

## Gestion des points de vie à Fading Suns.

Voici une nouvelle approche des niveau de blessure à Fading Suns.

Cette aide de jeu est assez fortement inspirée de celle proposée sur le site [Alternative suns](#), qui, si elle était assez élégante, restait peu fluide et ralentissait le jeu à mon avis.

Voici donc une version alternative qui ne nécessite que très peu de modifications tout en renforçant l'importance des différents niveaux de blessure. En effet, dans la version de base du jeu, on peut encaisser de nombreux dégâts sans subir de malus et ceux-ci arrivent de manière assez brutale.

On propose une équivalence entre le score d'endurance et différents niveaux de blessures possibles.

- Contusion » pas de malus
- Blessures légères (BL) » malus de 2 à toutes les actions.
- Blessures graves (BG) » malus de 4 à toutes les actions.
- Blessures mortelles (BM) » malus de 8 à toutes les actions.
- Mort (M) » ne peut plus agir, inconscience (1 case cochée) ou décès (deux cases cochées).

Score d'endurance	Niveaux de blessure (C/BL/BG/BM/(M))
12	7/6/5/3/(2)
9 à 11	6/5/4/3/(2)
6 à 8	5/4/3/2/(2)
4 ou 5	4/3/2/1/(2)
1 à 3	3/2/1/1/(2)

Les cases mort sont un peu particulières. Dès lors que la première est cochée, le personnage est inconscient. Si la seconde est cochée, le personnage meurt.

Le personnage subit des dégâts et guéri comme indiqué dans le livre de base. Les malus ne sont pas cumulatifs.

*Par exemple, dans la version de base, un personnage avec une endurance de 7 a la vitalité suivante : 0/0/0/0/0/0/0/-2/-4/-6/-8/-10. dans cette version, le même personnage a cette vitalité : 0/0/0/0/0/-2/-2/-2/-2/-4/-4/-4/-8/M/M.*

Le même système peut être appliqué aux vaisseaux en remplaçant l'endurance par la taille.