



RÈGLE DU JEU

DARK ANGEL™



TILSIT
ÉDITIONS

DARK ANGEL™

Hiver 2009... Un groupe d'enfants génétiquement modifiés tente de s'échapper d'un centre de recherches top secret... Dix ans plus tard, Seattle...
Max, jeune rescapée de Manticore, survit à Seattle dans des États-Unis devenus aujourd'hui un état du tiers-monde suite à une puissante impulsion électromagnétique déclenchée par des terroristes. Dans cette cité, Max et ses amis recherchent les autres X5 pour tenter de les faire quitter la ville avant qu'ils ne tombent entre les griffes de Manticore. Le Colonel Lydecker est sur leurs traces et utilisera toutes les forces à sa disposition pour rattraper les fuyards et punir ceux qui les aident.

CONTENU

Cette boîte de jeu doit contenir :

- 1 plateau de jeu,
- 75 pions :
 - 30 pions "DARK ANGEL" (X5 x10, Leure x19, QG x1)
 - 10 pions "RENCONTRE"
 - 15 pions "MANTICORE"
 - 19 pions "BLESSURE"
 - 1 pion compte-tours,
- 88 cartes (80 cartes de jeu, 8 cartes promotionnelles),
- 4 fiches d'identité (Max, Zack, Logan, Original Cindy),
- 5 silhouettes de personnages (Max, Zack, Logan, Original Cindy, Manticore),
- 1 dé,
- 1 fiche aide de jeu,
- 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

"X5 contre Manticore" est un jeu d'enquête/action pour 2 à 5 joueurs, inspiré de la série télévisée "Dark Angel".

Le but du jeu est de retrouver un maximum d'X5, les compagnons d'évasion de Max et de Zack, pour les évacuer de la cité avant que les forces de Manticore ne les neutralisent.

Les héros devront également dénicher le QG secret de Manticore et œuvrer ensemble pour le détruire, car sa présence offre un redoutable avantage au Colonel Lydecker et à ses sbires.

D'autres adversaires se dresseront également sur la route des joueurs.

2

PRÉPARATION DU JEU

Installez le plateau au centre de la table :

A 2 joueurs : un joueur joue Manticore, l'autre joueur joue les quatre HEROS.

A 3 joueurs : un joueur joue Manticore, un autre joueur joue Zack et Original Cindy et le dernier joueur joue Max et Logan.

X5 contre MANTICORE

A 4 joueurs : un joueur joue Manticore, un joueur joue Max, un autre Zack et le dernier prend Original Cindy et Logan.

- Chaque joueur lance 1 dé, le plus fort choisit son personnage en premier, et ainsi de suite, dans l'ordre des aiguilles d'une montre. En cas d'égalité, il faut relancer le dé. Un des joueurs doit interpréter le rôle de MANTICORE.
- Chaque joueur prend la silhouette de son personnage, ainsi que la Fiche d'identité correspondante, à l'exception du joueur MANTICORE qui utilise les cartes "MANTICORE" pour gérer ses forces.
- Le joueur MANTICORE prend les 30 pions "DARK ANGEL" et met de côté son pion "QG". Il le place secrètement sur une zone rouge de son choix marquée d'un nom de lieu. Il place ensuite les 29 pions suivants, toujours secrètement, recto visible et sans les regarder, sur les autres zones du plateau de jeu.

QG MANTICORE : Il permet à MANTICORE de mieux coordonner ses forces. Tant qu'il n'est pas détruit, le joueur MANTICORE bénéficie d'un bonus de +1 sur tous ses jets de combat.

Lorsque le QG est découvert par un joueur, le pion est retourné et donc visible de tous.

Les HEROS doivent rassembler leurs forces pour lancer l'assaut contre le QG de MANTICORE.

- Prenez le paquet de cartes et mettez à part les 8 cartes promotionnelles, ainsi que les cartes des forces de base du joueur MANTICORE (cf. ci-dessous). Mélangez les cartes et placez-les sur le bord du plateau de jeu sur l'emplacement marqué PIOCHE.

- Placez le pion compte-tours sur le chiffre 1 de la Fiche d'aide de jeu.

- Le premier joueur est celui qui se situe à gauche du joueur Manticore. L'ordre de jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, Manticore jouant toujours en dernier. En commençant par le premier joueur, chacun place sa silhouette sur une zone rouge du plateau de jeu, chacun dans un secteur différent.

Le joueur MANTICORE commence le jeu avec les cartes et les pions suivants :

| | |
|-----------------------------|-----------------------|
| Colonel Lydecker | x1 carte |
| Policiers (A, B) | x2 cartes et x2 pions |
| Patrouille de Police (A, B) | x2 cartes et x2 pions |

- Il place les cartes, faces visibles devant lui.

- Les pions sont répartis, face cachée, sur n'importe quelle zone libre du plateau de jeu, à l'exception des zones d'évacuation de Seattle (blanches) et des zones occupées par d'autres silhouettes. La limite d'empilement des pions Manticore est de 2, plus la silhouette de Manticore, qui représente le Colonel Lydecker.

- Les pions Rencontre sont limités à 1 par zone et ne peuvent pas être placés sur les zones blanches.

- Les zones d'évacuation de Seattle sont cercleées de blanc. Elles permettent l'évacuation des X5 vers l'extérieur de Seattle.

3

DESCRIPTION DES PROTAGONISTES

• MANTICORE

Programme secret du Gouvernement. Le projet Manticore est né dans un laboratoire génétique secret situé dans les montagnes du Wyoming, usant de l'ADN combiné pour produire des êtres humains supérieurs.

- **Donald Lydecker** : Colonel en charge du Projet Manticore pour un mystérieux syndicat. Il a le devoir de récupérer et de neutraliser les X5 qui se sont échappés du centre, suite à une révolte, en 2009.

- **Madame X** : mystérieux supérieur de Lydecker. Elle désire que tous les X5 soient neutralisés par tous les moyens possibles.

• HEROS

- **Max** : Max est un prototype humain créé dans le cadre du Projet Manticore, une expérience pour créer des saboteurs et assassins génétiquement supérieurs en capacités. Elle faisait partie des 10 sujets de la division X5 qui ont échappé à Lydecker.

DARK ANGEL™

- **Logan** : Logan est un cyber-journaliste/pirate informatique qui dirige un réseau appelé "Le Veilleur", qui expose les exactions et les corruptions des personnages officiels de Seattle. Il croit, que le mal peut détruire le mal.
- **Zack** : compagnon de fuite de Max, c'est lui qui a organisé et dirigé l'évasion des enfants de 2009. Depuis, il cherche également à les regrouper. Ses méthodes souvent violentes l'opposent à Max.
- **Original Cindy** : meilleure amie de Max avec qui elle travaille au Jam Pony Xpress. Elle parle souvent d'elle-même à la troisième personne. Connaissant bien la rue, sans peur et croyant fermement en l'idée que rien n'est trop fort pour l'arrêter, elle se débrouille dans toutes les situations.

DESCRIPTION DES CARACTÉRISTIQUES

Combat : caractéristique qui sert en attaque et en défense.

Valeur de combat = (Caractéristique + 1 dé + bonus/malus liés aux cartes)

Discretion : sert lors des tentatives de passage des frontières entre secteurs (trait jaune).

Valeur de discretion = (Caractéristique + 1 dé + bonus/malus liés aux cartes)

Intuition : sert lors de la phase de recherche.

Valeur d'intuition = (Caractéristique + 1 dé + bonus/malus liés aux cartes)

Blessure : nombre de points de vie de chaque personnage.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les HEROS ont un double objectif :

- Retrouver et évacuer le maximum d'X5 de Seattle.
- Découvrir et détruire le QG de MANTICORE installé en ville. MANTICORE doit user de tous les moyens à sa disposition pour contrecarrer les HEROS et neutraliser un maximum d'X5.

Les joueurs ont 30 tours de jeu pour mener à bien leurs objectifs.

Le premier joueur est celui qui se trouve à gauche du joueur MANTICORE, celui-ci jouant toujours le dernier.

À son tour de jeu, chaque joueur peut accomplir les actions dans l'ordre suivant :

- 1 - Tirage de 3 cartes au premier tour de jeu / Compléter sa main aux tours suivants
- 2 - Mouvement
- 3 - Combat
- 4 - Fouille de la zone
- 5 - Evacuation des X5

• Tirage de 3 cartes au premier tour de jeu / Compléter sa main ensuite

Au premier tour de jeu, chaque joueur tire 3 cartes.

Lors de son tour, chaque joueur peut jouer une ou plusieurs cartes.

Il existe quatre types de cartes différentes dans le jeu DARK ANGEL :

- Les cartes "MANTICORE" : ce sont les forces de police et paramilitaires lancées sur les traces des HEROS et des X5 par le Colonel Lydecker et Madame X. Ces cartes se jouent en début de tour et sont disposées faces visibles devant le joueur MANTICORE qui prend le plan car-

X5 contre MANTICORE

- respondant à la carte. Il le dispose sur le plateau de jeu sur une zone rouge libre de tout pion ou silhouette.
- Les cartes "**RENCONTRE**" : adversaires des HEROS et de MANTICORE, ces rencontres peuvent constituer des obstacles redoutables. Ces cartes doivent être jouées dès qu'elles sont piochées et sont disposées faces visibles devant le joueur qui les joue. Il prend le pion correspondant à la carte et le dispose sur le plateau de jeu, sur une zone rouge libre de tout pion ou silhouette, après avoir effectué un tirage d'1 dé sur la "Table de placement des pions Rencontre" (cf. Fiche d'aide de jeu). Chaque joueur gère les rencontres qu'il tire.
 - Les cartes "**PERSONNAGES**" : ce sont les alliés des HEROS qui leur apportent un maximum d'aide, parfois au péril de leur vie. Ces cartes se jouent en début de tour et sont disposées à côté de la Fiche d'identité du HEROS du joueur. Ils restent en jeu jusqu'à leur élimination lors d'un combat. Le joueur MANTICORE délausse les cartes PERSONNAGE qu'il tire.
- Un HEROS peut être accompagné d'autant de Personnages qu'en tire le joueur.
- Les cartes "**EQUIPEMENT ou ACTION**" : ces cartes sont utilisables par les HEROS et MANTICORE sauf si le texte indique le contraire. Ces cartes peuvent être jouées à n'importe quel moment, pendant son tour de jeu ou celui des autres.
- Au premier tour de jeu, chaque joueur tire 3 cartes, c'est le nombre maximum de cartes qu'un joueur peut avoir en main.
- A tous les tours suivants, les joueurs complètent leur main à 3 cartes.

• **Mouvements des Héros et de Manticore**

Le premier joueur déplace son HEROS suivant ses possibilités.

Chaque pion/silhouette ne peut se déplacer que d'une seule zone par tour de jeu, à moins qu'une carte ne permette le contraire.

- Il suit les lignes rouges reliant les zones entre elles pour déplacer sa silhouette.
 - Il peut franchir la frontière d'un secteur, en effectuant un test sur la "Table de passage d'un secteur" (cf. Plateau de jeu).
 - Il peut se déplacer d'une zone s'il est à pied ou en vélo.
 - Il peut se déplacer de 2 zones s'il est en voiture, mais le seuil d'alerte de chaque secteur dont la frontière est franchie augmente de 1 point.
 - Il peut se déplacer de 3 zones s'il est à moto, mais le seuil d'alerte de chaque secteur dont la frontière est franchie augmente de 2 points.
- Sauf Manticore qui peut déplacer ses forces de 2 zones ou plus (suivant ce qui est indiqué sur la carte de chaque unité) et n'est pas soumis au test de discrétion lors du franchissement d'une frontière entre 2 secteurs.

À chaque fois qu'un HEROS tente de franchir les frontières, très surveillées, d'un ou de plusieurs secteurs, le joueur effectue un test de Discrétion sur la "Table de passage de secteur".

Le seuil d'alerte est celui du secteur que le HEROS veut quitter.

Le test de Discrétion est résolu ainsi :

1 dé + Discrétion (+ bonus/malus) supérieur ou égal au seuil d'alerte du secteur.

Le HEROS réussit son passage si le résultat du test est supérieur ou égal au seuil d'alerte du secteur.

Il peut alors continuer de se déplacer s'il possède une carte l'y autorisant.

Si son mouvement l'amène à changer de nouveau de secteur, il doit effectuer un nouveau test de Discrétion.

Le HEROS rate son passage si le résultat du test est inférieur au seuil d'alerte du secteur.

Il termine alors son mouvement sur la dernière zone atteinte.

Le déplacement d'un HEROS se termine également lorsqu'il arrive sur une zone contenant un pion MANTICORE ou RENCONTRE, ce qui entraîne un combat (à moins que le joueur ne possède une carte lui permettant de l'éviter). Chaque HEROS peut échanger une ou plusieurs cartes et/ou pions "DARK ANGEL" avec tout autre HEROS présent dans le même secteur.

C'est le joueur qui effectue sa phase de mouvement qui initie les échanges.

• Combats

Il y a combat pour les HEROS chaque fois qu'une silhouette de HEROS termine son mouvement sur une zone contenant une unité MANTICORE ou une RENCONTRE.

Il y a combat pour MANTICORE chaque fois qu'une de ses unités termine son mouvement sur une zone contenant un pion RENCONTRE ou une silhouette de HEROS.

L'attaquant est celui qui se déplace, le défenseur est celui déjà présent sur la zone.

Les deux adversaires déterminent ainsi leur potentiel de combat :

1 dé + combat + bonus

Les valeurs de combat de tous les participants d'un même camp sont ajoutées ensemble.

Celui qui obtient la valeur la plus forte inflige une blessure à son adversaire.

En cas d'égalité, les deux protagonistes encaissent chacun une blessure.

En cas de combat entre plus de deux protagonistes,

c'est celui qui cause une blessure qui décide qui la reçoit.

Le combat se poursuit jusqu'à l'élimination d'un pion/HEROS ou jusqu'à ce que l'un des protagonistes se retire de la zone.

L'attaquant a toujours le choix de se retirer du combat et de reculer vers une zone, libre de tout pion, ou de poursuivre son attaque. Un HEROS peut toujours tenter de fuir,

en effectuant un jet d'esquive avant chaque lancer de dé de l'attaquant :

**1 dé + Discretion +/- modificateurs > potentiel de combat de l'attaquant
(en tenant compte des modificateurs).**

Si le HEROS fuit, MANTICORE peut lui prendre un pion "DARK ANGEL" au hasard.

Le HEROS doit se déplacer d'une zone, vide de tout pion. Il peut changer de secteur en fuyant, en effectuant un test de discrétion contre le seuil d'alerte du secteur. Si ce déplacement n'est pas possible, le combat se poursuit.

Chaque HEROS possède 5 points de vie qui représentent le nombre de blessures qu'il peut encaisser avant d'être mis hors de combat. Chaque blessure entraîne la perte d'un point de vie. Les RENCONTRES et les forces de MANTICORE possèdent un nombre de points de vie variable, en cas d'élimination, la carte est défaussée et le pion rejoint la pile.

Pour éviter la perte d'un point de vie, un HEROS peut toujours choisir de sacrifier un des personnages qui l'accompagnent qui rejoint alors la défausse.

Un HEROS ou un pion MANTICORE peut récupérer 1 point de vie en jouant des cartes "TROUSSE DE SOINS".

Les RENCONTRES ne récupèrent jamais de points de vie.

Quand un HEROS perd tous ses points de vie, il est retiré du plateau de jeu pour une durée de 2 tours de jeu :

- Sa silhouette est placée sur le compte-tour,

X5 contre MANTICORE

- Ses pions "DARK ANGEL" sont récupérés et dévoilés face visible par le joueur MANTICORE, qui place les pions "X5" devant lui, face visible.
- Ses cartes sont défaussées.

Combat contre le QG de Manticore :

un jet de dé, effectué sur la table des " Forces du QG de MANTICORE " (cf. Fiche d'aide de jeu), détermine les forces en présence.

VIE : représente le nombre de points de vie des défenseurs.

COMBAT : représente la caractéristique Combat de base des défenseurs.

Ce jet de dé s'effectue lorsqu'un HEROS se déplace sur la zone du QG.

Si d'autres HEROS sont présents sur les zones menant directement à celle du QG, ils peuvent se joindre au combat en déplaçant leur silhouette sur le pion QG.

C'est le seul cas où les HEROS sont autorisés à se déplacer ensemble.

EXEMPLE : un personnage arrive sur la zone contenant le QG, le joueur vérifie quels sont les autres HEROS qui peuvent le rejoindre et consulte la table des " Forces du QG de Manticore " sur la Fiche d'aide de jeu. Pour l'exemple, admettons qu'il soit seul.

1 - Il lance le dé et obtient un 4 +1 car il est seul. Le résultat est donc 5.

2 - Il détermine les points de vie des défenseurs. 2 dés > 2. Il lance 2 dés et obtient 3+4 = 7.

3 - Il détermine la valeur de base de combat des défenseurs. 1 dé +2. Il lance 1 dé et obtient 3+2 = 5.

• Fouille de la zone

Chaque HEROS présent sur une zone contenant un pion "DARK ANGEL" peut effectuer un jet d'intuition pour récupérer ce pion.

1 dé + intuition + bonus/malus liés aux cartes : le score à obtenir est de 9 ou plus.

Il prend le pion, sans le montrer aux autres joueurs, et le pose face cachée sur la photo de sa Fiche d'identité, que ce soit un "Leurre" ou un "X5".

Il ne peut avoir plus de 3 pions "DARK ANGEL" en même temps sur sa Fiche d'identité.

• Fuite des X5

Un HEROS se trouvant sur une zone d'évacuation de Seattle (cercle blanc) peut permettre à un "X5" de s'enfuir.

Un joueur ne peut pas évacuer un "X5" qu'il vient de découvrir pendant son tour s'il se trouve sur une zone de sortie. Il ne peut en évacuer qu'un seul par tour. Les pions "X5" évacués de Seattle avec succès sont placés face visible à côté de la Fiche d'identité de chaque HEROS, les pions "Leurre" sont placés à côté du plateau de jeu.

7

FIN DE PARTIE

MANTICORE remporte la partie si il neutralise 5 "X5".

Autrement ce sont les HEROS qui remportent la victoire.

JAM PONY

X PRESS

serving greater seattle



TILSIT
ÉDITIONS

Dark Angel

est un jeu édité par TILSIT Éditions
8, place Marcel Rebuffat Z.A. Courtaboeuf 7 - 91971 Villejust Cedex - France

Auteur : TILSIT Team

Test et développement : TILSIT Team

Maquette : Asmodée

Fabriqué en France

©TILSIT Éditions 2002.

©TM 2002 20th Century Fox Film Corp.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu.

N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits.

Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web :

www.tilsit.fr

