



# WARHAMMER UNDERWORLDS: REGLAS FORMATO NEMESIS

Nemesis es un formato que combina la accesibilidad de Rivalés con la personalización de Relic. En Nemesis, eliges una banda y un mazo Rivalés universal. Usando el mazo Rivalés de tu banda y el mazo universal que has elegido, construyes un mazo que se adapte a tu estrategia y tácticas, y luego lo pones a prueba en los campos de batalla de Warhammer Underworlds.

## BANDAS

Pueden utilizarse en el formato Nemesis todas las bandas de Warhammer Underworlds y sus mazos Rivalés.

## CONSTRUCCIÓN DE MAZOS

Las reglas de construcción de mazos para Nemesis son las siguientes:

- Elige una banda y toma el conjunto de cartas que tienen el mismo símbolo de banda que las cartas de guerrero de tu banda. En la mayoría de casos eso será el mazo Rivalés de tu banda. Aunque no sea sí, en las reglas llamaremos a esas cartas el mazo Rivalés de esa banda.
- Elige otro mazo Rivalés universal de las temporadas Harrowdeep, Nethermaze, Gnarlwood o Wyrdhollow (la caja incluye un mazo Rivalés de temporada).
- Elige 12 o más cartas de objetivo del mazo Rivalés de tu banda y el otro mazo Rivalés que has elegido, de las cuales no más de 6 pueden ser objetivos de auge. Ese es tu mazo de objetivos.
- Elige 20 o más cartas de poder del mazo Rivalés de tu banda y el otro mazo Rivalés que has elegido, de las cuales no más de la mitad pueden ser gambitos. Ese es tu mazo de poderes.

## TABLEROS

Pueden usarse los siguientes tableros de juego en el formato Nemesis:

**Tableros de la Caja de inicio** (Refractor del Alma, Mazmorra Maldita, Disco de Estrellas Shyishiano, Pozo Espejado)

**Tableros de Harrowdeep** (Motores del Ultimátum, Alacena Profana, Cámara del Génesis, Salón de la sublimación)

**Tableros de Nethermaze** (La Ciénaga Inevitable, El Rizo Torturado, Columnas del Olvido, Las Profundidades Abisales)

**Tableros de Gnarlwood** (Maraña Nieblafétida, Pantano Azotado, Anillos Viscerales, Paraje de Mudadas)

**Tableros de Wyrdhollow** (Locura Rasgacosturas, Cámara Sangrada, Vórtice Tuercecarne, Abismos de Tendones)

## AL MEJOR DE TRES PARTIDAS

Si juegas al mejor de tres partida, juega un máximo de tres partidas de Warhammer Underworlds para decidir el jugador del partido. En el formato “al mejor de tres partidas”, los jugadores no pueden usar la misma cara de un tablero de juego más de una vez por encuentro de un evento: esto significa que deben llevar consigo y usar un mínimo de dos tableros de juego diferentes en total (pudiendo elegir entre cuatro caras de tablero). Un jugador podría, por ejemplo, usar Maraña Nieblafétida en su primera partida, Anillos Viscerales en su segunda partida (que es el reverso de Maraña Nieblafétida) y Paraje de Mudadas en su tercera partida.

Además, en la segunda partida de Al mejor de tres partidas, no desempates en el paso 2 del despliegue (el paso de Colocar los tableros). En su lugar, se da por sentado que el jugador que perdió el desempate en la primera partida ha ganado el desempate de la segunda. Si el encuentro no se decide al finalizar la segunda partida, desempatad de la manera normal en este paso de la tercera partida.

## LISTAS DE MAZOS

**MAZO RIVALES  
PROFUNDIDADES LETALES**

*Este mazo Rivalés listo para jugar incluye las siguientes cartas:*

**CARTAS DE OBJETIVO**

|                            |                               |
|----------------------------|-------------------------------|
| Guerra en las sombras #189 | Portadores del ocaso #202     |
| Sangre en lo profundo #191 | Rapiñar los restos #209       |
| Las tinieblas llaman #194  | Perderse juntos #211          |
| Aplastarlos en masa #198   | Sondar las profundidades #218 |
| Juicio oscuro #199         | Purgar el abismo #220         |
| Triunfo desesperado #200   | Oscuridad en auge #226        |

**CARTAS DE PODER**

|                                |                               |
|--------------------------------|-------------------------------|
| Oscuridad hambrienta #229      | H. de abordaje maldita #271   |
| Emboscada anfibia #230         | Ancla de Aguasnegras #282     |
| Luz fulgurante #232            | Cuerda de amarre #285         |
| Puñales en la oscuridad #246   | Humor negro #288              |
| Mareas homicidas #247          | Horror acechante #292         |
| Buscando verdades ocultas #256 | Marcado por la oscuridad #293 |
| Refugio sombrío #257           | Máscara de sombras #294       |
| Las paredes se cierran #264    | Trozo de mapa tentador #304   |
| Hundidos hasta la cintura #266 | Conexión vital #306           |
| Hay que seguir bajando #267    | Estigmas sombríos #307        |