

Gwen't

(=variante du Gwent en format dés) Règles adaptées de [Dr Manuka](#) et [Larred](#) d'après [Reddit](#).

Les joueurs peuvent soit lancer un D10 pour la difficulté, soit la choisir. Cette difficulté va conditionner la main de base ainsi que le modificateur de récompense.

Difficulté	SD	Récompense du pari	Dés du deck	Main de base
Facile	1-4	x0,5	5d4, 4d6, 3d8	Les 10 valeurs les plus basses
Normal	5-8	x1	3x(d4, d6, d8, d10)	Les 10 médians (50% au-dessus et 50% au-dessous)
Difficile	9-10	x2	3x(d4, d6, d8, d10, d12)	Les 10 valeurs les plus hautes

Pour décider qui joue en premier, le MJ tire à pile ou face, le gagnant commence.

Le joueur débutera avec 3d4, 3d6, 3d8 et 1d10. Jetez les 10 dés au début du jeu, ces dés formeront la main de base. La main de base ne se constitue que de 10 dés maximum (seuls les bonus de factions peuvent la modifier). Les dés supplémentaires constituent le deck.

Il y a 3 manches, il suffit de gagner deux manches pour remporter la partie. Les dés sont joués à raison d'un par tour. Vous devez avoir le total le plus élevé pour gagner la manche. Les dés sont joués sur une seule ligne par joueur, dans n'importe quel ordre. Vous ne récupérez pas de dés à la fin de la manche, il est donc préférable de ne pas jouer les 10 dés à la première manche. Lorsque c'est votre tour, vous pouvez passer, et vous ne pouvez plus jouer pour cette manche seulement (votre adversaire peut cependant continuer à jouer).

En cas de match nul, vous perdez tous les deux (sauf bonus de faction). Si nécessaire, vous pouvez avoir une ou plusieurs manches de bonus s'il doit y avoir un gagnant. Si le joueur gagne, le MJ lance un d100 et offre la récompense suivant le tableau ci-dessous.

Les dés peuvent être soit gagnés auprès d'un joueur soit achetés chez un marchand :

Dé	Valeur marchande (en couronne rédanienne)	SD lors d'une victoire		
		Facile	Normal	Difficile
D4	48	1-75	1-69	1-55
D6	96	76-96	70-91	56-74
D8	288	97-100	92-97	75-88
D10	424	/	98-100	89-99
D12	1386	/	/	100

Il existe également 4 factions différentes. Le joueur doit décider lors de la création de son personnage (ou de la première partie), cette faction ne peut plus être modifiée sans racheter un nouveau jeu de Gwen't (il commencera alors avec 3d4, 3d6, 3d8 et 1d10).

- Les Nordiens : Ajoutez un dé lorsque vous remportez une manche. Ce dé ne doit pas provenir de votre main originale. Si vous n'en avez pas, lancez un d6.
- Les Monstres : A la fin d'une manche, lancez 1d10. Conservez le dé le plus à gauche avec la valeur inférieure ou égale au lancé (S'il n'y en a pas, relancez le d10).
- Les Nilfgaardiens : Vos d10 « explosent » lors d'un jet maximal. Vous pouvez ainsi ajouter un dé dans votre main originale. Si vous n'en avez pas, lancez un d6.
- Les Scoia'tel : Vous décidez qui commence et gagnez tous les matchs nuls.

Comme écrit dans le livre de base, jouer au Gwen't nécessite une compétence tactique. Ainsi, le MJ peut décider de laisser ses joueurs faire un jet de tactique SD 13 pour relancer 1 dé qui affiche une valeur de moitié inférieure (≤ 5 pour 1d10) pour chaque point au-dessus du SD (si vous obtenez un jet de 15 en tactique vous pouvez choisir de relancer 2 dés maximum).

Exemple de jeu :

Geralt contre le Barman (MJ)

Geralt n'a encore jamais joué avant, son nouveau deck de gwen't s'oriente sur la faction des Nordiens tandis que le barman joue la faction des Monstres. Il choisit la difficulté facile. Geralt pari 10 couronnes rédaniennes, ainsi comme il joue en difficulté facile le barman ne met que 5 pièces.

Geralt choisit le côté pile de la pièce et remporte le lancer, il commencera. Il lance ensuite ses 10 dés et obtient [1,2,3,3,4,4,5,5,7 et 9].

Geralt commence par poser son 7 et le barman joue un 6. Geralt ajoute son 5 ainsi que le Barman, puis Geralt joue son deuxième 5 et le barman un 4. Geralt ne souhaitant pas gaspiller des dés s'arrête et passe son tour. Le barman joue ainsi un 3 et remporte la première manche. Comme le barman joue la faction des Monstres, il lance un d10 et obtient un 5. Il peut donc conserver son deuxième dé en partant de la gauche qui est le 5 pour la prochaine manche.

Comme le Barman a perdu le lancer de la pièce, c'est lui qui va commencer pour la deuxième manche. La deuxième manche va être remportée par Geralt. Geralt, qui joue la faction des Nordiens peut alors utiliser son bonus. Comme il ne possède pas de dé supplémentaire dans son deck, il lance un d6 qu'il pourra jouer pour la troisième manche.

La partie continue jusqu'à ce qu'un des deux joueurs remporte 2 des 3 manches. A la fin de la partie, Geralt gagne et remporte ses 10 couronnes rédaniennes ainsi que les 5 avancés par le Barman. Le Barman lance alors un d100 qui affiche alors 98, Geralt gagne donc un nouveau d8 pour son deck. Pour ses prochaines parties, Geralt joue donc 10 de ses 11 dés (10 dans la main de base et 1 dans le deck).