



GWENT

THE WITCHER CARD GAME

Mise à jour de positionnement

Neutre

- Désormais, la Potion : Tonnerre vous permet de choisir 3 unités adjacentes et améliore celles qui ne sont pas des cartes Or (placement).
- La Bombe au dimeritium affecte désormais 5 unités adjacentes (placement).
- Désormais, la Sonnerie de la charge vous permet de choisir 5 unités adjacentes et améliore celles qui ne sont pas des cartes Or (placement).
- Geralt : Aard se place désormais sur la ligne de combat à distance.
- Désormais, Geralt : Aard vous permet de choisir 3 unités adjacentes situées sur la ligne de combat rapproché ou à distance du côté adverse et affecte celles qui ne sont pas des cartes Or (placement.)
- La carte Point du jour a désormais l'attribut Éphémère. La carte Ciel dégagé ou Rassemblement est placée dans la défausse à la place.
- Le Feld-maréchal Duda : agitateur sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Le Feld-maréchal Duda : agitateur a désormais l'attribut Éphémère.
- Le Feld-maréchal Duda : compagnon sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Le Feld-maréchal Duda : compagnon a désormais l'attribut Éphémère.
- La Licorne sera désormais comptée comme une unité (générée) avec attribut.
- La Licorne a désormais l'attribut Éphémère.
- Le Chironex sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Le Chironex a désormais l'attribut Éphémère.

- Ablette sera désormais invoquée avant que ne soit appliqué l'effet de la capacité du Keyran.
- La force de Lambert a été modifiée et passe de 6 à 5.
- La force d'Eskel a été modifiée et passe de 6 à 5.
- Désormais, Ciel dégagé supprime tous les effets météo sur le champ de bataille.
- Désormais, le Petit Bâtard ne réduira que de 3 la force initiale d'une unité (cartes Or exclues) située du côté adverse. Aucun effet quand il est retiré du plateau.
- La force de Ciri : ruée a été modifiée et passe de 9 à 8.
- La Licorne n'affectera plus les unités Or.
- Le Chironex n'affectera plus les unités Or.
- Désormais, le Séisme de Stammelford retire 2 à la force de 6 unités aléatoires (cartes Or exclues) situées du côté adverse (si possible).
- La Potion : Tonnerre n'octroie plus une amélioration plus élevée aux sorciers.
- La Potion : Hirondelle n'octroie plus une amélioration plus élevée aux sorciers.
- Désormais, les Menottes en dimeritium verrouillent les unités qu'elles affectent, mais ne rétablissent pas leur force initiale.
- La carte Renouveau ne permettra plus de ressusciter des unités ayant l'attribut Mort permanente.
- Désormais, les unités rassemblées/générées apparaissent à droite de la carte les invoquant (placement).
- Désormais, Quen protège contre les modifications de la force initiale.
- Triss Merigold ne peut plus cibler les unités Or.
- Désormais, Venin de manticore vous permet de choisir 3 unités adjacentes et inflige des dégâts à celles qui ne sont pas des cartes Or (placement).
- Toutes les capacités verrouillant les unités peuvent aussi servir à les déverrouiller. Notez que le déverrouillage ne rétablit pas les attributs que possédaient les unités avant d'être verrouillées.
- Désormais, la carte Potion : Blizzard vous permet de choisir entre deux cartes : l'une immunisant contre les effets météo, l'autre supprimant cette immunité.
- Désormais, Rassemblement tire la première unité Bronze de votre jeu.
- La force de Feld-maréchal Duda : compagnon a été modifiée et passe de 3 à 1.
- Feld-maréchal Duda : compagnon affecte désormais les unités (cartes Or exclues) situées à 4 emplacements sur sa gauche (placement).
- La force de Feld-maréchal Duda : agitateur a été modifiée et passe de 3 à 1.
- Feld-maréchal Duda : agitateur affecte désormais les unités (cartes Or exclues) situées à 4 emplacements sur sa gauche (placement).
- La force de Surin a été modifiée et passe de 5 à 6.
- Désormais, Jeannot bannit la carte choisie au lieu de la placer en bas du jeu.
- La force de Cyprian Wily a été modifiée et passe de 5 à 7.
- Désormais, Ragh nar Roog retire 2 à la force initiale de 8 unités aléatoires (cartes Or exclues) du côté adverse.
- Désormais, Mardrome : Mutagène rétablit la force initiale de la cible, puis l'augmente de 2.
- Désormais, Mardrome : Spores rétablit la force initiale de la cible, puis la diminue de 2.
- Villentretenmerth a maintenant l'attribut Mort permanente.
- La force de Villentretenmerth a été modifiée et passe de 7 à 4.

- La force de Yennefer : la conjuratrice a été modifiée et passe de 5 à 4.
- La force du Gardien a été modifiée et passe de 6 à 8.

Royaumes du Nord

- La Cavalerie lourde de la Bannière Brune sera désormais promue à la fin du deuxième tour après avoir été jouée.
- La capacité de Philippa a été modifiée. Elle vous permet désormais de jouer une carte spéciale de votre main, puis de tirer une carte.
- Le Sommeillard sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Le Sommeillard a désormais l'attribut Éphémère.
- Le Couvin sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Le Couvin a désormais l'attribut Éphémère.
- La force du Médecin de terrain a été modifiée et passe de 2 à 4.
- La force de l'Expert en siège de Kaedwen ne diminuera plus quand des unités ayant l'attribut Machine de guerre seront jouées.
- La force de l'Expert en siège de Kaedwen a été modifiée et passe de 5 à 4.
- Detmold pourra désormais cibler les deux défausses.
- La force de Triss : sort de papillons a été modifiée et passe de 4 à 5.
- La capacité de Keira a été modifiée. Elle fixe désormais la force de l'unité à sa droite sur celle de l'unité à sa gauche (si les deux ne sont pas des cartes Or).
- La capacité de Radovid a été modifiée. Désormais, il vous permet de choisir 3 unités adjacentes. Ces unités (cartes Or exclues) sont verrouillées et leur force initiale est réduite de 2 (placement).
- Désormais, Jan Natalis améliore les unités l'une après l'autre. Il lui est donc possible d'améliorer plusieurs fois la même.
- La force de Dijkstra a été modifiée et passe de 5 à 1.
- La capacité de Dijkstra a été modifiée. Il joue désormais une carte Or depuis votre jeu.
- Désormais, Margarita génère des Adeptes d'Aretuza à la place des Adeptes de Ban Ard.
- Désormais, Pavetta détruit les unités les plus faibles une seule fois.
- L'attribut Implacable a été supprimé de Triss : sort de papillons.
- Dijkstra est désormais une unité Déloyale.
- La force du Trébuchet renforcé a été modifiée et passe de 5 à 4.
- Le compte à rebours du Trébuchet renforcé a été modifié et passe de 3 tours à 1.
- Les dégâts du Trébuchet renforcé ont été modifiés et passent de 2 à 1.
- Désormais, Vernon Roche peut cibler également les unités de votre côté.
- La force de Shani a été modifiée et passe de 3 à 2.
- Les valeurs d'amélioration de Jan Natalis ont été modifiées et passent respectivement à 3, 2 et 1.
- La force de Jan Natalis a été modifiée et passe de 5 à 6.
- La force du Couvin a été modifiée et passe de 4 à 5.
- La force de Jaskier a été modifiée et passe de 3 à 5.
- Désormais, Priscilla tire une des cartes face cachée.

- Désormais, Triss : sort de papillons ajoute 2 à la force de toutes les unités (cartes Or exclues) dans votre main.
- La force de Talar a été modifiée et passe de 6 à 8.
- Dijkstra est désormais une unité agile.
- La force du Misérable fantassin a été modifiée et passe de 2 à 3.
- La force du Soldat d'élite redanien a été modifiée et passe de 6 à 7.

Monstres

- Désormais, la capacité de faction des monstres ne pourra conserver que les unités jouées depuis votre main et Eredin. Elle ne conservera donc pas les unités ressuscitées, générées, rassemblées, etc.
- Le Guerrier vran absorbera désormais l'unité à sa gauche (placement).
- La force du Draugr a été modifiée et passe de 6 à 7.
- L'attribut Reproductible a été supprimé des Nekkers.
- La force de Soupir a été modifiée et passe de 7 à 6.
- La force de l'Esprit de la forêt a été modifiée et passe de 7 à 8.
- La force de Fuselle a été modifiée et passe de 7 à 6.
- La force de l'Élémentaire de feu a été modifiée et passe de 5 à 6.
- La force de la Céléno a été modifiée et passe de 3 à 5.
- La force de Nithral a été modifiée et passe de 6 à 8.
- Désormais, le Géant de glace sera aussi amélioré s'il est joué sur une ligne affectée par Givre.
- La force de la Harpie a été modifiée et passe de 3 à 4.
- Désormais, Imlerith retire 3 à la force d'une unité (cartes Or exclues) et 1 à la force d'une unité adjacente (cartes Or exclues) (placement).
- La capacité du Draugr a été modifiée. Il retire désormais 1 à la force des unités aléatoires (cartes Or exclues) situées du côté adverse.
- La capacité de Ge'els a été modifiée. Désormais, il augmente de 2 la force de chaque unité (cartes Or exclues) située de votre côté.
- La force du Golem a été modifiée et passe de 6 à 7.
- La force du Katakan a été modifiée et passe de 6 à 4.
- La force du Guerrier vran a été modifiée et passe de 5 à 6.
- La force de la Succube a été modifiée et passe de 8 à 7.
- La force du Griffon a été modifiée et passe de 6 à 7.
- Désormais, l'Esprit de la forêt génère du brouillard uniquement du côté de son joueur.

Scoia'tael

- L'attribut Implacable a été supprimé d'Aglais.
- La Guérisseuse havekar améliorera désormais les unités adjacentes (placement).
- Désormais, Toruviel augmente de 2 la force de toutes les unités situées à 2 emplacements quand elle est révélée (placement).
- La capacité du Contrebandier havekar se déclenchera désormais une fois appliqués les effets de certaines capacités, comme le Verrouillage.
- La force du Défenseur de Mahakam a été modifiée et passe de 4 à 5.

- L'attribut Ténacité du Défenseur de Mahakam ne persistera désormais que 1 tour.
- La capacité du Contrebandier havekar ne sera plus déclenchée par les cartes Or.
- La force du Contrebandier havekar a été modifiée et passe de 5 à 4.
- La force de Saskia a été modifiée et passe de 9 à 7.
- La force de Zoltan Chivay a été modifiée et passe de 5 à 8.
- L'attribut Ténacité de Zoltan Chivay ne persistera désormais que 1 tour.
- La capacité de Barclay Els n'affecte plus les unités Or.
- Iorveth ne peut plus cibler les unités Or.
- La force du Sapeur de la brigade Vrihedd a été modifiée et passe de 4 à 8.
- La capacité du Sapeur de la brigade Vrihedd est désormais une Embuscade, déclenchée au bout de 2 tours.
- La Trappeuse de Dol Blathanna retire désormais 5 à la force des unités adjacentes quand elle est révélée (placement).
- La force de Milva a été modifiée et passe de 7 à 8.
- Désormais, Ithlinne vous permet de choisir 3 unités adjacentes et verrouille ou déverrouille celles qui ne sont pas des cartes Or (placement).
- Désormais, Iorveth peut aussi cibler les unités de votre côté.
- La force du Marchand havekar a été modifiée et passe de 3 à 6.
- La valeur d'amélioration du Marchand havekar a été modifiée et passe de 3 à 2.
- La force initiale de Malena a été modifiée et passe de 6 à 8.
- Iorveth se place désormais sur la ligne de combat à distance.
- Aglaïs se place désormais sur la ligne de combat de siège.
- Isengrim se place désormais sur la ligne de combat à distance.
- Ithlinne se place désormais sur la ligne de combat à distance.
- La force de Iorveth a été modifiée et passe de 6 à 7.

Nilfgaard

- La Carcasse de vache générée par le Lanceur de cadavres se déclenchera désormais à la fin du deuxième tour après son apparition.
- La force d'Auckes a été modifiée et passe de 7 à 8.
- Joachim de Wett appliquera désormais son amélioration à l'unité jouée avant qu'elle ne soit posée sur le champ de bataille.
- La force de l'Arbalétrier des Escadrons noirs a été modifiée et passe de 5 à 4.
- Le Porte-étendard de la brigade Nausicaa améliorera désormais les unités adjacentes (placement).
- La force de Cantarella a été modifiée et passe de 6 à 12.
- La force initiale de Cantarella sera désormais réduite de 6 quand elle n'espionne pas.
- La capacité de l'Estafier de la brigade Impera se déclenchera désormais avant que ne soit appliqué l'effet de la capacité de chef.
- Le Guetteur se place désormais sur la ligne de combat à distance.
- Letho bannira désormais les unités situées à deux emplacements de lui (placement).
- La valeur d'amélioration de la Brigade Impera a été modifiée et passe de 3 à 2.
- Assassinat n'inflige plus de dégâts à vos unités.

- Lorsque Cantarella tire une carte, vous devez désormais cliquer dessus pour la garder.
- La capacité de Cahir a été modifiée. Désormais, elle réactive uniquement votre capacité de chef et permet à votre adversaire de tirer une carte Bronze révélée. Elle est sans effet si votre adversaire a passé.
- Désormais, la capacité de Cynthia est sans effet si votre adversaire a passé.
- Désormais, la capacité d'Albrich est sans effet si votre adversaire a passé.
- La force de Vattier de Rideaux a été modifiée et passe de 7 à 8.
- Désormais, la Brigade Impera est aussi améliorée lorsque vous jouez une unité espionne après avoir placé la Brigade Impera sur le plateau.
- Désormais, l'Émissaire vous fait tirer les 2 premières unités Bronze de votre jeu. Vous en jouez une, puis remplacez l'autre dans votre jeu et le mélangez.
- La force de la Fausse Ciri a été modifiée et passe de 3 à 6.
- La force du Lanceur de cadavres a été modifiée et passe de 4 à 6.
- Désormais, Assassinat verrouille également sa cible.
- Tibor Eggebracht oblige désormais l'adversaire à tirer la première carte Bronze de son jeu.

Skellige

- Désormais, le Capitaine pirate du clan Dimun sera amélioré quand vous défaussez une unité qu'il se trouve dans votre jeu, votre main ou sur le champ de bataille.
- La capacité de Donar an Hindar a été modifiée comme suit : "Invulnérable aux effets météo. Tirez une carte. Vous pouvez la garder ou la défausser pour en tirer une autre."
- Rétablissement ne permettra plus de ressusciter des unités ayant l'attribut Mort permanente.
- Désormais, Harald l'Estropié retire 2 à la force de toutes les unités (cartes Or exclues) situées du côté adverse.
- Le Skalde du clan Heymaey améliorera désormais les unités adjacentes (placement).
- Le Drakkar de guerre se déclenchera désormais quand des unités sont envoyées à la défausse.
- Désormais, l'Armurier du clan Tordarroch rétablit la force des unités affaiblies situées à 4 emplacements sur sa gauche (placement).
- Le Seigneur d'Undvik sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Hemdall a désormais l'attribut Éphémère.
- Hemdall sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Le Veule ranimé a désormais l'attribut Éphémère.
- Le Veule ranimé sera désormais compté comme une unité (générée) avec attribut.
- Le Seigneur d'Undvik a désormais l'attribut Éphémère.
- La Baleine spectrale sera désormais comptée comme une unité (générée) avec attribut.
- La Baleine spectrale a désormais l'attribut Éphémère.
- Les copies de la Guerrière du clan Drummond seront désormais jouées à droite de l'unité d'origine (placement).
- La force d'Holger Main-noire a été modifiée et passe de 4 à 6.
- La force du Sanglier des mers a été modifiée et passe de 8 à 6.
- La capacité du Sanglier des mers a été modifiée. Désormais, il retire 3, puis 2 et enfin 1 à une ou plusieurs unités (cartes Or exclues).

- La force du Drakkar de guerre a été modifiée et passe de 5 à 4.
- La force de Birna Bran a été modifiée et passe de 12 à 10.
- Désormais, Birna Bran tire 2 cartes au lieu de 3.
- Désormais, Cerys est améliorée par Garde de la reine même si elle est verrouillée (dans la défausse ou sur le champ de bataille).
- La force de Morkvarg a été modifiée et passe de 7 à 6.
- La force de Dujangoth Frett a été modifiée et passe de 6 à 8.
- Désormais, la force des Guerriers du clan an Craite est réduite de 1 au lieu de 2 lorsque vous les jouez.
- La force du Maraudeur berserker a été modifiée et passe de 4 à 7.
- La force du Berserker enragé a été modifiée et passe de 4 à 6.
- La force de l'Ours déchaîné a été modifiée et passe de 8 à 11.
- La force de la Garde de la reine a été modifiée et passe de 2 à 3.
- Le Roi Bran n'améliore plus les unités qu'il défausse.

Corrections générales

- Les jeux de base ont été réorganisés sur l'écran Choix du jeu.
- Les attributs des chefs ont été supprimés.
- Plusieurs infobulles ont été corrigées.
- Le Lancier d'Alba pouvait être endommagé par l'Ours sauvage ou le Piège à boule de feu avant d'obtenir l'effet de Quen. Ce problème a été résolu.
- Les cartes ayant une force initiale de 0 restaient au milieu du plateau lorsque vous utilisiez la carte Leurre dessus. Ce problème a été résolu.
- L'interaction des cartes avec le jeu (tirer et mélanger) a été clarifiée.
- Yennefer : la conjuratrice infligeait des dégâts depuis la défausse après avoir été détruite par la Carcasse de vache. Ce problème a été résolu.
- Les Brumelins n'étaient pas comptés comme étant détruits lorsque l'effet Brouillard était dissipé où lorsqu'ils en sortaient. Ce problème a été résolu.
- Les Attaquants du clan an Craite défaussés par Sac-à-souris ne déclenchaient pas certaines cartes comme le Drakkar de guerre ou le Capitaine pirate du clan Dimun. Ce problème a été résolu.
- La capacité de Sac-à-souris ne fonctionnait pas lorsqu'il vous restait 1 carte en main. Ce problème a été résolu.
- La capacité du Drakkar de guerre ne se déclenchait pas quand Sac-à-souris défaussait une carte spéciale et une unité. Ce problème a été résolu.
- Le Verrouillage bloquera désormais les capacités de Morkvarg et Ciri : ruée.
- Désormais, la force des unités améliorées dans le jeu est bien réinitialisée quand elles sont placées dans la défausse.
- L'effet Verrouillage n'était pas visible dans la défausse et Olgierd ainsi qu'Ablette ignoraient cet effet. Ce problème a été résolu.
- L'écran Butin de guerre/Notifications de récompense ne s'affichait pas pour certains joueurs. Ce problème a été résolu.
- L'illustration de Morkvarg était corrompue lorsque cette carte était détruite par Villentretenmerth. Ce problème a été résolu.

- L'erreur inconnue survenant lorsque vous achetiez trop de barils a été corrigée.
- L'illustration de certaines cartes pouvait être échangée avec celle d'autres cartes. Ce problème a été résolu.
- Les nouvelles cartes n'étaient pas toujours ajoutées immédiatement dans la collection. Ce problème a été résolu.
- Plus aucun problème sonore ne devrait se produire si le périphérique audio est réglé sur un taux d'échantillonnage supérieur à 96 kHz.
- Le problème de plantage survenant lors de la fermeture de l'application avec le bouton "X" a été résolu.
- Le bouton "Arrêter la recherche" ne fonctionnait pas toujours. Ce problème a été résolu.
- Les messages de didacticiel ont été corrigés pour tenir compte des dernières modifications.
- Le problème de plantage durant l'édition ou la création d'un jeu a été corrigé. Il était probablement causé par le choix d'une langue autre que l'anglais sur l'ordinateur.
- La carte Le dernier vœu ne déclenchait pas les capacités du Capitaine pirate du clan Dimun ou du Drakkar de guerre. Ce problème a été résolu.
- Le problème provoquant parfois une égalité immédiate lors la 3e manche a été résolu.
- Utilisée pour rétrograder les unités d'une ligne affectée par un effet météo, la Bombe au dimeritium leur rendait leur force initiale mais ignorait l'effet météo. Ce problème a été résolu.
- Les tuiles du menu principal ne devraient plus devenir noires lors d'un changement de résolution.
- Le jeu ne devrait plus planter lorsque le PC entre en mode veille.
- Les cartes générées par Jeannot n'avaient ni dessin ni description et étaient inutilisables. Ce problème a été résolu.
- Donar an Hindar ne défaussait pas les cartes spéciales s'il ne restait que des cartes spéciales Bronze dans le jeu. Ce problème a été résolu.
- L'Ours sauvage infligeait 2 points de dégâts aux Brumelins. Ce problème a été résolu.
- Les utilisateurs pouvaient se retrouver bloqués sur l'écran "Téléchargement de la collection de cartes". Ce problème a été résolu.
- La Trappeuse de Dol Blathanna pouvait se déclencher de manière incorrecte. Ce problème a été résolu.
- L'ordre de tri des cartes a été modifié dans le Créateur de jeu et la collection de la manière suivante :
- Cartes spéciales Bronze
- Cartes spéciales Argent
- Cartes spéciales Or
- Cartes de chef
- Unités Bronze
- Unités Argent
- Unités Or
- Dans la collection, les nombres de cartes sur la gauche seront mis à jour en fonction des filtres sélectionnés.
- La capacité du Guerrier vran pouvait se déclencher après que les deux joueurs aient passé. Ce problème a été résolu.
- La capacité de la Carcasse de vache pouvait se déclencher après que les deux joueurs aient passé. Ce problème a été résolu.
- La capacité de la Cavalerie lourde de la Bannière Brune pouvait se déclencher après que les deux joueurs aient passé. Ce problème a été résolu.
- La capacité de Dennis Cranmer pouvait se déclencher après que les deux joueurs aient passé. Ce problème a été résolu.

- Joachim de Wett pouvait tirer une unité aléatoire (cartes Or exclues) au lieu de celle placée sur le dessus du jeu. Ce problème a été résolu.