



# WARHAMMER UNDERWORLDS : RÈGLES POUR LE FORMAT NÉMÉSIS

Némésis est un format qui combine l'accessibilité de Rivaux et les possibilités de personnalisation de Relique. À Némésis, vous choisissez une bande et une pile de Rivaux universelle. Avec la pile de Rivaux de votre bande et la pile de Rivaux universelle choisie, vous constituez une pile en fonction de votre stratégie et vous testez vos tactiques sur les champs de bataille de Warhammer Underworlds.

## BANDES

Toutes les bandes de Warhammer Underworlds et leurs piles de Rivaux peuvent servir au format Némésis.

## CONSTITUTION DE PILES

Les règles de constitution de piles sont les suivantes :

- Choisissez une bande et prenez les cartes qui ont le même symbole de bande que les cartes de combattants de votre bande. Dans la plupart des cas, il s'agira de la pile de Rivaux de cette bande. Quoi qu'il en soit, dans ces règles ces cartes sont appelées la pile de Rivaux de la bande.
- Choisissez une pile de Rivaux parmi :
  - **Puissance Illusoire** (pile de Rivaux universelle Harrowdeep)
  - **Profondeurs Mortelles** (pile de Rivaux universelle Nethermaze)
  - **Griffes et Crocs** (pile de Rivaux universelle Gnarlwood)
  - **Fouilleurs Audacieux** (pile de Rivaux universelle Gnarlwood)
- Choisissez au moins 12 cartes d'objectif de la pile de Rivaux de votre bande et de l'autre pile de Rivaux choisie. Pas plus de 6 de ces cartes peuvent être des objectifs instantanés. Il s'agit de votre pile d'objectifs.
- Choisissez au moins 20 cartes de pouvoir de la pile de Rivaux de votre bande et de l'autre pile de Rivaux choisie. Pas plus de la moitié de ces cartes peuvent être des manœuvres. Il s'agit de votre pile de pouvoirs.

## PLATEAUX

Les plateaux suivants peuvent être utilisés au format Némésis :

**Plateaux de boîte de base** (Réfracteur d'Âme, Les Oubliettes Maudites, Astrolabe de Shyish, Le Puits Miroir)

**Plateaux de Harrowdeep** (Machines Ultimatum, Cellier Profane, Chambre de la Genèse, Hall de la Sublimation)

**Plateaux de Nethermaze** (La Morasse Mortelle, La Spirale Torturée, Les Piliers de l'Oubli, Les Profondeurs Abyssales)

**Plateaux de Gnarlwood** (Enchevêtrement Brumeux, Marais Nauséeux, Le Repli Viscéral, Immonde Pelade)

## JEU EN TROIS MANCHES

Dans le jeu en trois manches, les joueurs ne peuvent pas utiliser la même face d'un plateau de jeu plus d'une fois par match lors d'un événement. Cela signifie qu'ils doivent amener au moins deux plateaux de jeu différents (ce qui leur donne alors le choix entre quatre faces différentes). Par exemple, un joueur pourrait utiliser le Marais Nauséeux à la première Manche, Le Repli Viscéral à la deuxième Manche (qui est l'autre face du plateau du Marais Nauséeux) puis l'Immonde Pelade à la troisième Manche.

De plus, à la deuxième partie d'un match en trois manches, ne tirez pas au dé à l'étape 2 du placement (étape Placer les Plateaux). À la place, le joueur qui a perdu le tir au dé à la première partie compte comme ayant gagné le tir au dé pour la deuxième. Si le match n'est pas terminé après cette deuxième partie, tirez au dé normalement à la troisième partie.

## LISTES DE PILES

Ces cartes de référence indiquent les cartes incluses dans deux piles de Rivaux : Puissance Illusoire et Profondeurs Mortelles. Ces piles sont préconstituées et prêtes à être utilisées telles quelles.

**PILE DE RIVAUX DE  
PUISSANCE ILLUSOIRE**

Ces piles Rivaux incluent les cartes suivantes :

**CARTES D'OBJECTIF**

Marée Descendante #193	Les Ombres s'Allongent #212
Fausse Apothéose #196	Maîtres de l'Illusion #217
Horreurs dans les Ténèbres #201	Hors du Temps #219
Némésis Illusoire #202	Ombre Fidèle #224
Prééminence Illusoire #203	Troupes de Choc #225
Titan Illusoire #204	Tracez les Lignes Telluriques #227

**CARTES DE POUVOIR**

Sous Couvert des Ténèbres #233	Vigueur Siphonnée #260
Sombre Détermination #234	Transfert de Puissance #263
Fracas Assourdissant #236	Masque Incarnat #271
Trouaille Illusoire #242	Vigueur Éphémère #278
Progression Fantomatique #249	Présence Factice #279
Dénégation Fantomatique #250	Forme Illusoire #281
Récupération Fantomatique #251	Fléchettes Fantomatiques #290
Marché Dououreux #258	Poings Fantomatiques #292
	Bouclier Fantomatique #293
	Lance Fantomatique #294
	Arpenteur des Ombres #300
	Maitre d'Armes #307

© GW 2022

**PILE DE RIVAUX DE  
PROFONDEURS MORTELLES**

Ces piles Rivaux incluent les cartes suivantes :

**CARTES D'OBJECTIF**

Guerre dans les Ombres #189	Hérauts du Crépuscule #202
Du sang dans les profondeurs #191	Fouiller les Cadavres #209
Appel des Ténèbres #194	Perdus en groupe #211
Les Broyer Tous #198	Sonder les Profondeurs #218
Sombre Jugement #199	Purifier les Abysses #220
Triomphe Désespéré #200	Ténèbres Avides #226

**CARTES DE POUVOIR**

Ténèbres Affamées #229	Hache d'Abordage Maudite #271
Embuscade Amphibie #230	Ancre d'Eau Sombre #282
Lumière Étincelante #232	Ligne de Dragage #285
Une Lame dans les Ténèbres #246	Humour Macabre #288
Marée Meurtrière #247	Horreur aux Agnets #292
Chercher les Vérités Profondes #256	Marqué par les Ténèbres #293
Refuge dans l'Ombre #257	Masque d'Ombres #294
Les Murs se Rapprochent #264	Fragment de Carte Cryptique #304
Jusqu'à la Taille #266	La Ligne de Vie #306
Nous devons descendre... #267	Stigmate Pénombrial #307