

N E M E S I S

L O C K D O W N

OFFIZIELLES SPIEL-FAQ

05.12.2022



ERRATA

Das Wort „Gegenmittel“ muss „Taser“ lauten. Im Wachraum kann also ein Taser gefunden werden statt des Gegenmittels.

- 1) **Können Gegenstände wie das Medkit, die Kleidung, die Forschungsunterlagen und die Löschdecke auf andere Charaktere angewendet werden?**

Nein. Diese Regel wurde während der Entwicklung von Nemesis: Lockdown geändert. Falls ein Charakter solch einen Gegenstand verwenden möchte, muss er ihn erst durch Tauschen erlangen und ihn dann selbst benutzen (falls er ihn nicht bereits hat).
Gegenstände können nicht auf andere Charaktere angewendet werden, außer der Gegenstand besagt explizit etwas anderes.

- 2) **Die Regeln der Spielanleitung für Nemesis: Lockdown besagen für das Gefahr-Erkundungsplättchen, dass ich trotzdem den Gefahr-Effekt abhandeln muss, auch wenn es durch eine vorsichtige Bewegung aufgedeckt wurde.**

Dies widerspricht früheren FAQ-Regeln, die besagten, dass beim Aufdecken eines Gefahr-Erkundungsplättchen bei einer vorsichtigen Bewegung nur die Regeln für die vorsichtige Bewegung angewendet werden.

Welche Variante ist korrekt?

Die Regeln von Nemesis: Lockdown sind korrekt.
Falls durch eine vorsichtige Bewegung ein Gefahr-Erkundungsplättchen aufgedeckt wird, wird trotzdem der Gefahr-Effekt abgehandelt ...

- 3) **Die Spielanleitung von Nemesis: Lockdown besagt, dass ich 18 Statusmarker haben soll, ich habe jedoch nur 15.**

15 Statusmarker ist die korrekte Anzahl. Die 18 ist ein Fehldruck.

- 4) **Der Text vom Depot klärt nicht exakt, ob einer oder alle Charaktere in diesem Raum Gegenstände herstellen können, wenn die Aktion ausgeführt wird. Wie ist die korrekte Verwendung?**

Sobald die Aktion im Depot ausgeführt wird, können ALLE SPIELER, die sich derzeit im Depot befinden, kostenfrei eine Gegenstand-Herstellen-Aktion ausführen und dabei 1 Gegenstandskarte weniger ablegen. Falls die Reihenfolge der Aktionen wichtig ist, führt zuerst der Charakter die Aktion aus, der die Aktion gewählt hat und dann alle anderen in Reihenfolge.

- 5) **Die Gegenstandskarte PROTOTYP: SCHROTFLINTE muss über ihrem Effekt den Wert für ihre Munitionsmarker und -kapazität anzeigen. Sie kommt mit 1 Munitionsmarker ins Spiel und hat 1 Munitionskapazität von zwei. Der Text über dem Effekt muss also lauten: „Munition 1/2“.**



- 6) **Beim Effekt des Wachraums muss das Wort „Gegenmittel“ gegen „Taser“ ausgetauscht werden. Der Text lautet also: „NIMM DIR AUSRÜSTUNG: Reduziere den Suchzähler um 1 und nimm dir den hergestellten Gegenstand „Taser“ oder „Schutzanzug“.**

REGELN

- 1) **Was passiert den Charakteren in der Anlage und mit der Anlage, wenn die Partie durch den Alarm beendet wird?**

Das Spiel endet auf die gleiche Weise, wie wenn das Zeitplättchen das letzte Feld der Zeitleiste erreicht.
Falls die Selbstzerstörung aktiviert ist, bedeutet dies auch, dass die Anlage zerstört wird.

- 2) **Die Schwere Wunde „Knie“ sagt, dass meine erste Bewegungen-Aktion in meinem ersten Zug jeder Runde 2 betragen. Bedeutet das, dass ich diese Zusatzkosten umgehen kann, indem ich in meinem ersten Zug etwas anderes tue und mich erst danach bewege?**

Ja, genau so funktioniert es.

- 3) **Falls das FVS-Plättchen „Starte ALLE“ das erste Plättchen in der Partie ist, das abgehandelt wird, bedeutet das, dass es danach nicht mehr möglich ist über das FVS zu flüchten?**

Jede FVS-Kapsel kann in einer Partie mehrfach gestartet werden. Eine Kapsel kann z. B. gestartet werden, wenn ihr zugehörigen Plättchen aufgedeckt wird (A oder B) und später noch einmal, wenn das Plättchen „Starte ALLE“ aufgedeckt wird (oder umgekehrt).
Thematisch gesehen handelt es sich beim FVS um das Fracht-Versand-System, bei dem nur eine Kapsel (von vielen verfügbaren) gleichzeitig gestartet wird.

AKTIONEN

- 1) **Falls eine Aktionskarte verlangt, dass mein Charakter in einem Raum mit einem Computer ist, bedeutet das, dass die passende Sektion auch mit Strom versorgt sein muss?**

Nein. Falls die Karte nur verlangt, dass du in einem Raum mit einem Computer bist, bedeutet dies nicht zwangsläufig, dass die Sektion auch mit Strom versorgt sein muss (außer natürlich, es ist etwas anderes angegeben).

Die Karte „Quarantäne“ der Wache verlangt beispielsweise nur, dass er in einem Raum mit Computer sein muss, unabhängig davon, ob die Sektion mit Strom versorgt ist.

RÄUME

- 1) **Kann ich Eiern mit der Thermitladung, einer Granate (o. Ä.) Schaden zufügen?**

Ja. Jeder Gegenstand, der Wunden zufügt kann auch Eier zerstören. Pro Wunde (beliebiger Art) bzw. Schaden wird 1 Ei zerstört, wie auf Seite 28 beschrieben.

Falls jedoch die Lüftungssteuerung für das Nest benutzt wird, bleiben alle Eier intakt. (Die Lüftungssteuerung fügt weder Wunden noch Schaden zu.)

- 2) **Können andere Spieler den Isolationsraum noch verwenden, nachdem ich mich dort eingeschlossen habe? Können sich also noch weitere Spieler dort einschließen?**

Ja, das können sie.
Charaktere schließen sich in einer der Kammern im Isolationsraum ein und es gibt mehrere Kammern, die bereit zur Benutzung sind.

GEGENSTÄNDE

1) **Wo lege ich den Hilfsarm hin, da er kein Schwerer Gegenstand ist? Und wo kommt der Xenokadaver her, den ich bei der Verwendung auf den Hilfsarm lege; muss er bereits auf dem Spielplan sein?**

Lege den Hilfsarm aufgedeckt neben deine Charaktertafel. Die genaue Platzierung spielt keine Rolle.

Der Xenokadaver kommt aus dem Vorrat – Er steht für ein kleines Stück Xenofleisch, das herausgerissen wird. Es fügt dem Xenojedoch keinen direkten Schaden zu.

2) **Was passiert, wenn ich eine Larve auf meiner Tafel habe und Koffeintabletten verwende und meine Kontaminationskarten scanne?**

Nach den üblichen Regeln unter „Kontaminationskarten scannen und entfernen“ auf Seite 22 der Spielanleitung stirbt dein Charakter, wenn du eine Infiziert-Karte scannst, während du eine Larve auf deiner Tafel hast. Platziere 1 Kriecher in dem Raum, in dem du gestorben bist.

STRETCH-GOALS

1) **Ich habe versehentlich die Karten der Stretch-Goals mit den Karten der Nachspiel-Erweiterung (die Karten, die zu Nachspiel-Charakteren gehören) gemischt. Was mache ich jetzt?**

Hier findest du die Liste der Karten Stretch-Goal-Erweiterung.

a. 10 Kompatibilitätskarten für den Androiden:

- 2x Suchen
- 1x Selbstreparatur
- 1x Zerstören
- 1x Unterbrechen
- 1x Reparatur
- 1x Systemzugriff
- 1x Hochfahren
- 1x Netzwerkzugriff
- 1x Effizienz

b. 10 Kompatibilitätskarten für den Kopfgeldjäger:

- 2x Suchen
- 1x Ausruhen
- 1x Zerstören
- 1x Unterbrechen
- 1x Reparatur
- 1x Anvisieren
- 1x Taktisches Manöver
- 1x Entschlossenheit
- 1x Sie war eine treue Gefährtin

c. 6 Gegenstandskarten:

- 1x Beschädigter Roboter (Start-Gegenstand des CEOs)
- 1x USV (Start-Gegenstand des Androiden)
- 1x Emotionsscanner (Aufgaben-Gegenstand der Psychologin)
- 2x Des Menschen bester Freund (Aufgaben-Gegenstände des Kopfgeldjägers)
- 1x Rohr (Aufgaben-Gegenstand des Sträflings)

d. 2 Zielkarten:

- 1x Das ist meine Rache
- 1x Ich werde dich retten

Der Androide und der Kopfgeldjäger verwenden die Aktionsstapel aus der Stretch-Goal-Erweiterung für Nemesis: Lockdown, wenn sie in Lockdown verwendet werden und ihre üblichen Aktionsstapel, wenn sie im originalen Nemesis verwendet werden.

Falls ihr einen Charakter aus der Nachspiel-Erweiterung in Lockdown verwendet, verwenden sie keine Gegenstände aus der Nachspiel-Erweiterung. Sie verwenden nur die Gegenstände aus der Stretch-Goal-Erweiterung (das gilt für Start- und Aufgaben-Gegenstände).

Nur der Androide verwendet die Eigenschaftskarte aus der Nachspiel-Erweiterung. Der Rest der Charaktere tut dies nicht.