**Règles améliorées de dégâts pour Méga 5**

Avec les règles officielles, lors des combats, les chances d’amener quelqu’un à 0 points de mêlée avant sa mort sont quasiment nulles, aussi il est presque impossible qu’un adversaire s’évanouisse avant sa mort, ce qui rend chaque combat très long, et transforme chaque PNJ en une caricature de Terminator increvable.

Il faut donc corriger cela en rétablissant des règles d’évanouissement et de rupture de combat.

Une correction des règles de soin est aussi nécessaire.

**Effet des dégâts :**

Pour l’instant, avec les règles officielles, les blessures n’ont aucun effet sur les compétences des PJ, qui restent aussi efficace même à 1 point de la mort…

Les points de vie sont égaux au dé d’endurance +4, donc pour corriger cela simplement, un état de blessure inférieur à 4 ne donne aucun malus, mais un état de blessure supérieur à 4 donne un malus de -1 aux jets de talents, et lorsqu’il ne reste que 4 points de vie ou moins cela donne un malus de -2 aux jets de talents.

**Règles d’évanouissement :**

Quand quelqu’un prend des dégâts, PJ ou PNJ, il doit désormais faire un jet avec son dé d’**endurance** et obtenir un score égal ou supérieur aux points de dégâts encaissés à ce round, pour rester conscient.

S’il échoue (résultat inférieur aux dégâts), il s’évanouit pour un nombre de rounds égal aux points de dégâts encaissés.

Un PJ (mais pas un PNJ) a toutefois le droit de retenter ce jet à la fin de chaque round pour voir s’il revient à lui avant la fin du délai maximum.

**Règles de rupture de combat :**

Quand un PNJ (mais pas un PJ) prend des dégâts, il doit désormais faire un jet avec son dé de **caractère** et obtenir un score égal ou supérieur aux points de dégâts encaissés à ce round, pour rester courageusement à se battre.

S’il échoue (résultat inférieur aux dégâts), il fuit le combat si c’est possible, ou bien se rend.

Le MJ peut même rajouter un point de malus à ce jet pour chaque allié de ce PNJ déjà battu, en fuite ou rendu…

**Règles de soin :**

Les règles officielles sont correctes pour la récupération des points de vie, mais il ne faut pas les prendre en compte pour les points de mêlée, sinon les PJ soignés se retrouvent d’un seul coup en pleine forme comme par magie.

Au contraire, si une bonne partie des points de vie peuvent être récupérés par les soins, les dégâts en mêlée reste au même état malgré les soins.

Cela représentera que les blessures soignées font encore souffrir le PJ.

Les points de mêlée perdus ne peuvent désormais être récupérés que par le sommeil, à raison d’un par heure.