

AGE OF VIOLENCE

Advanced Skirmish Battle System

Un jeu de figurines de Fred BERGER

Age of violence : Advanced Skirmish Battle System est un jeu de figurine générique permettant de simuler des affrontements tactiques scénarisés ou non entre deux ou plusieurs bandes de combattants représentés par des figurines **28mm**. Le jeu s'inscrit dans un contexte médiéval-fantastique classique et peut être joué avec n'importe quelle gamme de figurines.

Dans un monde dévasté par les guerres et les incursions barbares, des groupes de héros, d'aventuriers, de pillards ou de mercenaires se livrent des luttes sans merci pour le contrôle des vastes terres fertiles et de leurs ressources. Peu d'armées régulières combattent lors de ces conflits immémoriaux, c'est une guerre d'escarmouche, de harcèlement, de rançonnage et de combats d'hommes à hommes. C'est une guerre où tous les coups sont permis, les magiciens battent la campagne et se font pillards ou mercenaires, les chasseurs hérissent les forêts de pièges, les prêtres guérissent autant qu'ils tuent et gare à celui qui est fait prisonnier par l'ennemi. C'est un âge de violence, et si tu veux survivre, frappe le premier et vise la tête !

Principes de bases

Chaque joueur va constituer une troupe en sélectionnant des profils prédéfinis ayant chacun leurs forces, leurs faiblesses et leurs particularités. Nul besoin de calculs compliqués pour créer un personnage, ce dernier est défini non par sa race ou sa personnalité, mais uniquement par sa « profession », qui représente son expérience de vie, son entraînement ou sa formation, ses aptitudes particulières, etc...

Chaque combattant est représenté par une figurine et par une carte de référence indiquant ses caractéristiques ainsi que ses

points de vie, de magie, etc... Dans la mesure du possible, les caractéristiques doivent correspondre au visuel de la figurine (*race, équipement, profession, etc...*) mais ce n'est pas obligatoire, c'est uniquement une question d'immersion et de cohérence.

Chaque profil a un coût qui dépend de ses caractéristiques de base, son équipement et ses pouvoirs spéciaux, et qui permet de construire des bandes de combattants équilibrés et égales en force. Cela dit, il est tout à fait possible de mettre en scène des combats asymétriques dans le cadre d'un scénario...

Matériel nécessaire :

Pour jouer à AVASBS, vous devez disposer du matériel suivant :

- les règles du jeu et des feuilles de références vierges
- un grand nombre de dé à 6 faces, si possible de deux couleurs, et au moins un dé à 10 faces
- des figurines 28mm (3 à 10 par joueur, selon le format choisi)
- une table de jeu (le standard est de 1m², mais on peut parfaitement jouer sur une plus petite surface.
- Des décors à l'échelle (rivières, ruines, collines, forêts, etc...)

