



GWENT: MASTER COMPENDIUM

Regole per il Bilanciamento Competitivo Avanzato - ver05_feb_2026

1. MODIFICHE ALLE FAZIONI E CARTE

- Ribilanciamento Fazioni -

-  **NILFGAARD (Difesa Imperiale):**
 - Vince i pareggi **SOLO se Nilfgaard ha passato il turno per primo** (sta difendendo il punteggio). Se segue un 'passo' altrui, il pareggio è standard (abilità fazione).
 - Ha max 4 medici invece che 2 (vedi nerf medici e deck building).
-  **SCOIA'TAEL (Guerriglia/agilità):**
 - **Iniziativa:** Decide chi inizia **OGNI** round (abilità fazione).
 - **Supporto:** Le unità medico sono considerate 'truppa' in fase di deck building (vedi deck building) ma con costo build comunque 10, permettendo di mettere unità più forti (due slot elite liberi) nel mazzo.
 - **Cap Eroi ed Elite:** Max **5** Eroi (6 se senza Eroi da 15 pt, vedi deck building) e **9** elite.
 - **Taunt libero:** le unità *Taunt* possono agire in **TUTTE** le file (scelta del giocatore).
-  **MOSTRI (L'Orda Vendicativa):**
 - **Dominio:** Sceglie (NON casualmente) chi resta in campo a fine round (non-eroi).
 - **Urlo di Vendetta:** Una volta per partita, SOLO se il giocatore Mostri ha già perso almeno un round, può rimuovere tutto il meteo (effetto *Clima Sereno*, 'standalone': NON pescato dal deck!); l'utilizzo vale un turno.
-  **REGNI SETTENTRIONALI:**
 - Pesca 1 carta extra se vince il Round (invariato, abilità fazione)
 - Se fossero lo stesso troppo forti, valuta "Spionaggio" per l'abilità fazione (vedi ultime pagine)
-  **SKELLIGE:**
 - Inizio Round 3: resuscita 2 unità a caso dagli scarti (invariato, abilità fazione).

- Ribilanciamento Carte -

-  **USTIONE (Obbligatoria):**
 - Ogni mazzo **DEVE** contenere almeno 1 copia di *Ustione (Scorch)*.
 - Effetto: Distrugge le unità più forti in campo (tue e avversarie). Eroi immuni.
-  **GUARDIA DEL CORPO (*Taunt* rework):**
 - Tutte le Unità non-eroe da 0 e da 1 (qualsiasi abilità, ma NON medici) e da 2 e 3 senza Abilità, hanno **Taunt**:
 - Effetto: Possono sacrificarsi per annullare la distruzione di **1** unità alleata nella stessa loro fila (ma scoiat'ael, ha taunt a fila libera).
 - Utilizzabile da ogni giocatore, in qualsiasi momento di bisogno, in qualsiasi numero, su base 1 carta taunt sacrificata = 1 carta salvata (se sprechi tutti i personaggi *taunt* a per un'ustione sola, cazzi tuoi brosky).
 - Le unità sacrificate vengono **BANDITE** e non sono resuscitabili. Perdono anche qualsiasi abilità avessero attiva (tipo: le mucche usate come taunt non chiameranno la bovine defence force)
-  **SPIE (Nerf):**
 - Punti forza fissi: **9 Punti**.
 - **Banish**: A fine round, vengono rimosse dal gioco (non vanno negli scarti).
 - **Giocata singola**: giocabile MAX una per round, e NON bersagliabili da *Esca (Decoy)* e medici.
-  **MEDICI (Nerf):**
 - Punti cap deck building: **10 Punti (SOLO IN DECK BUILDING, quindi forza invariata) per medico, per TUTTI i medici¹**.
Per **Scoiat'ael**: i medici sono scontati, a **5 pt building**.
 - La **forza totale** dei due medici deve essere **max 12 punti forza**.
Per **Nilfgaard**: scende a **max 11 pt forza** totali se usa **3 medici**, **max 9 pt forza** totali se usa **4 medici** (vedi deck building).
 - Un medico NON può **MAI resuscitare un altro medico (no-chain rule)** o una spia.
-  **MUCCHE (Nerf):**
 - Punti cap deck building: **4 punti in deck building** (forza rimane 0).

¹ Significa che la forza di un medico non cambia, ma nella fase di costruzione del deck, viene portata a 10. **Perché?** -> Un medico di bassa forza viene impattato di più (dava troppo vantaggio al mazzo per costare pochi punti al deck building), un medico di alta forza viene impattato meno (era già un costo alto per il deck building)

- ⚡ **EROI:**
 - Immuni a tutto (Meteo, Ustione, Medici, Decoy). Non possono essere resuscitati.
 - **BAN dell'Elfo Misterioso:** giocabile solo da scoiat'ael, vale 15pt in deck building.
 - **Kambi:** costa **6 punti in deck building** (forza invariata).

2. DECK BUILDING (Costruzione Rigida)

1. STRUTTURA BASE:

- Minimo **22** Carte Unità.
- Massimo **6** Carte Speciali (**Di cui 1 obbligatoriamente Ustione, e un max di 2 Ustione totali NEL MAZZO se c'è ustione 'a tavolo'**).
- Massimo 2 spie
- Massimo 2 medici
- Massimo 4 eroi, di cui uno solo da 15pt (max 5, se non utilizzati quelli da 15pt)
- Massimo 3 carte uguali (stesso nome), massimo 1 eroe per nome
- **Cap Forza:** Somma totale forza Unità $\leq$ **130 Punti**.

{per le modifiche per-fazione, vedi il punto 4: permessi di building}

2. GERARCHIA RANGHI (Divisione Obbligatoria):

-
- **CATEGORIA ELITE (8 Carte Esatte):**
 - Unità con Forza/punti $\geq$ 6 ed Eroi.
- **CATEGORIA TRUPPA (Minimo 14 Carte):**
 - Unità con Forza $\leq$ 5 (Medici solo per permessi-fazione al punto 4).

3. PERMESSI DI BUILDING DELLE FAZIONI:

- **Nilfgaard:** cap medici alzato a 4 max, ma la forza totale è di max 11pt se 3, 9pt se 4. Il terzo e quarto medico vanno nella pila/categoria truppa.
- **Scoiat'ael:** cap carte ELITE alzato a 9 (esatte), per il cap eroi alzato a 5. Può usare due eroi da 15 pt, e può alzare il cap a max 6 eroi se non usa nessun eroe da 15pt (ma le élite rimangono SEMPRE 9 esatte). I medici costano 5 pt, e possono andare nella categoria truppa!
- **Mostri:** cap carte ELITE alzato a 9 (esatte), cap eroi invariato.

{ Chiarimento ulteriore sui medici: le carte medico costano, ognuna, SEMPRE 10pt fissi nel calcolo del Cap 130pt, al di là della loro forza (a parte Scoiat'ael). Riprendendo il nerf spiegato all'inizio: la loro forza e il loro valore punti nel deck building sono due metriche distinte. La loro forza segue i cap forza spiegati, mentre il costo punti-building di ogni medico è SEMPRE 10 (anche se eroe) e 5 per Scoiat'ael. Quindi: spie (di 9 forza fissa) e medici sono SEMPRE carte elite, a parte per medici scoia'tael e il terzo/quarto medico nilfgaard, come spiegato nei permessi }

3. SETUP & PESCA (Draft Iniziale)

1. Divisione:

- **Pila COMANDO:** Le 8 (o 9 se scoiat'ael/mostri) carte Elite + le 6 Speciali (inclusa Ustione).
- **Pila TRUPPA:** Le 14+ carte Truppa.

2. Pesca (10 Carte):

- Pesca **3** dalla Pila Comando.
- Pesca **7** dalla Pila Truppa.
- Mulligan iniziale opzionale (vedi Mulligan & gameplay)

3. Unione:

- Mescolare le rimanenze in un unico mazzo.

4. Ustione 'a tavolo':

- si pone una carta **ustione**, visibile e scoperta ('**al tavolo**'), a testa. Il suo utilizzo è a piacere e vale come mossa (turno). -> inizia usando questa regola ma valuta se spinge troppo sulle difensive

4. MULLIGAN & GAMEPLAY

{Il mulligan è la gestione del cambio delle carte della propria mano. Quello “iniziale” è il cambio carte di inizio partita, quello “dinamico” è il cambio carte a inizio round mediani}

- **Mulligan Iniziale:** Fino a 3 carte (comando scambia per comando, Truppa scambia per Truppa; no due truppe e una comando per prendere tre dalla pila comando).
- **Mulligan Dinamico (R2/R3):** Fino a 3 carte (Libero, nel mazzo unico; MA: si decide e si dichiara a priori quante carte cambiare; no una e in base a cosa peschi, l'altra). Prima un giocatore (chi inizia il round), poi l'altro in risposta.
 - Blacklist rule (per ENTRAMBI i mulligan): scegli le carte da cambiare, peschi le nuove carte, poi metti le carte cambiate nel mazzo e mischi. Non puoi ripescare le stesse carte che avevi in mano e che volevi cambiare
- **Turni:** Giocare una carta O usare l'Abilità Leader (se attiva e non passiva) conta come un turno.
- **Passare:** funzione invariata.
- **Round:** chi vince il round, inizia quello dopo, e fa per primo il mulligan dinamico come appena detto sopra.
- **Patch Abilità Adunata:** il giocatore sceglie se schierare anche dalla mano o no le carte adunata relative (standard: solo deck; dalla mano: a tua discrezione).
- **Patch Decoy e Medici:** Decoy e medici non possono bersagliare le spie con le loro abilità/funzioni. I medici non possono pescare carte speciali dalla pila scarti, né altri medici (ripetizione del nerf della spia e del medico, se non fosse chiaro).

-Commenti, Test e Possibilità-

- La 'undicesima carta', ustione al tavolo, va valutata. Mazzi con troppe carte con abilità ustione diventano rotti e spingono troppo sulla difensiva...
- Bisogna capire se i taunt sono bilanciati o se tornare a 'unità con forza ≤ 3 hanno taunt', contando che però ce ne sono pochi così nel roster...
- Le carte con abilità evocazione potrebbero avere bisogno di una rivisitazione punti
- Mentre la pila truppa non dovrebbe dare problemi, la dimensione della pila elite è critica e va testata da vicino. I principi rimangono però solidi (scoiat'ael ha bisogno di più elite e/o eroi, gli altri mazzi dovrebbero essere ok, e se nilfgaard ha carte troppo rotte: si abbassa a 7). Bisogna capire se bilancia i mazzi o se rende alcuni pieni di spazzatura
- Scoiat'ael sono bilanciati solo se i punti medi delle carte alte sono effettivamente inferiori alle altre fazioni. Se ci si ritrovano deck scoiat'ael da elite tutte da >8 di forza, contro fazioni con simili punti forza per le elite, scoiat'ael diventano rotti. In quel caso si può tornare al decidere chi inizia solo al primo round, se non basta si va ad agire sui medici (abbassare il cap forza totale da 10 a 8 o 6, ad esempio), poi agire sulla categoria elite (quante elite, quanti eroi...)
- **Patch abilità fazione Regni settentrionali**, valutare la sostituzione con **Spionaggio**: se vinci il round, scegli tra:
 - Guardare due carte in mano all'avversario
 - guardi le prossime due carte, in cima al suo deck
 - Guardi le prossime due carte in cima al TUO deck.Questa roba si applica DOPO il mulligan dinamico: in questo modo hai o info 'ora per ora', o info 'ora per dopo', o info per te stesso.
- I mostri sono un punto interrogativo. Possono essere troppo forti o troppo deboli. Tutto sta nel capire se le unità caccia selvaggia hanno bisogno di immunità al gelo o meno, e se gli slot elite sono adeguati: hanno abilità Adunata quindi potrebbero essere pochi gli slot elite per una fazione simile...o troppi.
- La community sostiene che skellige sia ok e abbastanza competitiva. Per evitare dei feedback loop e creare infiniti circoli di bilanciamenti, la fazione non è stata toccata (la logica è: se funzionano tra loro e con skellige, e skellige sta al passo, siamo apposto)
- Valutare se i medici (magari delle fazioni deboli) possano resuscitare carte da qualsiasi pila scarti (mia o avversaria), per dare più costo-opportunità all'utilizzo del decoy tra medico e altra carta sul tavolo (se la uso a priori sul medico, l'altra carta potrebbe rubarla l'avversario). Very unlikely, ma da tenere a mente.
- Certe carte come la bovine defence force e Kambi forse vanno testate meglio dal vivo