



WARHAMMER UNDERWORLDS: NEMESIS-FORMATREGELN

Nemesis ist ein Format, das die Zugänglichkeit von Rivals und die Individualisierungsmöglichkeiten von Relic kombiniert. Bei Nemesis wählst du eine Kriegerschar und ein allgemeines Rivals-Deck. Aus dem Rivals-Deck deiner Kriegerschar und dem gewählten allgemeinen Deck stellst du ein Deck für deine eigenen Strategien zusammen, das du auf den Warhammer-Underworlds-Schlachtfeldern auf die Probe stellen kannst.

KRIEGERSCHAREN

Alle Warhammer-Underworlds-Kriegerscharen und Rivals-Decks können im Nemesis-Format eingesetzt werden.

DECKBAU

Regeln für den Nemesis-Deckbau findest du auf Seite 52 des Regelbuchs aus Warhammer Underworlds: Deathgorge. Die folgenden Regeln gelten zusätzlich zu jenen Regeln.

- Das von dir gewählte allgemeine Rivals-Deck muss zu einer der folgenden Saisons gehören: Nethermaze, Gnarlwood, Wyrdhollow oder Deathgorge. Die Saison eines Rivals-Decks findest du auf seiner Box.
- Die Weitläufer und die Grabwache haben nun vorgefertigte Rivals-Decks für den Einsatz beim Nemesis-Deckbau. Du findest sie im aktuellsten Warhammer-Underworlds-Starterset (2023). Andere Fraktionskarten dieser beiden Kriegerscharen sind in diesem Format nicht gültig.

SPIELPLÄNE

Die folgenden Spielpläne können im Nemesis-Format verwendet werden:

Starterset-Spielpläne (2023) (Seelenrefraktor, Verfluchter Kerker, Kato-phrane-Reliquiar, Zerstörter Turm)

Nethermaze-Spielpläne (Der Unvermeidliche Morast, Die Leidenschlinge, Säulen des Vergessens, Bodenlose Abgründe)

Gnarlwood-Spielpläne (Dunstried-Dickicht, Gramsümpfe, Blutnasse Schlinge, Rindenfall)

Wyrdhollow-Spielpläne (Schlucht der Narren, Wurzelhalleneinblutung, Fleischkrampfvortex, Sehnenklüften)

Deathgorge-Spielpläne (Die Gletschergruft, Frostpeinruinen, Windgepeitschte Einöde, Der Kaltwirbelschlund)

„BEST OF THREE“

Wenn ihr „Best of Three“ spielt, werden bis zu drei Spiele hintereinander gespielt, um einen Gewinner zu bestimmen.

Im „Best of Three“-Format können Spieler den gleichen Spielplan nicht mehr als einmal innerhalb derselben Begegnung eines Events verwenden – das bedeutet, dass die Spieler insgesamt mindestens zwei Spielpläne mitbringen müssen (wodurch sie eine Auswahl aus vier Spielplan-Seiten haben). Ein Spieler kann zum Beispiel im ersten Spiel das Dunstried-Dickicht verwenden, die Blutnasse Schlinge (auf der Rückseite des Dunstried-Dickichts) im zweiten Spiel und den Rindenfall im dritten Spiel.

Würfelt außerdem im zweiten Spiel einer „Best of Three“-Partie in Schritt 2 (Spielpläne auslegen) nicht gegeneinander. Stattdessen wird angenommen, dass der Spieler, der den Wurf im ersten Spiel verloren hat, den Wurf im zweiten Spiel gewinnt. Wenn die Partie nach dem zweiten Spiel noch nicht entschieden ist, würfelt im dritten Spiel in diesem Schritt wie üblich gegeneinander.

DECKLISTEN

RIVALS-DECK
TÖDLICHE TIEFEN

Dieses einsatzbereite Rivals-Deck besteht aus den folgenden Karten:

MISSIONSKARTEN

Krieg im Schatten #189	Boten der Dunkelheit #202
Blutige Gewässer #191	Überreste ausplündern #209
Ruf der Finsternis #194	Gemeinsam verirrt #211
Löscht sie ganz und gar aus #198	Hinein in die Tiefen #218
Dunkler Richtspruch #199	Den Abgrund befreien #220
Verzweifelter Sieg #200	Aufwallende Finsternis #226

KRAFTKARTEN

Die hungernde Finsternis #229	Verfluchtes Enterbeil #271
Unterwasser-Überfall #230	Finstertwasser-Anker #282
Strahlenschein #232	Fangkette #285
Messer im Dunkeln #246	Galgenhumor #288
Mörderische Gezeiten #247	Lauernder Schrecken #292
Wahrheitssuchender #256	Mal der Dunkelheit #293
Schattenversteck #257	Schattenmaske #294
Die Wände rücken näher #264	Fragment einer verlockenden Karte #304
Hüfthoch #266	Rettungsleine #306
Wir müssen tiefer hinein #267	Schattenstigma #307