **Carte Spéciale** au choix du joueur depuis la défausse de son adversaire.

Effets continus

Les cartes Météo, « Lien étroit », « Moral regonflé », Sonnerie de la charge et Mardrome ont des effets qui restent actifs tant que la carte est sur le champ de bataille.



MATÉRIEL

- ◆ 436 Cartes Faction
- ◆ 10 Aides de jeu
- ◆ 4 Jetons gemmes
- ◆ 1 Jeton pièce de monnaie
- ◆ 1 Tableau de suivi des scores et 4 Jetons de score
- ◆ 1 Plateau de jeu en papier
- ◆ 2 Livres de règles

CRÉDITS



Développement du jeu : CD PROJEKT RED, Gabriel Raymond-Dufresne
Équipe Artistique : Émilie Quévy, APEX Ideenschmiede, Martina Nowak, Stéphane Vachon
Illustration des cartes : CD PROJEKT RED Art team
Remerciements spéciaux : équipe Randolph, Martin Montreuil, Gurvan Béard,
équipe CD PROJEKT RED (Remigiusz Nowakowski, Magdalena Drazek, Vladimir Tortsov,
Luigi Annicchiarico, Andrea Sanders, Nick McWhorter, Matthew Woodland)



CD PROJEKT RED®



MODES DE JEU

AVANCÉ

Dans cette version du jeu, il y a plus de contraintes pour la composition du deck. Cela offre une confrontation plus équilibrée entre les différents decks et joueurs.

Un deck doit être composé de :

- ♦ **1 carte Chef seulement**
- ♦ **22 cartes Unité Minimum**
- ♦ **5 cartes Spéciales Maximum**
- ♦ **2 cartes Espion Maximum**
- ♦ **2 cartes Médecin Maximum**

La **Force** combinée de toutes les unités d'un deck ne peut pas dépasser **130**.

TOURNOIS

En mode Tournoi, chaque joueur devra montrer sa maîtrise du jeu en jouant plusieurs decks pour atteindre la victoire. Chaque joueur construit trois decks distincts appartenant à trois factions différentes. Le même Héros ne peut pas exister dans plusieurs decks.

Un deck doit être composé de :

- ♦ **1 carte Leader seulement**
- ♦ **22 cartes Unité Minimum**
- ♦ **5 cartes Spéciales Maximum**
- ♦ **2 cartes Espion Maximum**
- ♦ **2 cartes Médecin Maximum**

La **Force** combinée de toutes les unités d'un deck ne peut pas dépasser **130**.

Les joueurs doivent remporter deux parties sur trois pour gagner le tournoi. Avant la première partie, lancez une pièce pour décider qui choisira son premier deck en premier. Pour la deuxième et la troisième partie, le vainqueur de la partie précédente doit choisir un nouveau deck à utiliser. Le perdant de la partie précédente peut alors décider de conserver son deck ou d'en choisir un autre. Un deck ayant déjà remporté une partie ne peut pas être réutilisé.

CHACUN POUR SOI (3-5 JOUEURS)

De trois à cinq joueurs peuvent jouer en mode Chacun Pour Soi en même temps ! Les règles standard s'appliquent dans la plupart des cas, mais quelques modifications sont nécessaires pour s'adapter aux adversaires supplémentaires. Contrairement au Gwent standard, qui comporte généralement deux ou trois manches, il n'y a aucune limite au nombre de manches en mode Chacun pour soi. Les manches sont divisées en tours comme d'habitude, chaque joueur jouant une carte à tour de rôle jusqu'à ce qu'il décide de passer. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, et la manche se termine lorsque tous les joueurs ont passé.

POINTS À GAGNER

3 joueurs	4 points
4 joueurs	5 points
5 joueurs	6 points

La victoire est déterminée par l'accumulation de points à la fin de chaque manche. Un joueur gagne un point pour chaque adversaire qu'il surpasse en score. Par exemple, s'il y a trois adversaires et que le joueur a une **Force** totale supérieure à deux d'entre eux, il marque deux points. Les égalités ne comptent pas comme des victoires, sauf si le joueur contrôle Nilfgaard, conformément à la capacité de cette faction. Le nombre total de points requis pour gagner en mode « Chacun pour soi » correspond au nombre de joueurs, augmenté d'un.

Les joueurs déterminent aléatoirement qui commence la partie. Dans les manches suivantes, le joueur ayant marqué le plus de points lors de la manche précédente joue en premier.

CLARIFICATION DES CAPACITÉS

Espion	Le joueur choisit l'adversaire qui obtient « l'espion ».
Incinération (Unité)	Affecte tous les adversaires individuellement.
Nilfgaard	Si deux joueurs utilisant Nilfgaard terminent à égalité, ils gagnent chacun un point pour cette égalité.
Royaumes du Nord	Si le score du joueur est supérieur à celui d'au moins 2 adversaires, il pioche une carte.
Scoia'tael	Si 2 joueurs utilisent Scoia'tael, désignez aléatoirement celui qui choisira qui commence.

2 VS 2

Deux joueurs s'associent pour affronter une autre équipe dans ce mode de jeu. Toutes les règles standard s'appliquent avec les différences suivantes. Au sein de la même équipe :

- ♦ Les joueurs ne peuvent pas utiliser la même faction.
- ♦ Les joueurs peuvent regarder la main de l'autre.
- ♦ Les joueurs partagent le même plateau.
- ♦ Les joueurs ont une pile de défausse commune et partagent deux jetons gemmes au total.
- ♦ Chaque carte jouée ajoute à la Force totale de l'équipe.

Les tours alternent entre les joueurs et les équipes.

Ex: A1 et A2 forment une équipe contre B1 et B2. A1 joue en premier. Ensuite, c'est au tour de B1, suivi de A2, puis B2.

Si un joueur passe, son coéquipier peut continuer à jouer. L'ordre des tours reste le même.

Ex: B1 passe, l'ordre de tour devient A1, A2, B2, A1...

CLARIFICATION DES CAPACITÉS

Médecin	Peut être utilisé pour rappeler une Unité de la pile de défausse de l'équipe entière.
Sonnerie de la Charge	Affecte l'entièreté des Unités de l'équipe sur la ligne.
Leurre	Peut cibler une Unité jouée par n'importe quel membre de l'équipe.
Capacité des Monstres	La carte qui reste en jeu doit être une carte Monstre ou un « Espion » ennemi.
Capacité de Nilfgaard	Si Nilfgaard est utilisé par les deux équipes, Nilfgaard n'a pas de capacité.
Capacité de Scoia'tael	Si Scoia'tael est utilisé par les deux équipes, lancez une pièce parmi les joueurs Scoia'tael pour décider qui choisit le premier joueur.
Capacité de Skellige	Les cartes ramenées en jeu doivent être des cartes Skellige ou des « Espions » ennemis.
Emhyr var Emreis La Flamme Blanche	Annule les capacités de tous les Chefs .



GWENT SOLO

Par Martin Montreuil, @lasocietedesjeux

MISE EN PLACE

Le joueur choisit une faction pour lui-même et une pour son adversaire. En mode Gwent Solo, toutes les cartes de la faction sont combinées pour former un seul deck (bien que les decks de réserve restent séparés). Mélangez et placez le deck de la faction ennemie du côté opposé du plateau. Le joueur retire ensuite toutes les cartes Météo de son deck, à l'exception de « Temps dégagé », puis le mélange et le place dans la zone de deck. Un **Chef** doit ensuite être choisi et placé dans la zone de **Carte Chef**. Toutes les **Cartes Chef** de la faction ennemie sont mélangées en une pile et placées face cachée dans la zone de **Carte Chef** opposée. Enfin, les jetons gemmes sont placés comme d'habitude.

DÉROULEMENT

Le joueur doit suivre toutes les règles standard du jeu, bien que l'adversaire puisse parfois s'écarter de ces règles. La partie commence avec le joueur qui pioche sa main de départ comme d'habitude. L'adversaire n'a pas de main, mais joue la première carte de son deck à chaque tour. Si une carte Météo est jouée, l'effet est appliqué et l'adversaire prend un autre tour immédiatement. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que l'adversaire peut jouer durant un tour.

L'adversaire joue toujours le premier tour d'une manche et joue toujours un tour après le joueur. Cela s'applique aussi lorsque le joueur passe, l'adversaire bénéficiant alors d'un dernier tour pour clôturer la manche. Les cartes de l'adversaire doivent toujours être jouées de la manière la plus efficace possible. Les totaux de **Force** sont calculés normalement une fois que le joueur a passé et que l'adversaire a pris son dernier tour. Le perdant de la manche perd un jeton gemme comme d'habitude.

VARIANTE CONSTRUCTION DE DECK

Les joueurs peuvent également jouer en mode Gwent Solo avec les règles de construction de deck standard de Gwent. Cependant, les cartes Météo ne peuvent toujours pas être jouées.

VARIANTE CHEF

Lors du calcul des totaux de **Force**, à la fin d'une manche, si le joueur dépasse le score de l'adversaire, dévoilez le **Chef** au sommet de la zone de **Cartes Chefs** de l'adversaire et appliquez son effet de la manière la plus efficace possible. Si la **Force** totale du joueur bat toujours celle de l'adversaire, le joueur gagne la manche.

CLARIFICATIONS DES CAPACITÉS DES CARTES DE L'ADVERSAIRE



**SONNERIE
DE LA CHARGE**

Placez sur la ligne la plus optimale. En cas d'égalité, placez sur la ligne avec le plus de cartes.



INCINÉRATION

S'applique seulement du côté du champ de bataille du joueur.



RASSEMBLEMENT

Cherchez la première carte spécifiée dans le deck de l'adversaire, jouez-la, puis mélangez le deck.



ESPION

Placez la carte dans le champ de bataille du côté du joueur comme d'habitude. L'adversaire pioche et joue deux cartes immédiatement.



AGILITÉ

Peut se déplacer comme une action gratuite supplémentaire pendant le tour de l'adversaire si un effet de carte, tel qu'une carte Météo ou un « Sonnerie de la charge », rend une autre position plus optimale.



MÉDECIN

Sélectionnez dans la pile de défausse la **Carte Unité** qui ajoutera le plus de **Force**. Faites attention aux « Lien étroit », aux cartes Météo et au Sonnerie de la charge. Cette carte ne peut pas être un **Héros**.



LEURRE

Le Leurre ne remplace pas une carte. Au lieu de cela, sans la regarder, placez la première carte du deck de l'adversaire sous le Leurre. Cette carte et ses éventuelles capacités entrent en jeu lorsque la manche se termine.

CLARIFICATIONS DES CAPACITÉS DES FACTIONS

ROYAUMES DU NORD



Si l'adversaire remporte une manche en jouant avec les Royaumes du Nord, il joue une deuxième carte lors de son premier tour de la manche suivante.

SCOIA'TAEL



Si le joueur contrôle Scoia'tael, il joue en premier lors de la première manche et après avoir remporté une manche.

CLARIFICATIONS DES CAPACITÉS DES CHEFS DE L'ADVERSAIRE



MONSTRES

Eredin Destructeur de Mondes

L'adversaire pioche une carte et la joue immédiatement.

Eredin Roi de la Chasse Sauvage

Trouvez la première carte Météo dans le deck de l'adversaire et jouez-la immédiatement. Mélangez ensuite le deck.

Eredin Le Mortifère

Trouvez la carte dans la pile de défausse de l'adversaire qui lui donnerait le plus grand avantage et jouez-la immédiatement. Cela ne peut pas inclure les **Cartes Héros**.



NILFGAARD

Emhyr var Emreis Envahisseur du Nord

Choisissez une **Carte Unité**, à l'exception des **Cartes Héros**, dans la pile de défausse de l'adversaire au hasard et jouez-la immédiatement.

Emhyr var Emreis Empereur du Nilfgaard

Le joueur défausse une carte de son choix de sa main.

Emhyr var Emreis L'Implacable

Le joueur choisit la carte de sa défausse qui donne le plus grand avantage à l'adversaire et la joue immédiatement du côté de l'adversaire.

Emhyr var Emreis La Flamme Blanche

Le joueur n'a pas de capacité de **Chef**.



SCOIA'TAEL

Francesca Findabair
La Pâquerette des vallées

L'adversaire pioche une carte et la joue immédiatement.

Francesca Findabair
L'espoir des Aen Seidhe

Chaque **Carte Unité** ayant « Agilité » contrôlée par l'adversaire gagne un point de **Force**.



SKELLIGE

Arnjolf The Patricide

Trouvez dans le deck de l'adversaire la **Carte Unité** « Lien Étroit » qui donne le plus grand bonus de **Force** à l'adversaire. Jouez-la, puis mélangez le deck.

Harald an Craite
L'Estropié

Trouvez dans le deck de l'adversaire une carte « Mardrome » et jouez-la immédiatement sur la ligne qui lui accorderait le plus grand gain de Puissance.

King Bran
L'Unificateur

Les **Cartes Unité** de l'adversaire perdent seulement la moitié de leur **Force** à cause des effets des cartes Météo.



CD PROJEKT RED®

© 2025 CD PROJEKT S.A. All rights reserved. CD PROJEKT, the CD PROJEKT logo, The Witcher, The Witcher Logo, GWENT and GWENT logo are trademarks and/or registered trademarks of CD PROJEKT S.A. in the US and/or other countries. The GWENT game is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books.