

Nouvelles règles du courant dans Némésis Lockdown ([Https:// Heroquest –revival.com](https://Heroquest-revival.com)).

- Au départ de la partie, mettez les jetons 1, 2, 3 sur les secteurs respectifs 3, 2, 1 sur leur côté bleu. Ces secteurs sont alimentés. Le jeton 4 est posé à l'emplacement du courant de l'ascenseur côté rouge, il n'est donc pas alimenté.
- Le courant chute selon les règles du livret de règles.



GÉNÉRATRICE DE SECOURS RÉTABLIR LE COURANT



Lorsqu'un personnage rétablit le courant, suivez les instructions suivantes, dans l'ordre.

ACTION DE SALLE DE LA GÉNÉRATRICE DE SECOURS.

- Si 3 jetons sont retournés, côté bleu sur le plateau de jeu, l'Action de salle n'est pas possible.
 - Si 2 jetons de courant sont placés, côté rouge, sur le plateau de jeu, l'Action des salle vous permet de réalimenter un seul secteur de votre choix. Retournez le jeton rouge avec le plus petit numéro d'un secteur sur son côté bleu et réarranger tous les jetons de secteur sur les emplacements de votre choix sans les retourner. 3 secteurs sont alimentés par ce principe.
 - Si 3 jetons de courant sont placés, côté rouge, sur la plateau de jeu, l'action de salle vous permet de réalimenter deux secteurs de votre choix. Retournez deux jetons rouges avec les plus petits numéros de deux secteurs sur leur côté bleu et réarranger tous les jetons de secteur sur les emplacements de votre choix sans les retourner . 2 secteurs sont alimentés par ce principe.
 - Si le jeton Temps est du côté inactif: retournez-le côté actif (bleu). Le courant a été rétabli.
 - Chaque fois que le jeton Temps passe un seuil d'alimentation, vérifiez si le seuil fait chuter le courant. Si le jeton Temps est du côté rouge, le courant chute, quelle que soit la nature du seuil dépassé. S'il est du côté bleu, le courant ne chute qu'aux seuils comportant deux fois le symbole du jeton Temps sur la piste temporelle.
- Lorsque le courant chute, retournez le jeton Courant actif (bleu) avec le chiffre le plus élevé côté inactif (rouge).

Note : certains effets de cartes Action (comme Contournement) ou de cartes Événement (comme Surtension) peuvent alimenter ou couper le courant d'un secteur, voire même retourner le jeton Temps !