

Collision  
Règles Bêta 1.0

## PAGE 2

### CRÉDITS

Création du logo Collision  
Création du livre de règles  
Peinture des Reclaimers  
Peinture des Unwanted  
Édition du texte des règles  
Édition et traduction du texte et scénarios  
Animation 3D  
Création du site en ligne

Tests du jeu, retours et soutien

Nous vous sommes très reconnaissants et nous n'aurions pas pu faire ce projet Kickstarter sans vous !

### INDEX

Introduction

Ce qu'est Collision

Ce dont vous aurez besoin

Cartes de Personnage

Caractéristiques

Principes de base

- Joueur actif et joueur inactif
- Vous et votre /vos
- Figurines amies et ennemies
- Discussion des règles
- Comment mesurer
- Quartiers

Le jeu

- Points d'activation
- Piocher les cartes de Pouvoir
- Deux manières de piocher les cartes
- Valeur des Cartes de Pouvoir
- Pile de Défausse
- Pioche de Pouvoir vide
- Jetons, compteurs et marqueurs
- Test de caractéristiques
- Blessures et pertes
- Sauvegarde d'armure
- Arc frontale et arrière

- Ligne de vue
- Tableau de bord
- Confrontation
- Le joueur actif tire sa/ses Carte(s) de Pouvoir
- Le joueur actif place sa/ses carte(s) sur le Plateau de Confrontation
- Le joueur actif applique les modificateurs
- Le joueur inactif tire sa/ses Carte(s) de Pouvoir
- Le joueur inactif place sa/ses Carte(s) de Pouvoir sur le Plateau de Confrontation
- Le joueur inactif applique les modificateurs
- Les deux joueurs révèlent leur(s) Carte(s) de Pouvoir
- Les joueurs jouent une/des Carte(s) de Pouvoir depuis leurs mains
- Comparaison des valeurs et calcul des résultats
- Cartes Réussite et cartes Échec
- Nettoyage du Plateau de Confrontation

#### Les règles

- Tour de jeu
- Phase de début
- Mulligan
- Phase de priorité
- Phase d'activation

#### PAGE 3

- Précipitation
- Activations multiples
- Action : mouvement
- Test d'agilité
- Escaliers et échelles
- Mouvement : franchissement
- Test d'agilité
- Mouvement : saut
- Saut dangereux
- Chute
- Action : tir
- Cartes Échec
- Action : charge
- Action : en garde
- Maîtrise
- Action : action spéciale
- Jeton de compétence
- Action : retour au combat
- Enrayage
- Dysfonctionnement de l'arme
- Neutralisation
- Nombre maximum de jetons enrayé/neutralisé
- Action gratuite
- Action gratuite : recherche de butin

- Placement des marqueurs de butin
- Action gratuite : ramasser un objet
- Objets lourds
- Phase de regroupement

#### Jouer une partie de Collision

- Créer votre bande
- Cartes objet
- La mission
- Table des missions
- Créer des missions
- Placer les marqueurs de butin
- Tableau de bord et Plateau de Confrontation
- Déploiement des figurines

#### Mission : Chasse au Collision

- Terrain
- Zone de déploiement
- Temps de jeu
- Points de victoire
- Remporter la partie
- Règles spéciales de la mission
- Règles de campagne
- Expérience
- Gain

#### Mission : Embuscade

- Terrain
- Zone de déploiement
- Temps de jeu
- Points de victoire
- Remporter la partie
- Règles spéciales de la mission
- Règles de campagne
- Expérience
- Gain

#### Mission : Domination

- Terrain
- Zone de déploiement
- Temps de jeu
- Points de victoire
- Remporter la partie
- Règles spéciales de la mission
- Règles de campagne
- Expérience
- Gain

## Règles spéciales

- Rayon
- Lourd
- Stabilité
- Chef
- À découvert
- Parer
- Repousser
- Recharger
- Neutralisation

## PAGE 4

### INTRODUCTION

Si vous lisez ces Règles Bêta 1.0, cela signifie que vous êtes au courant de la sortie de notre jeu Collision. Nous souhaitons vous remercier pour le temps et le soin consacrés à la lecture de ce document.

Nous avons adorés créer ces règles et jouer à ce jeu. Nous vous invitons à les essayer à votre tour.

Gardez bien à l'esprit que ces règles sont encore en phase bêta. Nous sommes en cours de développement du jeu et nous espérons que vous partagerez avec nous vos expériences et vos commentaires.

Veuillez nous envoyer vos messages à :

Un grand merci et bon jeu !

Amicalement,

### CE QU'EST COLLISION

Collision est jeu de figurines post-apocalyptique qui se joue avec des cartes. Dans un futur proche, des bandes rivales se battent dans les ruines des grandes villes de jadis. Ils pourchassent l'ultime source d'énergie connue de l'homme : les éclats instables de Collision.

Collision est un jeu d'action rapide qui simule ces combats entre deux joueurs ou plus.

- Choisissez une bande et équipez vos combattants.
- Débordez l'ennemi en activant vos figurines.
- Tuez vos ennemis lors de Confrontations avec des Cartes de Pouvoir ou drainer leurs activations.
- Modifiez vos actions en jouant des cartes de votre main.
- Tentez votre chance ou bluffez tout au long du jeu.

## PAGE 5

### CE DONT VOUS AUREZ BESOIN

1. Un adversaire
2. Au moins trois figurines avec 3 Cartes de Personnage (Les Cartes de Personnage sont incluses dans le fichier PDF)
3. Un mètre ruban (en pouces)
4. Une pioche de Cartes de Pouvoir pour chaque joueur.  
Chaque pioche est composée de trente cartes, réparties ainsi :
  - Deux fois les chiffres 1 et 8
  - Trois fois les chiffres 2, 3, 6, 7, Cartes Réussite et Cartes Échec
  - Quatre fois les chiffres 4 et 5.
 Vous pouvez utiliser des cartes à jouer traditionnelles ou des impressions. Mélangez bien les cartes avant de jouer.
5. Deux Points d'Activation (PA) pour chaque figurine en jeu. Des jetons (par exemple des pièces) feront très bien l'affaire.
6. Des Tableaux de bord (Inclus dans le fichier PDF), un pour chaque joueur.
7. Deux Plateaux de Confrontation (inclus dans le fichier PDF).
8. Un champ de bataille. Préféablement une surface d'environ 3 par 3 pieds (environ 1 par 1 mètre), mais une table de cuisine de taille standard sera très bien. Pensez à garder de la place pour les Plateaux de Confrontation et le Tableau de bord.
9. Des décors. Si vous n'avez pas de maquettes de décors, vous pouvez utiliser des livres, des pierres, des canettes, etc... et improviser.
10. Des marqueurs d'objectifs (selon la mission)
11. Des marqueurs de butin
12. Des marqueurs de Collision
13. Des compteurs de Blessure
14. Des jetons Enrayé
15. Des jetons Neutralisé
16. Des jetons En Garde
17. Des jetons de Compétence

## PAGE 6

### CARTES DE PERSONNAGE

Les Cartes de Personnage de Collision sont utilisées pendant le jeu pour consulter les informations à propos de la figurine correspondante. Vous trouverez sur les Cartes de Personnage les informations suivantes :

1. Symbole de la bande
2. Type de figurines
3. Caractéristiques
4. Armes/équipement et règles
5. Caractéristiques de l'arme
6. Mots clé
7. Nom de l'attribut
8. Symbole de l'action
9. Règles du trait
10. Nombre d'objets transportables
11. Valeur en points

### CARACTÉRISTIQUES

Chaque figurine dans le jeu a son propre profil : une liste de caractéristiques, chacune avec sa valeur correspondante. Parfois, une caractéristique peut avoir un modificateur positif ou négatif, marqué par un symbole '+' ou '-'.

Le profil d'une figurine est sur la Carte de Personnage correspondante. Elle décrit le degré de réussite de la figurine pendant certaines actions dans le jeu.

Le profil d'une figurine est constitué de 8 caractéristiques :

#### Mouvement

La vitesse à laquelle se déplace la figurine

#### Agilité

La faculté de la figurine à grimper, sauter et plonger

#### Combat à distance

La précision de la figurine à utiliser une arme de tir

#### Combat rapproché

La faculté de la figurine à se battre au corps à corps

#### Attaques

Le nombre d'attaques que la figurine peut lancer en combat rapproché

#### Défense

La faculté de la figurine à se défendre contre les attaques ennemies

#### Blessures

Le nombre de blessures que la figurine peut subir avant d'être retirée du jeu

#### Intelligence

La capacité de réaction de la figurine face à certaines situations tactiques.

## PAGE 7

### PRINCIPES DE BASE

Dans cette section des règles, vous trouverez tous les principes de base du jeu. Ils décrivent comment les figurines se déplacent, quand et comment mesurer, et comment fonctionne la Confrontation. Certains joueurs préféreront sauter cette partie des règles et commencer avec le chapitre 'Tour de jeu' (page 14) et revenir à ce chapitre plus tard. Cela est tout à fait faisable.

### JOUEUR ACTIF ET JOUEUR INACTIF

Pendant une partie de Collision, les joueurs vont activer une de leurs figurines à tour de rôle. Le joueur en train d'activer une de ses figurines est le Joueur Actif. L'autre joueur est le Joueur Inactif.

### VOUS ET VOTRE/VOS

Si les règles mentionnent 'vous' ou 'votre/vos', il s'agit toujours du Joueur Actif.

### FIGURINES AMIES ET ENNEMIES

‘Les figurines amies’ font toujours référence aux figurines du Joueur Actif, et les ‘figurines ennemies’ à celles du Joueur Inactif.

#### DISCUSSION DES RÈGLES

Parfois pendant le jeu, il peut arriver que votre adversaire et vous ayez un avis différent sur une situation. Les règles peuvent ne pas couvrir suffisamment une situation particulière ou vous ne trouvez pas la règle exacte. Le meilleur moyen est que chaque joueur tire une carte de leur Pioche de Pouvoir, compare la valeur de la Carte, et le joueur avec la valeur la plus élevée décide de la résolution de la situation.

#### COMMENT MESURER

Pour jouer une partie de Collision, vous aurez besoin d’un mètre ruban. Toutes les distances sont mesurées en pouce (‘). Lorsque vous déplacez votre figurine à travers le champ de bataille, pensez à toujours mesurer depuis le bord de la base. Quand vous mesurez la distance entre des figurines, mesurez depuis les bords les plus proches de chacune des bases. Vous pouvez mesurer n’importe quelle distance à n’importe quel moment du jeu.

#### QUARTIERS

La zone de jeu est divisée en neuf zones de taille égale. Cela est fait en divisant la zone de jeu en trois rangées et trois colonnes. Ces zones sont appelées des quartiers.

### PAGE 8

#### LE JEU

##### POINTS D’ACTIVATION

Avant le début de la partie, chaque joueur reçoit deux Points d’Activation (PA) pour chaque figurine dans sa bande. Ceux-ci sont placés dans la zone ‘Points d’Activation Disponible’ sur le Tableau de bord. Ces Points d’Activation seront utilisés plus tard pour enchérir l’initiative et pour activer les figurines.

Le montant total de Points d’Activation est appelé la Réserve d’Activation. Chaque joueur possède sa propre Réserve d’Activation.

##### PIOCHER LES CARTES DE POUVOIR

Pour déterminer comment les figurines vont agir pendant la partie, vous devez piocher des cartes, face cachée, du dessus de votre Pioche de Pouvoir.

##### DEUX STYLES DE PIOCHE DE CARTES

Il y a deux styles de pioche de cartes : ‘pioche normale’ et ‘pioche fermée’. Si les règles mentionnent ‘Piochez une Carte de Pouvoir’, cela désigne toujours une ‘pioche normale’. Une Carte de Pouvoir tirée peut être remplacée par une Carte de Pouvoir de votre main.

Si les règles mentionnent une ‘pioche fermée’, cela signifie que la Carte de Pouvoir piochée ne pourra pas être remplacée par une Carte de Pouvoir de votre main.

##### VALEUR DE LA CARTE DE POUVOIR

Une Carte de Pouvoir montre deux chiffres imprimés dessus : un grand chiffre primaire et un plus petit chiffre secondaire. Ces chiffres représentent la valeur de la Carte de Pouvoir. Plus le chiffre est élevé, plus la Carte de Pouvoir a de valeur.

Le chiffre primaire sera utilisé la plupart du temps, mais occasionnellement les règles vous diront d'utiliser le chiffre secondaire.

Dans le jeu, il y a aussi des Cartes Réussite et des Cartes Échec, qui ont leurs propres règles spéciales qui seront décrites ultérieurement.

#### PILE DE DÉFAUSSE

Les Cartes de Pouvoir utilisées seront placées face vers le haut sur la Pile de Défausse après avoir été résolues. Les joueurs ne sont pas autorisés à regarder la Pile de Défausse et ne peuvent ainsi voir que la valeur de la Carte du dessus.

#### PIOCHE DE POUVOIR VIDE

Lorsque la Pioche de Pouvoir est vide, mélangez la Pile de Défausse et placez les Cartes faces cachées pour créer une nouvelle Pioche de Pouvoir.

#### JETONS, COMPTEURS ET MARQUEURS

Pendant une partie de Collision, les joueurs utilisent des Jetons pour garder la trace de certains effets du jeu. Quand un jeton, un compteur ou un marqueur doit rester avec la figurine pour des effets dans le jeu, le joueur peut le placer à côté de la figurine sur le champ de bataille, et le déplacer simultanément si besoin. S'il le préfère, le joueur peut le placer sur la Carte de Personnage de la figurine.

Assurez-vous que l'on voit facilement à quelle figurine le jeton est associé et que les deux joueurs sont bien conscients de la présence de ce jeton.

#### TESTS DE CARACTÉRISTIQUES

Parfois une figurine doit effectuer un test de caractéristique. Ce test indiquera la caractéristique à utiliser ainsi que la valeur à atteindre, c'est-à-dire sa difficulté (par exemple 6+ AGI pour un test d'agilité avec une difficulté de 6 ou plus).

Pour faire un test de caractéristique, le joueur tire -

### PAGE 9

- une Carte de Pouvoir. Puis il vérifie la caractéristique correspondante sur sa Carte de Personnage. Si la caractéristique contient un '+' vous pouvez additionner ce chiffre à la valeur de la carte, mais si elle contient un '-', vous devez le soustraire.

Si le résultat final est égal ou supérieur à la difficulté du test, la figurine a réussi le test.

Si le résultat final est inférieur à la difficulté, la figurine a échoué.

Certaines figurines peuvent avoir des objets ou des règles spéciales qui leur donnent des bonus ou des pénalités sur certaines caractéristiques.

#### BLESSURES ET PERTES



Pour chaque touche non sauvegardée que prend une figurine, celle-ci subit une blessure. Chaque fois que la figurine subit une blessure d'une touche non sauvegardée, placez un Jeton Blessure à côté d'elle.

Quand une figurine subit sa dernière blessure, en d'autres termes lorsqu'elle a reçu un nombre de Jetons Blessure égal ou supérieur au nombre de Blessures indiqué sur son profil, elle est considérée comme tuée. La figurine est retirée du champ de bataille et est mise de côté.

#### SAUVERGARDE D'ARMURE

Quand une figurine reçoit une blessure, elle est autorisée à effectuer une sauvegarde d'armure. Pour réussir une sauvegarde d'armure, le joueur contrôlant la figurine doit faire une pioche fermée. La valeur de la Carte de Pouvoir tirée doit être égale ou supérieure à la valeur d'armure indiquée sur la Carte de Personnage ou sur la Carte Objet. Si c'est le cas, l'attaque est contrée et la figurine ne prend pas de blessure.

#### ARC FRONTAL ET ARRIÈRE

Les figurines du jeu de Collision ont un champ de vision de seulement 180 depuis le front du socle. Cet arc de 180 depuis le front de la base est mentionné comme 'l'arc frontal', l'arc de 180 depuis l'arrière de la figurine est mentionné comme 'l'arc arrière'. Utilisez les épaules de la figurine pour déterminer ses arcs.

Certains joueurs préfèrent marquer l'arc frontal sur le socle de la figurine en le peignant ou en le marquant avec des lignes, des points ou tout autre symbole.

#### LIGNE DE VUE

La ligne de vue est utilisée pour déterminer si une figurine est capable de voir un ennemi. Il s'agit d'une ligne droite imaginaire depuis le point de vue de la figurine à partir de l'arc frontal jusqu'à sa cible.

Le joueur doit être capable de tracer une ligne droite non obstruée depuis son œil jusqu'à au moins une partie du torse, de la tête ou des membres de la cible pour avoir une ligne de vue. Il est parfois difficile de déterminer si une figurine a une ligne de vue ou pas. Dans cette situation, cela aide de vérifier la vue de la figurine. Placez-vous derrière la figurine et regardez par-dessus son épaule pour déterminer si la figurine a une ligne de vue vers sa cible désignée.

Les figurines ne peuvent attaquer que les ennemis avec lesquels ils peuvent tracer une ligne de vue.

## PAGE 10

#### LE TABLEAU DE BORD

Le Tableau de bord permet aux joueurs d'organiser leurs PA et leurs Cartes de Pouvoir sur les zones suivantes :

- A) Réserve d'Activation  
Dans cette zone, le joueur garde les PA disponibles.  
Dans cet exemple, le joueur a douze PA disponibles.
- B) Réserve utilisée  
Les PA utilisés lors de ce tour de jeu sont conservés ici.  
Ce joueur a déjà dépensé deux AP lors de la Phase de Priorité.
- C) Pioche de Pouvoir  
La Pioche de Pouvoir est face cachée dans cette zone.
- D) La Main

Le joueur garde ici les cartes de sa main.

E) Pile de Défausse

À chaque fois qu'un joueur défausse une Carte de Pouvoir, il la place ici face vers le haut.

## PAGE 11

### CONFRONTATION

La plupart des actions comme le tir, l'attaque ou recevoir des dommages en tombant vous forceront à faire une Confrontation. Chaque joueur tire des Cartes de Pouvoir et essaie de battre la valeur des Cartes de l'adversaire.

Si vous lisez ces règles pour la première fois, nous vous conseillons de sauter ce chapitre.

Plus loin dans les règles vous trouverez des références à la Confrontation. Lorsque vous arriverez à ce point, revenez alors à ce chapitre.

Quand les joueurs réalisent une Confrontation, ils doivent suivre les étapes suivantes :

1. Le Joueur Actif tire une ou plusieurs Cartes de Pouvoir ;
2. Le Joueur Actif place ses Cartes de Pouvoir face cachée sur le Plateau de Confrontation
3. Le Joueur Actif applique les modificateurs si nécessaire
4. Le Joueur Inactif tire une ou plusieurs Cartes de Pouvoir ;
5. Le Joueur Inactif place ses Cartes de Pouvoir face cachée sur le Plateau de Confrontation
6. Le Joueur Inactif applique les modificateurs si nécessaire
7. Les deux joueurs dévoilent leurs Cartes de Pouvoir
8. En commençant par le Joueur Actif, les joueurs peuvent jouer une ou des Cartes de Pouvoir de leur main pour remplacer une ou plusieurs Cartes jouées sur le Plateau. Ces nouvelles cartes sont placées face cachée.  
Après que chaque joueur ait remplacé ses Cartes, ou si les deux ont passé leur tour, ils dévoilent leur(s) Carte(s).
9. Comparaison des valeurs et calcul des résultats
10. Nettoyage du Plateau de Confrontation.

### LE JOUEUR ACTIF TIRE UNE OU PLUSIEURS CARTES DE POUVOIR

Le Joueur Actif tire des Cartes de Pouvoir et les regarde secrètement. Le nombre exact de Cartes tirées dépend de la situation et est expliqué dans le chapitre correspondant du fichier PDF.

### LE JOUEUR ACTIF PLACE SES CARTES DE POUVOIR SUR LE PLATEAU DE CONFRONTATION

Le Jour Actif place ses Cartes de Pouvoir dans n'importe quel ordre de son côté du Plateau de Confrontation. Les Cartes de Pouvoir doivent être placées face cachée les unes à côté des autres, dans des colonnes séparées.

### LE JOUEUR ACTIF APPLIQUE LES MODIFICATEURS

Les modificateurs peuvent influencer vos Cartes de Pouvoir. Les compétences de votre figurine, l'équipement qu'il porte ou même le terrain où il se trouve, peuvent modifier ces Cartes.

Parfois, vous serez obligé d'appliquer des modificateurs à vos Cartes de Pouvoir, selon les règles applicables à la Confrontation. Certains modificateurs sont positifs, d'autres négatifs. Pour calculer les modificateurs finaux, il faut simplement additionner tous les modificateurs positifs et soustraire tous les modificateurs négatifs au total. Cela vous donnera le modificateur final que vous devrez utiliser lors de la Confrontation.

[Cela peut arriver qu'un joueur n'ait pas de modificateurs du tout, ou que des modificateurs positifs, ou que des modificateurs négatifs.]

## PAGE 12

Vous pouvez diviser le montant total des modificateurs de la façon dont vous souhaitez. Vous pouvez tout dépenser sur une seule Carte de Pouvoir ou vous pouvez le diviser entre toutes vos Cartes. Si vous avez dépensé un modificateur positif sur une Carte de Pouvoir, déplacez simplement la Carte vers le haut de la colonne jusqu'au modificateur voulu (Soyez sûr que le chiffre apparaît juste sous la carte).

Si vous avez dépensé un modificateur négatif, déplacez votre Carte de Pouvoir vers le bas de sa colonne jusqu'à ce que le modificateur recherché apparaisse juste au-dessus de la carte.

Lorsque vous appliquez un modificateur, la valeur de la carte ne peut jamais être en-dessous de 0. Les modificateurs ne s'appliquent jamais aux Cartes Échec et aux Cartes Réussite. Donc il est possible que les modificateurs ne puissent être appliqués car il n'y a que des Cartes Réussite et Échec. Dans ce cas, les modificateurs sont ignorés et ne seront pas utilisés.

### LE JOUEUR INACTIF TIRE SA/SES CARTE(S) DE POUVOIR

Le Joueur Inactif tire le même nombre de Cartes de Pouvoir que le Joueur Actif et les regarde, sans les montrer à son adversaire.

### LE JOUEUR INACTIF PLACE SA/SES CARTE(S) DE POUVOIR SUR LE PLATEAU DE CONFRONTATION

Le Joueur Inactif place ses Cartes de Pouvoir face cachée de son côté du Plateau, dans l'ordre de son choix, en face des Cartes du Joueur Actif. Maintenant, chaque Carte du Joueur Actif doit avoir une Carte du Joueur Inactif face à elle.

### LE JOUEUR INACTIF APPLIQUE LES MODIFICATEURS

Le Joueur Inactif applique maintenant les modificateurs de la même façon que le Joueur Actif comme décrit précédemment.

### LES DEUX JOUEURS RÉVÈLENT LEUR(S) CARTE(S) DE POUVOIR

Les joueurs dévoilent leurs Cartes simultanément en les retournant face vers le haut.

## PAGE 13

### LES JOUEURS JOUENT UNE/DES CARTE(S) DE POUVOIR DEPUIS LEURS MAINS

Le Joueur Actif a la possibilité de jouer une Carte de Pouvoir de sa main ou bien de passer. Ensuite, le Joueur Inactif a la possibilité de faire de même. Les joueurs continuent à jouer des Cartes de Pouvoir de leurs mains de cette façon jusqu'à ce que les joueurs passent consécutivement. Lorsque vous jouez une Carte de Pouvoir depuis votre main, vous placez une de vos cartes face cachée sur le Plateau de Confrontation. La carte jouée est placée sur une des cartes qui se trouvent déjà sur le Plateau de Confrontation. Attention, chaque Carte de Pouvoir dans une colonne ne peut être remplacée qu'une seule fois par Confrontation ! Quand les deux jours ont passés leur tour consécutivement, toutes les cartes jouées sont retournées en même temps.

La dernière Carte de Pouvoir placée remplace la carte qu'elle couvre même si elle a une valeur inférieure. Les modificateurs de la carte remplacée s'appliquent également à la nouvelle Carte de Pouvoir.

Les Cartes Réussite et les Cartes Échec ignorent tous les modificateurs quand elles sont retournées.

#### COMPARAISON DES VALEURS ET CALCUL DES RÉSULTATS

Comparez les valeurs (après modification) des cartes qui se font face. Chaque Carte de Pouvoir du Joueur Actif qui bat la valeur de la Carte de Pouvoir opposée est une touche. Rappelez-vous que chaque touche non sauvegardée cause une blessure. Chaque Carte de Pouvoir du Joueur Actif qui ne bat pas la valeur de la Carte de Pouvoir du Joueur Inactif est considéré comme un raté.

#### CARTES SUCCÈS ET ÉCHEC

Les Cartes Succès sont les cartes les plus puissantes dans le jeu. Elles battent toutes les autres cartes, à l'exception des autres Cartes Succès. Quand une Carte Succès du Joueur Actif fait face à une Carte Succès opposée, cela résultera toujours en un échec.

Quand le Joueur Actif joue une Carte Succès, il génère automatiquement une autre attaque et pioche et joue une autre Carte de Pouvoir pour essayer d'infliger une touche supplémentaire. Le défenseur piocher également une Carte de Pouvoir et ces Cartes seront ajoutées au Face-à-Face dans une nouvelle colonne, en suivant les étapes décrites précédemment.

Ces nouvelles Cartes ne reçoivent jamais de modificateurs.

Note : Une Carte Succès de l'attaquant bloquée par une Carte Succès du défenseur générera tout de même cette attaque supplémentaire, même si cette attaque est un échec en elle-même.

Les Cartes Échec sont les cartes les plus faibles du jeu et seront toujours un échec.

#### NETTOYAGE DU PLATEAU DE CONFRONTATION

Quand tous les résultats sont calculés, retirez toutes les cartes du Plateau de Confrontation et placez-les sur la pile de défausse.

## PAGE 14

### LES RÈGLES

#### TOUR DE JEU

Les accélérateurs sont chargés, alimentant les armes. Des hommes courageux vident leurs chargeurs sur des mutants en furie. De durs combats ont lieu sur les balcons et dans les ruines. La recherche des éclats de Collision a lieu en plein milieu des combats.

Pour simuler ces combats désespérés, le jeu se joue en plusieurs tour de jeu. Chaque tour de jeu est divisé en quatre phases :

1. Phase de Départ :  
Les joueurs se préparent pour le tour de jeu et piochent les cartes qu'ils gardent en main.
2. Phase de Priorité :  
Les joueurs misent les PA pour déterminer qui commence la Phase d'Activation
3. Phase d'Activation :  
Les joueurs activent leurs figurines à tour de rôle
4. Phase de Regroupement :  
Les joueurs nettoient l'aire de jeu et finissent le tour.

Quand les joueurs finissent la quatrième Phase, un nouveau tour de jeu débute, en commençant par une nouvelle Phase de Départ.

Cela se poursuit ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

## PHASE DE DÉBUT

Pendant la Phase de Début, les joueurs se préparent pour un nouveau tour.

Chaque joueur pioche les trois premières Cartes de Pouvoir de leur pioche et les prend en main. Celle-ci pourra être utilisée plus tard pour remplacer les Cartes de Pouvoir piochées.

## MULLIGAN

Pendant la première Phase de Début du jeu, lorsque les joueurs piochent les cartes, ils peuvent décider d'écartier trois Cartes de Pouvoir et de piocher trois nouvelles cartes. Vous ne pouvez faire qu'un seul Mulligan.

## PHASE DE PRIORITÉ

Pendant la Phase de Priorité, les deux joueurs misent pour la Priorité. Le joueur qui gagne la Priorité décidera qui commence la prochaine phase.

Chaque joueur mise secrètement en prenant dans leur main fermée un certain nombre de PA depuis leur Réserve d'Activation. Puis, les deux joueurs révèlent simultanément le nombre de PA qu'ils ont misés. Celui qui en a le plus gagne la Priorité. Il est aussi possible de ne miser aucun PA !

Le joueur qui a gagné la Priorité pioche une Carte de Pouvoir supplémentaire et la met dans sa main. Il décide aussi quel joueur doit commencer la Phase d'Activation comme Joueur Actif.

Si les mises sont égales, la Priorité va automatiquement au joueur qui n'avait pas la Priorité lors du tour précédent. Si cela arrive lors de la première Phase de Priorité du jeu, la Priorité va au joueur qui a déployé ses figurines en premier.

Les PA misés lors de la Phase de Priorité ne peuvent pas être utilisés pour le reste du tour de jeu. Placez ces PA dans la Réserve utilisée sur le Tableau de Bord.

## PAGE 15

## PHASE D'ACTIVATION

Pendant la Phase d'Activation, les joueurs vont activer à tour de rôle une figurine à chaque fois. Si une figurine est activée, le joueur peut la déplacer sur le champ de bataille et engager en combat d'autres figurines.

Pour activer une figurine, sélectionnez une de vos figurines et placez un jeton de PA à côté de celle-ci.

Maintenant que la figurine est activée, elle peut effectuer deux actions dans n'importe quel ordre.

Les actions que la figurine peut effectuer sont : Mouvement, Tir, Charge, Surveillance, Action Spéciale et Retour au combat !

Mouvement :

Avec cette action, les figurines se déplacent sur le champ de bataille.

Tir :

Les figurines tirent avec leurs armes de tir sur les ennemis.

Charge :

Courir vers l'ennemi pour combattre au corps-à-corps

Surveillance :

Les figurines en surveillance réagissent aux activations ennemies

Action Spéciale :

Certaines figurines peuvent utiliser leurs capacités spéciales.

Retour au combat ! :

Retirer les effets négatifs de vos figurines.

Avant ou après chaque action mentionnée ci-dessus, la figurine peut effectuer une de ces actions gratuites : Recherche de butin ou Ramasser un objet.

Recherche de butin :

Rechercher du butin utilisable

Ramasser un objet :

Prendre un objet avec soi.

Donc la figurine a théoriquement quatre actions, deux actions régulières et deux actions gratuites.

Si le Joueur Actif a fini toutes ses actions avec la figurine activée, le Joueur Inactif devient le Joueur Actif et peut activer une de ses figurines. Les deux joueurs alternent les rôles jusqu'à ce qu'ils n'aient plus de PA à dépenser ou ont activés toutes leurs figurines.

Il est possible qu'un joueur puisse encore activer des figurines alors que l'autre joueur n'a plus de PA.

#### PRÉCIPITATION

Quand le Joueur Actif décide d'utiliser la même action une seconde fois pendant une activation, cela s'appelle une Précipitation. La figurine aura un modificateur -2 sur tous les jets pendant son action « précipitée ». Tous les jets réalisés pendant une action précipitée sont des jets fixes.

#### ACTIVATIONS MULTIPLES

Quand le Joueur Actif est autorisé à activer une figurine, il peut activer des figurines qui ont déjà été activée précédemment dans cette Phase. Cela coutera plus de PA pour chaque nouvelle activation.

Un joueur peut activer une figurine jusqu'à trois fois par tour. La seconde activation d'une figurine coutera deux PA et la troisième activation coutera trois PA.

Cela signifie qu'il faudra six PA pour activer trois fois une même figurine.

### PAGE 16

#### ACTION : MOUVEMENT

Des guerriers courent à couvert pour prendre l'ennemi par surprise. D'autres escaladent les ruines pour trouver une meilleure position de tir. Pendant la bataille, le mouvement est la différence entre la vie et la mort.

Une figurine peut se déplacer jusqu'à sa valeur maximum de Mouvement (MOV) pendant une action de Mouvement. La figurine peut se déplacer dans n'importe quelle direction tant que cela est possible physiquement. Pendant un mouvement, vous pouvez modifier l'orientation de la figurine comme vous le souhaitez.

Si le Joueur Actif veut simplement changer l'orientation de la figurine, il doit tout de même utiliser une action de Mouvement.

Les figurines ne peuvent pas quitter le champ de bataille volontairement. Mais si elle le quitte pour n'importe quelle autre raison, elle est retirée du jeu et ne peut pas revenir.

Parfois vous voulez déplacer une figurine vers un terrain plus élevé, ou moins élevé. Placer votre figurine au sommet d'un immeuble peut lui donner une meilleure ligne de vue pendant le jeu.

Escalader est une action de mouvement spécial. Une figurine peut utiliser son action de mouvement uniquement pour escalader, ou la combiner avec un mouvement normal (horizontal). Une figurine ne peut pas se déplacer d'une distance supérieure à sa valeur de MOV pendant une seule action. Donc une figurine avec un MOV de 4 peut se déplacer d'un pouce vers un mur, et escalader trois pouces pour atteindre le sommet et finaliser son action. Une figurine ne peut jamais finaliser une activation à mi-chemin sur un mur ou une échelle.

#### TEST D'AGILITÉ

Quand une figurine choisit une action 'escalade/descente', elle doit réaliser un test AGI sur 5+. Si ce test est échoué, la figurine perd son accroche et tome au sol (voir 'Chute' ci-après)

#### ESCALIERS ET ÉCHELLES

Quand une figurine monte des escaliers ou utilise une échelle, aucun test d'AGI n'est requis

#### MOUVEMENT : FRANCHISSEMENT

Si une figurine a besoin de sauter au-dessus d'un trou (par exemple en sautant depuis un immeuble vers un autre) elle doit faire un test d'AGI. Une figurine peut utiliser son action de Mouvement uniquement pour sauter, ou le combiner avec un mouvement normal ou une action Escalade. Une figurine ne peut jamais se déplacer d'avantage que sa valeur de MOV pendant une seule action. Par exemple, une figurine avec un MOV de 4 peut se déplacer d'un pouce vers un vide et sauter au-dessus des 2 pouces du vide et se déplacer du pouce restant.

#### TEST D'AGILITÉ

Quand une figurine effectue une action de 'franchissement' elle doit réussir un test AGI sur 5+. Si ce test est un échec, la figurine ne réussit pas le saut et tombe au sol (voir 'Chute' ci-après).

### PAGE 17

#### MOUVEMENT : SAUT

Pour descendre d'un élément du terrain, le saut est en général la solution la plus rapide. Sauter ne coûte aucun point de mouvement car la gravité aide pour cela.

Déplacez une figurine jusqu'au bord de l'élément de terrain depuis lequel elle veut sauter et faites un test d'AGI sur 5+.

Si le test est réussi, la figurine atterrit sans encombre et peut utiliser le reste des points de mouvement pour finaliser l'action de mouvement. Si c'est un échec, la figurine tombe (voir 'Chute' ci-après).

#### SAUT DANGEREUX

Quand une figurine fait un saut de plus de trois pouces de hauteur, il a un malus de -1 sur son AGI pour chaque pouce supplémentaire (arrondi au-dessus).

Par exemple, une figurine qui fait un saut d'une hauteur de cinq pouces et demi fera un test d'AGI sur 5+ avec un malus de -3 sur l'AGI.

## CHUTE

Quand une figurine chute, mesurez la distance de la chute. Si la figurine chute à cause d'une action d'escalade ratée, mesurez le point le plus haut qu'elle aurait atteint en cas de test réussi. Plus la position de la figurine est haute, plus dure sera la chute. Si la figurine fait une chute de trois pouces ou moins, elle reçoit une touche +0 CC. Pour chaque pouce au-dessus de trois, la figurine gagne un modificateur de +1 sur la touche. Par exemple : une figurine qui chute d'une hauteur de cinq pouces et demi recevra une touche +3 CC.

Quand une figurine reçoit des touches à cause d'une chute, un Face-à-face a lieu avec tirages fixes. Le Joueur Actif joue une carte pour la DEF de la figurine et le Joueur Inactif joue une carte pour le CC de la chute.

## ACTION : TIR

Pour survivre dans les dangereux déserts du monde de Collision, les gens font avant tout confiance à leurs armes, fusils et pistolets.

Pour effectuer une action de Tir, le Joueur Actif doit suivre les étapes suivantes :

1. Il choisit une cible qui est dans la ligne de vue du tireur
2. Il mesure si la cible est à portée de tir de l'arme. Une figurine ne peut pas tirer sur une cible qui ne se situe pas entre la portée minimale et maximale de l'arme
3. Si la cible est dans la ligne de vue et à portée de tir, le Face-à-face commence. Le Joueur Actif pioche un nombre de carte égal au nombre de tir indiqué dans les statistiques de l'arme.
4. Le Joueur Actif calcule les modificateurs à appliquer lors du Face-à-face. Il applique certains ou tous les modificateurs quand il le faut :
  - Les modificateurs RC sur la Carte de Personnage et/ou Carte Objet.
  - Si la cible est tirée depuis son arc arrière, ajoutez +1 RC.
  - Si la cible est située au moins trois pouces en-dessous du tireur, ajoutez +1 RC. (Pour déterminer cette distance, mesurez depuis la base du tireur jusqu'à la base de la cible.)
  - Si la cible se trouve à plus de la moitié de la portée maximale de l'arme du tireur, ajoutez -1 RC.
  - Si le tireur est en Surveillance (voir Action : Surveillance ci-après), ajoutez -1 RC.
  - Si le tireur est Précipité, ajoutez -2 RC.
5. Le Joueur Inactif pioche un nombre de cartes égal au nombre de cartes jouées par le Joueur Actif à l'étape 3.
6. Le Joueur Inactif calcule maintenant ses modificateurs à appliquer lors du Face-à-face. Il applique certains ou tous les modificateurs quand il le faut :
  - Les modificateurs de DEF sur la Carte du Personnage et/ou sur la Carte Objet.
  - Si sa figurine est couverte à au moins 25% de vue du tireur (déterminez cela grâce à la ligne de vue), ajoutez les modificateurs suivants :
    - +1 DEF pour un couvert léger (par exemple : bois, barrières, buissons)
    - +2 DEF pour un couvert lourd (par exemple : pierres, mur, métal)

## PAGE 18

### CARTES ÉCHECS

Les Cartes Échecs jouées par le Joueur Actif ne peuvent jamais infliger de blessures à la cible car, comme indiqué dans la section 'Cartes Succès et Cartes Échecs' en page 13, elles résultent toujours en un raté. De plus, cette carte générera toujours un jeton Enrayé pour la figurine attaquant (voir l'action : 'Retour au combat' ci-après).



Quand un joueur joue une Carte de Pouvoir depuis sa main pour remplacer une Carte Échec pendant un Face-à-face, la figurine ne reçoit pas de jeton Enrayé, la Carte Échec étant totalement ignorée.

#### ACTION : CHARGE

Dans le monde de Collision, tous ne se fient pas aux armes de tir. Parfois, vous devez être à portée de bras et salir vos mains pour remporter le combat.

Pour charger, le Joueur Actif suit les étapes suivantes :

1. Il choisit une cible dans la ligne de vue de la figurine qui va charger.
2. Il mesure pour déterminer si la cible est à distance de charge.  
La distance maximale de charge est normalement de cinq pouces, mais elle peut varier selon la Carte de Personnage ou une Carte Objet.
3. Le Joueur Actif joue une Carte de Pouvoir pour déterminer si la charge est réussie.  
Le chiffre secondaire sur la Carte de Pouvoir indique la distance de charge.  
Si ce nombre est inférieur à la distance entre les deux figurines (mesurée de base à base), la charge échoue. Cela signifie que la figurine attaquante ne se déplace pas et l'Action Charge finit. Le Joueur Actif peut jouer une Carte de Pouvoir de sa main pour remplacer la carte échouée.  
Si le chiffre secondaire sur la carte est égal ou supérieur à la distance entre les deux figurines, la charge est réussie. Le Joueur Actif peut déplacer sa figurine attaquante pour être en contact avec la base de la cible.  
Quand une Carte Succès est jouée pour cette tentative, la charge est réussie est la figurine peut charger jusqu'à une distance de cinq pouces.
4. Le Joueur Actif pioche un nombre de Cartes de Pouvoir égal au nombre d'attaques que la figurine a dans ses statistiques ou sur la Carte Arme. Si une figurine est armée avec ou deux armes à une main de corps-à-corps, ou une arme à une main de corps-à-corps et une arme à une main de tir, il reçoit un bonus de +1 Attaque.
5. Le Joueur Actif calcule les modificateurs à appliquer lors du Face-à-face.  
Il applique certains ou tous les modificateurs quand il le faut :
  - Les modificateurs de CC sur la Carte de Personnage et/ou les Cartes Objet équipées.
  - Si la figurine attaquante touche l'arc arrière de la figurine ennemie, ajoutez +1 CC.
  - Charge plongeante : Si la figurine attaquante réussit un test de Saut pendant son action Charge, elle reçoit un bonus additionnel de +1 CC pour ce combat.
  - Si la figurine attaquante est précipitée, ajoutez -2 CC.
6. Le Joueur Inactif pioche un nombre de cartes égal au nombre de cartes que le Joueur Actif a joué à l'étape 4.
7. Le Joueur Inactif calcule maintenant ses modificateurs pour le Face-à-face.  
Il applique certains ou tous les modificateurs quand il le faut :
  - Les modificateurs de DEF sur la Carte de Personnage et/ou sur la Carte Objet équipée.
  - Si la figurine est en Surveillance (voir Action : Surveillance ci-après), ajoutez +1 DEF.
8. Résolvez Repousser. Même si l'attaquant –

#### PAGE 19

- n'inflige aucune blessure non sauvegardée pendant la charge.
- Toutes les attaques de Charge ont la règle spéciale 'Repousser', sauf mention contraire.  
Les règles pour Repousser sont expliquées dans les Règles Spéciales en page 26.

#### ACTION : SURVEILLANCE

Les ruines de Collision sont le parfait endroit pour préparer une embuscade. Parfois, un tireur attend le parfait moment pour effectuer son tir.

Quand une figurine utilise l'Action Surveillance, placez un jeton Surveillance à côté d'elle.

Quand une figurine est activée ou finit une action dans la ligne de vue et à portée de tir d'une figurine en Surveillance, la figurine en Surveillance peut réagir et effectuer un tir.

Le tour de l'ennemi est interrompu et l'action de Tir est résolu. Si la figurine cible survit, elle peut continuer son tour normalement.

Notez qu'une Action Tir d'une figurine en Surveillance reçoit un malus -1 RC pour l'attaque. Après l'attaque de la figurine en Surveillance, peu importe si elle a réussi ou pas, le jeton Surveillance est retiré.

Si une figurine en Surveillance effectue toute autre action, le jeton Surveillance est retiré immédiatement.

#### MAÎTRISE

Une figurine qui est sur le point de faire son action Tir en Surveillance peut essayer de maîtriser cette action.

Pour cela elle doit réussir un test INT sur 6+.

Si ce test est réussi, la figurine ne doit pas effectuer le tir et le jeton Surveillance reste à côté d'elle. Cela compte comme une activation complète de la figurine.

Toutes les règles de Surveillance s'applique toujours et donc à la prochaine activation, la figurine avec le jeton Surveillance tirera sur la cible qui se présente. Le joueur pourra tenter alors un nouveau test de Maîtrise.

#### Surveillance et Charge :

Si une figurine en Surveillance est chargée et maîtrise son action Surveillance pendant le Face-à-face, le jeton doit être retiré et la figurine reçoit un bonus +1 DEF pendant le Face-à-face.

#### ACTION : ACTION SPÉCIALE

Parfois un personnage a une Action Spéciale ( ) indiquée sur sa Carte de Personnage et/ou sur une Carte Objet. Si une telle action commence avec l'intitulé 'Nom de l'Action :', elle requière une Action Spéciale à utiliser.

#### JETON DE COMPÉTENCE

Certaines compétences requièrent qu'une figurine reçoit un Jeton de Compétence pour indiquer qu'une compétence est active. Dans ces cas, placez le Jeton de Compétence requis à côté de la figurine.

#### ACTION : RETOUR AU COMBAT !

Quand le combat commence, les combattants peuvent être malchanceux et leurs armer s'enrayer. Ou être cloués au sol par un tir de mitrailleuse. Les combattants doivent surmonter les difficultés et combattre.

Quand une figurine réalise une Action 'Retour au combat !', le Joueur Actif peut retirer un Jeton Enrayage ou un Jeton Neutralisation.

Notez que cette action ne permet de ne retirer qu'un seul jeton à la fois.

Par exemple, si une figurine qui a un Jeton Enrayage et un Jeton Neutralisation effectue cette action, le Joueur Actif ne pourra retirer qu'un Jeton Enrayage ou un Jeton Neutralisation.

#### ENRAYAGE

Quand une arme de tir s'enraye, le joueur place un Jeton Enrayage à côté de sa figurine.

Quand une figurine a un Jeton Enrayage à côté d'elle, elle ne peut plus effectuer aucune Action Tir jusqu'à ce que le Jeton Enrayage soit retiré.

#### DYSFONCTIONNEMENT DE L'ARME

Si une figurine reçoit un second Jeton Enrayage, son arme subit un dysfonctionnement. La figurine reçoit une touche +0 RC.

#### NEUTRALISATION

Une figurine avec un Jeton Neutralisation à côté d'elle ne peut réaliser aucune Action Mouvement ou Charge jusqu'à ce que le Jeton soit retiré.

### PAGE 20

#### NOMBRE MAXIMUM DE JETONS ENRAYAGE/NEUTRALISATION

Une figurine ne peut jamais avoir plus de deux Jetons Enrayage et/ou Neutralisation. Si une figurine avec deux de ces jetons reçoit un Jeton Enrayage ou Neutralisation supplémentaire, le joueur ennemi décide quels Jetons sont utilisés, parmi les Jetons valables.

#### ACTION GRATUITE

Les Actions Gratuites sont des actions qu'une figurine peut effectuer avant ou après une action normale. Ces actions ne sont pas prises en compte parmi les deux actions par tour.

#### ACTION GRATUITE : RECHERCHE DE BUTIN

Les figurines utilisent leur action pour chercher parmi les ruines du butin utilisable comme : nourriture, munition ou médicament.

Si une figurine est en contact avec un Marqueur de Butin, il peut réaliser une Action de Recherche de Butin. Le Joueur Actif pioche une Carte de Pouvoir et la garde dans sa main.

Le Marqueur de Butin est retiré de la table et est immédiatement placé aléatoirement dans un nouveau district.

#### PLACER DES MARQUEURS DE BUTIN

Pour placer un Marqueur de Butin, le Joueur Actif pioche une Carte de Pouvoir pour sélectionner le district où placer le Marqueur. Le chiffre sur la carte correspond à un district sur la table.

Le district en bas à gauche du côté du Joueur Actif est le district numéro 1. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque district est numéroté de 2 à 8. Si le chiffre sur la carte correspond à un district qui a déjà un Marqueur de Butin, placez le Marqueur sur le premier district vide à partir de là, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le Joueur Inactif peut maintenant placer le Marqueur n'importe où dans le district choisi, tant qu'il est à plus d'un pouce d'une figurine, et hors d'une zone de déploiement.

Si le Joueur Actif pioche une Carte Échec en sélectionnant un district, le Joueur Inactif peut choisir n'importe quel district sans Marqueur (y compris le district central) et placer le Marqueur de Butin en suivant les règles mentionnées ci-dessus.

Si le Joueur Actif pioche une Carte Succès, le Joueur Inactif peut choisir n'importe quel district sans Marqueur (y compris le district central) et placer le Marqueur de Butin en suivant les règles mentionnées ci-dessus.

#### ACTION GRATUITE : RAMASSER UN OBJET

Parfois, dans le feu de l'action, les combattants ont besoin de sécuriser des objets précieux comme les éclats de Collision.

Si la base d'une figurine est en contact avec un objet qui peut être ramassé, le joueur peut choisir de donner à cette figurine une action gratuite pour Ramasser.

Retirez l'objet du plateau de jeu et placez-le sur la Carte du Personnage pour rappeler que cette figurine porte l'objet.

Si une figurine qui porte un objet est retirée du jeu, placez l'objet transporté à l'endroit où se trouvait la figurine.

#### OBJETS LOURDS

Certains objets sont mentionnés comme 'Objets Lourds'. Quand une figurine porte un objet lourd, son mouvement est réduit de moitié. Cela affecte également les Actions de Charge !

#### PHASE DE REGROUPEMENT

Quand les deux joueurs ont dépensé leurs PA, la Phase de Regroupement commence.

Les deux joueurs récupèrent leurs PA utilisés de la table et des Tableaux de bord et les remettent dans leur Réserve d'Activation.

Tous les Jetons Surveillance non utilisés sont retirés du champ de bataille.

Les joueurs sont prêts à commencer un nouveau Tour de Jeu avec la Phase de Début suivante.

## PAGE 21

### JOUER UNE PARTIE DE COLLISION

#### CRÉER VOTRE GANG

Si vous voulez jouer à Collision, vous aurez besoin de figurines pour représenter votre gang pendant la partie.

Avant tout, les joueurs doivent décider de la limite de points pour la partie. Les points sont appelés 'Éclats' dans Collision.

Une partie moyenne (avec cinq ou six figurines) est basée sur une limite de quatre cents éclats. Vous choisissez vos figurines et équipements jusqu'à cette limite d'éclats.

Souvent nous n'arriverez pas à utiliser la totalité des éclats et vous aurez quelques éclats en trop, ce qui est permis.

Chaque figurine de Collision est fournie avec une ou plusieurs Cartes de Personnage et Cartes Objets.

Un nombre est imprimé dans le coin supérieur à droite de la Carte de Personnage et de la Carte Objet. Ce nombre correspond à la valeur de la figurine ou de l'objet en éclats.  
Pour calculer la valeur de votre gang en éclats, additionnez les coûts de chaque figurine et chaque objet ensemble.

#### CARTES OBJETS

Les personnages peuvent être capable de porter des objets supplémentaires comme une arme différente ou améliorée, des munitions supplémentaires ou une protection de corps. Toutefois, le nombre et le type d'objet qu'un personnage peut transporter est limité et est indiqué sur la Carte de Personnage.

#### LA MISSION

Maintenant les joueurs décident de l'objet du conflit. Vont-ils fouiller une ville en ruine pour trouver de la nourriture et des éclats de Collision ou vont-ils préparer une embuscade pour piéger un gang ennemi ?

Pour choisir une mission, vous pouvez simplement en choisir une dans la liste et la jouer.

#### PAGE 22

Toutefois, vous pouvez aussi laisser le hasard décider et piocher une carte d'une des pioches de Cartes de Pouvoir et jouer la mission qui correspond au chiffre de la carte.

Note : Lisez attentivement la mission choisie avant de préparer quoi que ce soit, car il peut y avoir des étapes supplémentaires avant de commencer la partie. Par exemple : déploiement des objectifs ou conditions de victoire.

#### TABLE DES MISSIONS

Échec, 1-2 : Chasse au Collision

3-6 : Embuscade

7-8, Succès : Domination

#### CRÉER DES MISSIONS

Le fichier PDF de Collision est fourni avec des missions pré-préparées mais il est tout à fait possible de créer et de jouer vos propres missions. Assurez-vous que votre adversaire et vous soyez d'accord sur les règles additionnelles avant de commencer la partie.

Table et terrain

Les parties de Collision se jouent sur un plateau de jeu d'environ trente-trois par trente-trois pouces. Pour rendre le jeu plus intéressant et plus difficile, placez des décors sur le plateau de jeu.

Vous pouvez soit placer les décors d'une façon que votre opposant et vous appréciez (par exemple en construisant une petite ville ou une usine abandonnée) ou alterner et placer un décor chacun votre tour.

Les parties de Collision seront plus appréciables avec de nombreux décors qui bloquent les ligne de vue.

#### PLACER LES MARQUEURS DE BUTIN

Placer tous les Marqueurs de Butin comme indiqué sur la carte de déploiement de la mission choisie.

#### TABLEAU DE BORD ET PLATEAU DE CONFRONTATION

Placez le Plateau de Confrontation près de la zone de jeu. Assurez-vous que les deux joueurs y ont accès facilement.

Maintenant, les joueurs placent leur Tableau de bord près du Plateau de Confrontation, de telle façon que les deux joueurs puissent voir les deux Tableaux facilement.

Chaque joueur mélange sa Pioche de Puissance et la place à l'endroit marqué 'Draw Pile' (Pioche) sur son Tableau de bord.

Les deux joueurs placent 2 PA pour chaque figurine dans leur gang. Ces PA sont placés dans la zone du Tableau marquée 'Activation Pool' (Réserve d'Activation).

#### DÉPLOYER VOS FIGURINES

Les détails de la mission vous indiqueront comment et où déployer vos figurines. Les figurines peuvent être placées sur n'importe quel élément de terrain dans leur zone de déploiement, pour peu que la figurine puisse physiquement rester là.

### PAGE 23

#### MISSION : CHASSE AU COLLISION

Chaque bande a besoin plus que tout de Collision. Il est utilisé afin d'accumuler de l'énergie pour alimenter les machines, éclairer les maisons, mais surtout pour réapprovisionner les armes ! Le problème est que le Collision est très difficile à trouver, est très instable, et que les survivants feraient n'importe quoi pour en avoir...

#### TERRAIN

Placez le terrain normalement. Puis, placez trois marqueurs de Collision au milieu du plateau comme indiqué sur la carte de déploiement.

#### ZONE DE DÉPLOIEMENT

Chaque joueur tire une carte de sa Pioche de Pouvoir. Le joueur avec la Carte la plus forte décide s'il commence ou pas. Si le résultat est une égalité, chaque joueur tire une nouvelle carte.

Le premier joueur choisit un bord de table et place toutes ses figurines à moins de 6' du bord de table. Après cela, l'autre joueur déploie toutes ses figurines à moins de 6' du bord opposé.

#### TEMPS DE JEU

La partie finit à la fin du tour 4 ou quand un joueur n'a plus de figurines sur le champ de bataille.

#### POINTS DE VICTOIRE

À la fin de chaque tour, vous marquez 3 Points de Victoire si vous portez un marqueur de Collision. Vous recevez 1 point par figurine ennemie tuée lors de ce tour.

#### REMPORTER LA PARTIE

Le joueur avec le plus de Points de Victoire à la fin de la partie gagne. Si votre adversaire n'a plus de figurines sur la table, vous remportez automatiquement la partie.

## RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Les figurines peuvent ramasser les Marqueurs de Collision. Un Marqueur de Collision compte comme un objet lourd. Aucune figurine ne peut porter plus d'un Marqueur de Collision à la fois.

## RÈGLE DE CAMPAGNE

### EXPÉRIENCE

+4 points d'expérience pour avoir joué la partie

+1 point d'expérience pour chaque ennemi tué pendant la partie

+1 point d'expérience pour chaque Marqueur de Collision que vous contrôlez à la fin de la partie

+1 point d'expérience pour avoir remporté la partie

### GAIN

Chaque joueur reçoit 30 éclats. Le vainqueur tire trois fois sur le Tableau d'Exploration, et le perdant deux fois.

## PAGE 24

### MISSION : EMBUSCADE

Vos éclaireurs vous informent qu'une bande rivale approche et qu'il semblerait qu'ils aient remplis leur mission avec succès. Vous n'avez plus qu'à vous cacher et les attaquer par surprise pour voler leur butin !

### TERRAIN

Placez le terrain normalement.

### ZONE DE DÉPLOIEMENT

Chaque joueur tire une carte de sa Pioche de Pouvoir. Le joueur avec la Carte la plus forte décide s'il est attaquant ou défenseur. Si le résultat est une égalité, chaque joueur tire une nouvelle carte.

L'attaquant choisit un bord de table et place toutes ses figurines à moins de 6' du bord de table. Le bord de table du défenseur sera le bord de table opposé. Le défenseur ne déploie aucune figurine sur la table, elles arriveront au début de la partie.

### TEMPS DE JEU

La partie finit à la fin du tour 4 ou quand un joueur n'a plus de figurines sur le champ de bataille.

### POINTS DE VICTOIRE

Le défenseur reçoit 2 Points de Victoire pour chaque figurine dans sa zone de déploiement à la fin de la partie.

L'attaquant marque 1 Point de Victoire pour chaque figurine du défenseur tuée.

### REMPORTER LA PARTIE

Le joueur avec le plus de Points de Victoire à la fin de la partie gagne. Si votre adversaire n'a plus de figurines sur la table, vous remportez automatiquement la partie. (Les figurines du défenseur qui seront sorties de la table par le bord de table de l'attaquant comptent comme 'sur la table' pour cette mission)

## RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION

Chaque fois que le défenseur doit activer une figurine, il peut choisir soit d'activer une figurine déjà présente sur le champ de bataille (s'il y en a), soit choisir une figurine qui n'est pas encore sur le champ de bataille. La première action d'une figurine qui n'est pas sur la table est obligatoirement une action Mouvement. Commencez le mouvement depuis n'importe quel point du bord de table du défenseur.

## RÈGLE DE CAMPAGNE

### EXPÉRIENCE

+4 points d'expérience pour avoir joué la partie

+1 point d'expérience pour chaque ennemi tué pendant la partie

+1 point d'expérience pour chaque figurine du défenseur qui sera sortie de la table par le bord de table de l'attaquant

+1 point d'expérience pour avoir remporté la partie

### GAIN

Chaque joueur reçoit 30 éclats. Le vainqueur tire trois fois sur le Tableau d'Exploration, et le perdant deux fois.

## PAGE 25

### MISSION : DOMINATION

C'est une guerre de terrain ! Chaque bande essaie de contrôler le plus de territoire que possible. Cette mission n'a pas pour objectif de s'entretuer, mais de contrôler des quartiers.

### TERRAIN

Placez le terrain normalement.

### ZONE DE DÉPLOIEMENT

Chaque joueur tire une carte de sa Pioche de Pouvoir. Le joueur avec la Carte la plus forte décide s'il commence ou pas. Si le résultat est une égalité, chaque joueur tire une nouvelle carte.

Le premier joueur choisit un bord de table et place toutes ses figurines à moins de 6' du bord de table. Une fois que le premier joueur a fini de déployer, le second joueur déploie toutes ses figurines à moins de 6' du bord opposé.

### TEMPS DE JEU

La partie finit à la fin du tour 4 ou quand un joueur n'a plus de figurines sur le champ de bataille.

### POINTS DE VICTOIRE

À la fin de la partie vous recevez 1 Point de Victoire pour chaque quartier que vous contrôlez.

### REMPORTER LA PARTIE

Le joueur avec le plus de Points de Victoire à la fin de la partie gagne. Si votre adversaire n'a plus de figurines sur la table, vous remportez automatiquement la partie.

## RÈGLES SPÉCIALES DE LA MISSION



Vous contrôlez un quartier quand vous êtes le seul joueur avec au moins une figurine dans ce quartier.

## RÈGLE DE CAMPAGNE

### EXPÉRIENCE

+4 points d'expérience pour avoir joué la partie

+1 point d'expérience pour chaque quartier que vous contrôlez à la fin de la partie

+1 point d'expérience pour avoir remporté la partie

### GAIN

Chaque joueur reçoit 30 éclats. Le vainqueur tire trois fois sur le Tableau d'Exploration, et le perdant deux fois.

## PAGE 26

### RÈGLES SPÉCIALES

Quelques armes et figurines ont des règles spéciales. Si ces règles ne sont pas expliquées sur la Carte de Personnage ou sur les Cartes Objet, alors vous les trouverez ici.

### RAYON

Quand vous faites feu avec une arme qui a la règle spéciale Rayon, tracez une ligne droite depuis le tireur jusqu'à un point à sa portée maximale. Toutes les figurines sous cette ligne droite sont touchées par l'attaque. Résolez chaque touche par le rayon dans une Confrontation séparée.

### LOURD

Une figurine avec une arme qui a la règle spéciale Lourd ne peut faire aucune attaque avec cette arme après une action Mouvement.

### STABILITÉ

Si une figurine s'est déplacée avant d'effectuer une action Tir avec une arme avec la règle spéciale Stabilité, il reçoit un modificateur '-1' sur son RC.

### CHEF

Une figurine avec la règle spéciale Chef génère un PA supplémentaire avant que la partie ne commence. Placez ce PA avec le reste des PA dans votre Réserve d'Activation.

### À DÉCOUVERT

Les figurines touchées par une arme avec la règle spéciale À Découvert ne reçoivent aucun modificateur de DEF pour un couvert pendant la Confrontation.

### PARER

Si une figurine avec la règle spéciale Parer se fait charger, elle reçoit un '+1' en DEF pendant cette Confrontation.

### REPOUSSER (-)

La règle Repousser est toujours suivi d'un chiffre, par exemple 'Repousser (1)'. Le chiffre indique le nombre de pouces qu'une figurine, qui a reçu une blessure d'une figurine avec cette règle, doit être déplacée en arrière, en ligne droite depuis l'attaquant.

Si la figurine touche un obstacle à cause de cette règle Repousser et ne peut pas être déplacée plus loin, elle s'arrête et reçoit une touche '+0' CC. Si la figurine repoussée entre en contact avec une autre figurine, chacune reçoit une touche '+0' CC et la figurine s'arrête là. Si la figurine repoussée est obligée de quitter un bâtiment ou un élément de décor et donc fait une chute, elle reçoit les blessures de la chute (voir 'Chute').

Si une figurine portant un objet est soumise à la règle spéciale Repousser, elle doit lâcher l'objet. Le Joueur Actif place l'objet en contact avec la base de la figurine avant de résoudre la règle spéciale Repousser.

#### RECHARGER

Dès qu'une figurine a effectué une attaque avec une arme ayant la règle spéciale Recharger, il reçoit un Jeton Enrayé.

#### NEUTRALISATION

Si une arme a la règle spéciale Neutralisation, vous pouvez décider de faire une attaque de neutralisation au lieu d'une attaque normale. Une attaque de neutralisation donne +1 attaque/tir. Au lieu d'infliger une blessure, vous infligerez un Jeton Neutralisé. Quand une figurine reçoit un Jeton Neutralisé, elle perd automatiquement ses Jetons Compétences.

#### PAGE 27

'Allez les gars, vérifiez votre équipement. Tous les collisionneurs sont chargés ? Ces bâtards nous attendent, et dès que l'on arrivera en haut, ils nous tomberont dessus comme des vautours sur un cadavre. J'ai bien peur que ce ne sera pas une promenade de santé pour rentrer, mais si on reste concentrés, nous retrouverons tous la colonie.'