

# TAVERN BATTLE

## Variante Casse-tout

**Temps de donner un nom à cette Taverne, au moins à titre post-hume ! Parce que cette fois, elle va finir en ruines... Cette variante permet de repenser complètement le rôle du Tavernier, et ajoute également du fun pour les autres joueurs.**

- ✘ Désormais, les *Objets de Taverne* peuvent être brisés...
- ✘ Quand on effectue un lancer de dé pour attaquer, il faut surveiller le résultat du dé : s'il s'agit d'un 5 ou d'un 6, l'Objet qui a été utilisé est BRISÉ !
- ✘ L'Objet Brisé est retiré pour le reste de la partie.
- ✘ Si on attaque un adversaire caché derrière une *Protection*, et que l'on parvient à le toucher avec un 5 ou un 6 au dé, la carte de Protection est elle aussi retirée définitivement.

### Autres changements :

- ✘ Les Planques utilisées et découvertes sont considérées elles aussi comme Brisées.
- ✘ Les joueurs piochent 2 cartes d'Objets à la fin de chaque tour, au lieu de 3 cartes.

### Pour le Tavernier :

- ✘ La Taverne dans son état avant la bagarre contient 30 points de *Valeur Tavernale* : ce sont les icônes affichées en bas à droite de certains Objets de Taverne.
- ✘ A la fin de la partie, le Tavernier regarde quels objets ont été brisés. Il fait le compte de leur Valeur Tavernale. Il soustrait ce total des 30 points de départ de la Taverne.
- ✘ Le Tavernier marque autant de Points de Victoire qu'indiqué ci-dessous :

### SCORES COMPATIBLES AVEC PARTY GAME

- Taverne intacte (30 points) : 8 points de Victoire (8 PV).
- Taverne en bon état (24 points ou plus) : 5 PV.
- Taverne exploitable (20 à 23 points) : 4 PV.
- Taverne en chantier (15 à 19 points) : 3 PV.
- Taverne en piteux état (10 à 14 points) : 2 PV.
- Taverne en ruines (5 à 9 points) : 1 PV.
- Taverne DETRUITE (4 points ou moins) : 0 PV.

## Variante Tous sur Un

**Un peu plus d'interactions entre les joueurs, et d'équité pour ceux qui manquent d'Arrivants pour renforcer leur équipe.**

- ✘ Tous vos Héros sont maintenant capables d'effectuer un Soutien. Considérez tous les Héros comme ayant une capacité de Soutien de 1 point en Force et de 1 point en Ruse. Le Troll fait là encore exception, il a une capacité de Soutien de 2 points en Force et de zéro en Ruse.
- ✘ Vous pouvez faire appel à n'importe quel joueur pour vous apporter un Soutien ; à lui de voir s'il souhaite incliner un de ses personnages pour vous aider dans votre action !
- ✘ Vous ne pouvez dans tous les cas ne recevoir que 3 Soutiens au maximum pour une action donnée.

## Variante Tête Dure

**Cette variante va de pair avec celle de "Tous sur un". Elle fait un peu moins de victimes que dans le jeu par défaut, et rend les Héros plus importants.**

- ✘ Quand un attaquant fait égalité avec le défenseur, il ne se passe rien (victoire du défenseur).
- ✘ Quand un défenseur sort indemne d'une attaque, il peut décider de riposter (voir plus bas).
- ✘ Quand l'attaquant obtient un score de 1 point supérieur à celui du défenseur, son attaque porte, et il sonne son adversaire (sa carte devient inclinée si elle ne l'était pas déjà, de la même façon que dans le jeu normal).
- ✘ Quand l'attaquant obtient un score de 2 points supérieur à celui du défenseur, il le met à terre.  
L'attaquant prend les Trésors du défenseur, les regarde, en choisit un qu'il ajoute à ses possessions, puis rend les cartes restantes. Le défenseur incline son personnage de 180° pour montrer que celui-ci est à terre.
- ✘ Si l'attaquant obtient un score de 3 points ou plus supérieur à celui du défenseur, celui-ci est mis KO. Sa carte est retirée du jeu (ou retournée face cachée pour les Héros).

L'attaquant prend les Trésors du défenseur, les regarde, en choisit un qu'il ajoute à ses possessions, puis pose les cartes restantes face cachée après les avoir mélangées, au milieu de la table. Ces objets sont considérés comme "tombés au sol" et pourront être ramassés par les autres joueurs !

### La riposte :

- ✘ Un défenseur ne peut riposter que s'il n'est pas en état "incliné" ou "à terre" à l'issue d'une attaque.
- ✘ Pour riposter, il faudra qu'il utilise une arme spéciale ou une carte Objet de sa main. Il faut la jouer sur son personnage. Ce qui peut l'amener, notamment, à sortir de derrière une Protection.
- ✘ La riposte aura pour cible soit l'attaquant, soit l'un des personnages qui lui a apporté un Soutien.
- ✘ Le personnage qui riposte ne s'incline pas pour accomplir cette attaque.
- ✘ Le personnage qui riposte ne peut pas bénéficier de Soutien.

### Etre à terre :

- ✘ A la fin du tour, chaque joueur redresse ses personnages "à terre" de 90°. Ils sont donc ensuite en position "inclinée". Ils ne pourront donc pas être redressés complètement avant la fin du prochain tour.