

# OUTSIDERS

## LIVRET DE RÈGLES

Alors que les grandes civilisations interstellaires s'affrontent pour le contrôle de la Galaxie, une menace terrifiante a surgi du vide intergalactique.

Les plus éminents savants n'ont su déterminer si cette entité est une forme de vie cauchemardesque, le produit d'une technologie incompréhensible ou une aberration physique inconnue. La lumière comme la gravité interagissent de manière imprévisible avec ce monstrueux maelstrom de couleurs qui évoque la même horreur existentielle à toute créature intelligente. Dans son inexorable avancée, ce vortex informe et indescriptible a déjà absorbé des systèmes entiers, transformant radicalement tout ce qu'il touche pour le soumettre à sa physique démentielle.

Alors que la Galaxie entière est menacée par ce cancer cosmique, certains peuples se sont mis à le vénérer comme une divinité. Mais les grandes civilisations, bien décidées à sauver la Galaxie pour laquelle elles se battent bec et ongle, à défaut de comprendre ce nouveau danger, l'appellent simplement "l'Ennemi".

Face à la menace insensée posée par l'Ennemi, les empires interstellaires qui s'affrontaient encore il y a peu pour le contrôle de la Galaxie ont été forcés de faire cause commune. Sous l'impulsion fédératrice des Humains, un Conseil Galactique a été formé, où siègent les représentants des principales puissances galactiques. Reste à savoir si elles parviendront à coordonner leurs efforts malgré les abîmes culturels qui les séparent et les rancunes tenaces qui les divisent.



# CHAORS

La civilisation Chaor s'est développée dans un des environnements les plus hostiles à la vie qui soit : un champ d'astéroïdes proche du centre galactique, constamment bombardé d'astres et de vestiges venus des quatre coins de la Galaxie. Elle s'est donc construite en utilisant les artefacts abandonnés par d'autres formes de vie au cours de la longue histoire galactique.

Les Chaors jouissent d'une grande maîtrise des forces électromagnétiques, qui leur permet de récupérer et combiner avec ingéniosité les technologies produites par d'autres civilisations. Ainsi, malgré l'apparence parfois grotesque des constructions Chaors, leurs performances égalent souvent, lorsqu'elles ne dépassent pas celles des autres empires galactiques. Bien que, en raison de la résilience prodigieuse de cette espèce, le meurtre y soit rarissime, la société Chaor est compétitive à l'extrême. Les individus dominants forgent de grands agglomérats en soumettant physiquement les plus faibles. Sur le même modèle, les Chaors entendent bien dominer toute la Galaxie.



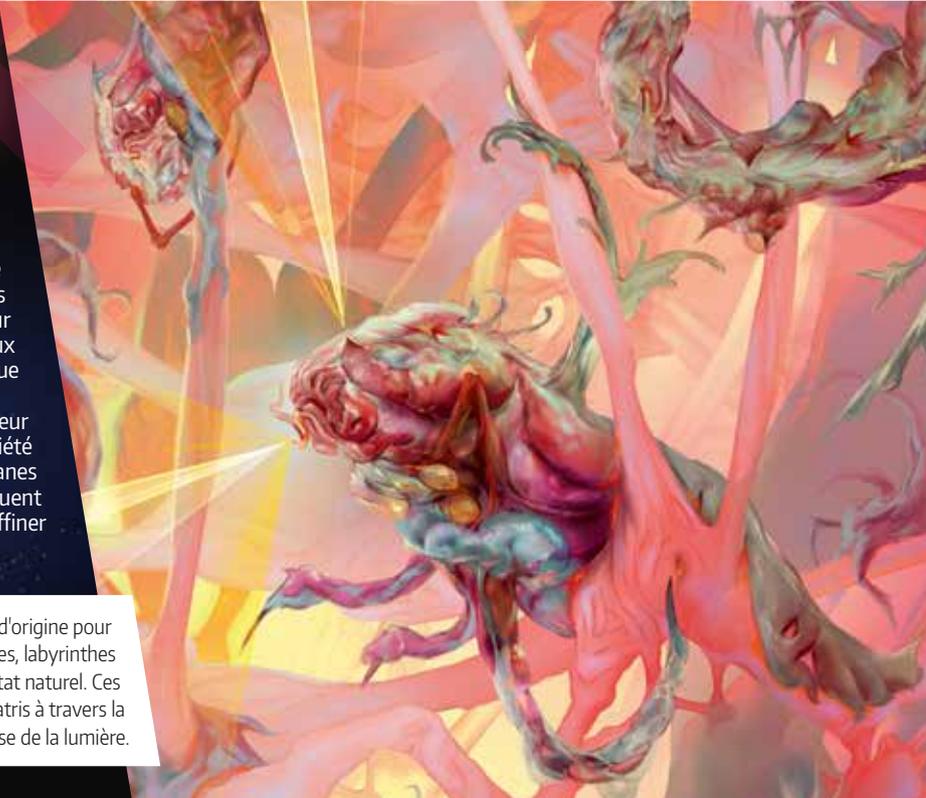
Le système d'origine des Chaors est un gigantesque champ d'astéroïdes aménagé pour intercepter tous les objets qui traversent le vide sidéral. Les vestiges ainsi amalgamés forment autant de cités et d'ateliers voués à leur recyclage.



# YATRIS

Les Yatris sont des êtres troglodytes, aveugles et disgracieux, dont l'organisme est particulièrement vulnérable aux radiations qui saturent le vide cosmique. Cette espèce tenace est pourtant parvenue à surmonter les limitations de sa constitution fragile grâce à une maîtrise sans pareil de la biologie moléculaire, avec laquelle elle produit une technologie symbiotiques faite d'amas de chairs informes aux fonctions spécifiques. Les Yatris ont même su compenser leur manque d'organe photosensible afin de produire des rayons lumineux de fréquence variable, qui leur servent à se déplacer à vitesse lumineuse comme à atomiser leurs ennemis.

Malgré l'aspect repoussant -pour les autres espèces- de leur physionomie et de leur habitat, les Yatris forment une société particulièrement harmonieuse. Par le biais d'une multitude d'organes sensoriels et de nombreux récepteurs chimiques, ils communiquent intimement avec tous leurs semblables, de manière à raffiner constamment un consensus fort.



Les Yatris ont abandonné leur planète d'origine pour s'entasser dans d'immenses arches organiques, labyrinthes de boyaux reproduisant leur habitat naturel. Ces vaisseaux-mondes transportent les Yatris à travers la Galaxie à la vitesse de la lumière.

# NOUVELLES CIVILISATIONS

2

## CHAORS

Pour représenter la capacité des **Chaors** à copier les technologies des autres civilisations, le joueur **Chao** peut augmenter de **1** une **évolution** de son choix (**production, mouvement, influence** ou **armement**) au début de chaque **âge**, y compris le premier.



## YATRIS

Les **Yatris** utilisent des **colonies mouvantes**. Ces **colonies** suivent les règles normales, avec les exceptions suivantes :

**Les pions colonies Yatris peuvent être déplacés exactement comme des vaisseaux.**

Les **Yatris** n'ont pas de **colonie d'origine**, mais **1 pion colonie** est placé sur le **secteur d'origine Yatri** lors de la mise en place. Cette **colonie** peut se déplacer et être détruite comme les autres.

Une **colonie Yatri** n'apporte aucun **bonus** lié au secteur sur lequel elle se trouve.

Toutefois, chaque **colonie Yatri** accorde un **bonus de +1 en influence** aux **Yatris** pour déterminer le contrôle du **secteur** où elle se trouve, et un **bonus de +1 en armement** aux **Yatris** pour déterminer l'issue d'une **bataille** sur le **secteur** où elle se trouve.

Ces **bonus** sont cumulatifs si plusieurs **colonies Yatris** se trouvent sur le même **secteur**.

Pour déterminer le contrôle de ce **secteur**, en admettant que **Chaors** et **Yatris** ont une **influence** de **0**, les **Yatris** l'emportent car ils ont le même nombre de **vaisseaux** et **colonie** que les **Chaors**, mais leur **colonie** leur apporte un **bonus de +1 en influence**, pour un total de **5** contre **4**.

Pour déterminer l'issue d'une **bataille** sur ce **secteur**, en admettant que **Chaors** et **Yatris** ont un **armement** de **0**, les **Yatris** l'emportent car ils ont le même nombre de **vaisseaux** et **colonie** que les **Chaors**, mais leur **colonie** leur apporte un **bonus de +1 en armement**. Avec un total de **5** contre **4**, les **Yatris** conservent **1 pion**, en l'occurrence leur **colonie**.



## EXEMPLE



# L'ENNEMI

L'**Ennemi** est un adversaire contrôlé par aucun joueur. Il peut occuper la place d'un joueur supplémentaire lors de parties compétitives ou servir d'antagonistes pour jouer à **Apex** en **coopération** ou en **solo**. Il permet aussi de jouer des parties en **campagne**.

L'**Ennemi** est composé de la source et de **30 dés à 6 faces (D6)**.

## LA SOURCE

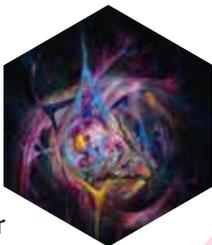
La **source** est un **secteur** spécial qui compte comme un **pion adverse** pour tous les joueurs.

Elle possède une valeur égale à **25**. Cette valeur est **irréductible**, c'est-à-dire qu'elle ne peut pas être réduite par une **embuscade**, une **conversion** ou une **bataille** perdue.

Le seul moyen de détruire la **source** est de remporter contre elle une **bataille**. Lorsqu'un joueur livre **bataille** contre la **source**, il ajoute ses **PV** à son total. Si son total est supérieur ou égal à la valeur de la **source**, tous les **D6** sont retirés du jeu et la **source** devient un **secteur neutre** (sans bonus) jusqu'à la fin de la partie. Sinon, tous les **piens** des joueurs présents sont détruits.

Lors d'une partie **compétitive**, un joueur qui détruit la **source** gagne immédiatement **5 PV** supplémentaire.

La **source** est toujours contrôlée par l'**Ennemi**, donc il n'est jamais possible d'y placer une **colonie**. Les **Yatris** ne peuvent pas non plus y déplacer une **colonie**.



## LES DÉS



Chaque **D6** représente la valeur de l'**Ennemi** sur un **secteur**. Chaque **secteur** ne peut être occupé que par un seul **D6**. Les **D6** ne se déplacent pas. On ne met jamais de **D6** sur la **source**.

Chaque **D6** a la valeur indiquée par sa face supérieure. Pour changer la valeur d'un **D6** il suffit de le tourner sur la bonne face. Cette valeur est utilisée et affectée exactement comme un nombre de **vaisseaux** pour déterminer qui contrôle un **secteur** et pour résoudre les stratégies **guerre** et **colonisation**, ainsi que pour les actions **embuscade** et **conversion**. Lorsqu'un **D6** doit perdre un certain nombre de **vaisseaux**, la valeur du **D6** est réduite d'autant. Lorsque la valeur d'un **D6** doit être réduite en dessous de **1**, il est retiré. La valeur maximale d'un **D6** est **6**.

# MISE EN PLACE

Lorsque l'**Ennemi** est joué, pour composer la Galaxie, tirez aléatoirement **4 secteurs neutres** par joueur, puis, **sauf lors d'une partie à 6 joueurs, ajoutez 4 autres secteurs neutres**. Installez les face visible, avec celui de la source, conformément au schéma correspondant au nombre de joueurs :

1 joueurs  
8 secteurs neutres

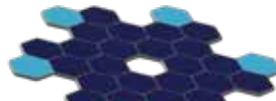
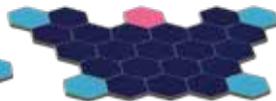
2 joueurs  
12 secteurs neutres

3 joueurs  
16 secteurs neutres

4 joueurs  
20 secteurs neutres

5 joueurs  
24 secteurs neutres

6 joueurs  
24 secteurs neutres



 Secteur d'origine

 Secteur neutre

 La source

# COOPERATION

Lorsque les joueurs décident de jouer en **coopération** contre l'**Ennemi**, les règles normales s'appliquent, avec les exceptions suivantes :

## VALEUR DE LA SOURCE

La valeur de la **source** est multipliée par le nombre de joueurs.

JOUEURS	SOURCE
2	50
3	75
4	100
5	125
6	150

## CONTRÔLE DES SECTEURS

Pour déterminer qui contrôle un **secteur**, on additionne tous les **pions** des joueurs présents ainsi que les valeurs d'**influence cumulées** de tous les joueurs présents sur ce **secteur**. On compare alors ce total à la valeur de l'**Ennemi** sur le **secteur**.

Tous les joueurs sont considérés comme contrôlant le **secteur** si leur total est supérieur, sinon c'est l'**Ennemi**.

## RÉSOLUTION DES BATAILLES

Pour résoudre une **bataille**, on additionne tous les **pions** des joueurs présents ainsi que les valeurs d'**armement cumulées** de tous les joueurs présents sur ce **secteur**. On compare alors ce total à la valeur de l'**Ennemi** sur le **secteur**.

En cas de victoire des joueurs, le **D6** est retiré et ils conservent autant de **pions** que la différence entre leur total et la valeur de l'**Ennemi**. Le joueur ayant déclenché la **bataille** décide quels sont les **pions** survivants, en conservant toujours les **colonies** en priorité.

En cas de victoire de l'**Ennemi**, les **pions** de tous les joueurs sont retirés et la valeur de l'**Ennemi** est réduite du total des joueurs. En cas d'égalité, le **D6** comme tous les **pions** des joueurs sont retirés.

## POINTS DE VICTOIRE

Les joueurs comptabilisent collectivement les **PV** qu'ils obtiennent. À la fin de chaque **âge**, les joueurs gagnent **1 PV** par **secteur** qu'au moins l'un d'entre eux contrôle. Chaque fois qu'un ou plusieurs joueurs gagnent une **bataille** contre l'**Ennemi**, ils remportent **1 PV**.

Les **PV** que gagnent les joueurs servent uniquement à augmenter leurs chances lors d'une **bataille** décisive contre la **source**.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Pour les joueurs, le seul moyen de l'emporter est de vaincre la **source** au cours d'une **bataille** avant la fin du **troisième âge**. Lorsqu'un ou plusieurs joueurs livrent **bataille** contre la **source**, ils ajoutent tous les **PV** communs à leur total.

## EXEMPLE

Pour déterminer qui contrôle ce **secteur** à la fin d'un **âge**, **Nagaritakas** et **Cireades** additionnent tous leurs **pions** (5) et leurs valeurs d'**influence cumulées** (2+1). Leur total de 8 dépasse la valeur de 5 du **D6**, donc les joueurs contrôlent collectivement ce **secteur** et gagnent **1 PV** commun.

Si les **Nagaritakas** déclenchent une **bataille** sur ce **secteur**, **Nagaritakas** et **Cireades** additionnent tous leurs **pions** (5) et leurs valeurs d'**armement cumulées** (1+1). Avec un total de 7 contre 5, ils remportent donc cette **bataille**. Le **D6** est retiré et les joueurs gagnent **1 PV** commun. Ils conservent **2 pions** (7 - 5), au choix du joueur **Nagaritaka**.



Nagaritakas = 2  
Cireades = 1

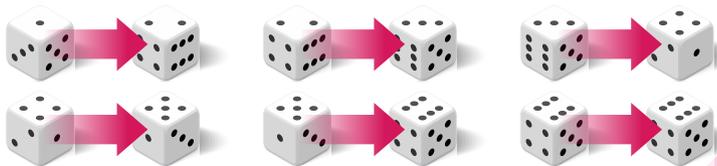


Nagaritakas = 1  
Cireades = 1

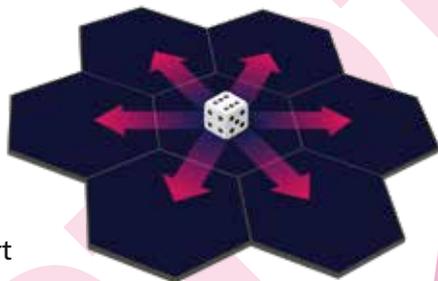
Lorsque l'**Ennemi** est joué, un tour de l'**Ennemi** est effectué avant chaque tour habituel des joueurs. La partie, comme chaque **âge**, commence donc avec un tour de l'**Ennemi** et finit avec un tour des joueurs.

Chaque tour de l'**Ennemi** est résolu en suivant dans l'ordre les étapes suivantes :

- 1 Chaque **D6** est incrémenté de **1**, jusqu'à un maximum de **6**.



- 2 Un nouveau **D6** est placé sur chaque **secteur** sans **D6** adjacent à un ou plusieurs **secteurs** sur lesquels se trouve un **D6** avec une valeur de **6**, ou adjacent à la **source**.



Pour déterminer la valeur de départ d'un nouveau **D6**, il suffit de le lancer.

- 3 Sur chaque **secteur** contrôlé par l'**Ennemi**, chaque joueur perd **1 vaisseau**, ou **1 colonie** s'il n'a plus de **vaisseau** sur ce **secteur**.

- 4 Tous les **D6** avec une valeur de **6** prennent une valeur de **1**.



- 5 Si un joueur n'a plus aucun **pion** sur des **secteurs** et que l'**Ennemi** contrôle son **secteur d'origine**, il est éliminé. Si tous les joueurs sont éliminés, la partie prend fin.

De plus, à la fin de chaque **âge**, tous les **vaisseaux** se trouvant sur la **source** sont détruits.

## EXEMPLE

Les **Cireades** affrontent l'**Ennemi** seuls. Lors du tour de l'**Ennemi** :

- On augmente de **1** la valeur de tous les **D6** placés sur des **secteurs**, à l'exception de celui déjà à **6**, qui reste pour le moment à **6**.
- On lance et place un nouveau **D6** sur chacun des **secteurs** sans **D6** adjacent au secteur dont le **D6** vient d'atteindre la valeur **6**. L'autre **D6** avec une de **6** n'a aucun **secteur** sans **D6** adjacent (à l'exception de la **source**) donc il ne génère pas de nouveaux **D6**.
- Les **Cireades** perdent **1 pion** sur chaque **secteur** contrôlé par l'**Ennemi**. En l'occurrence, les **Cireades** ayant une **influence** de **0**, cela signifie chaque **secteur** où la valeur du **D6** est supérieure au nombre de **piens** **Cireades**.
- Les **D6** avec une valeur de **6** voient leur valeur réduite à **1**.



Pour ne pas perdre le fil lorsque vous incrémentez les **D6**, commencez par un coin de la galaxie et procédez secteur par secteur dans le sens de lecture.

Une **campagne** est une succession de parties en **coopération** ou en **solo**.

## ÉVOLUTION

Lors d'une **campagne**, à la fin de chaque partie durant laquelle la **source** a été détruite, **L'Ennemi** gagne une **évolution** pour les parties suivantes. Ces **évolutions** sont cumulatives.

Lancez un **D6** pour déterminer chaque **évolution**. Si le **D6** indique une **évolution** déjà obtenue, on utilise à la place l'**évolution** inférieure non utilisée la plus proche, ou l'**évolution** supérieure la plus proche si toutes les **évolutions** inférieures ont déjà été obtenues.

## DESTRUCTION DÉFINITIVE

Une fois les **6 évolutions** obtenues, **L'Ennemi** ne peut plus évoluer. Toutes les **évolutions** sont utilisées à chaque partie mais, si la **source** est détruite à nouveau, la **Galaxie** est définitivement débarrassée de **L'Ennemi** !

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le ou les joueurs doivent détruire définitivement **L'Ennemi** pour obtenir une **victoire totale**. Pour cela ils doivent donc remporter **7 parties** contre **L'Ennemi**.

## ÉVOLUTIONS

**INFESTATION** : à la fin de la **mise en place**, avant le premier **tour de L'Ennemi**, un **D6** est déjà placé sur chaque **secteur** adjacent à la **source**.

1

**CONTAGION** : à l'étape **3**, chaque joueur perd non pas **1** mais **2 pions** sur chaque **secteur** contrôlé par **L'Ennemi**.

2

**CORROSION** : à l'étape **3**, chaque joueur perd également **1 pion** sur chaque **secteur** où se trouve **L'Ennemi** sans le contrôler.

3

**MÉTAMORPHOSE** : à l'étape **1**, chaque **D6** avec une valeur de **4** est incrémenté jusqu'à **6**, et non jusqu'à **5**.

4

**RÉACTION EN CHAÎNE** : à l'étape **2**, cette étape est effectuée deux fois d'affilée, permettant aux nouveaux **D6** de générer encore des **D6**.

5

**SINGULARITÉ** : la valeur de la **source** est égale, non pas à **25**, mais à **28**, multiplié par le nombre de joueurs en **coopération** (56/84/112/140/168).

6

Utilisez les clips fournis pour noter les évolutions déjà obtenues par **L'Ennemi**.



# JEU EN SOLO

Pour jouer en **solo** contre **L'Ennemi**, les règles normales s'appliquent. Le joueur utilise à chaque **âge** les **10 cartes marquées** d'un **cercle** et uniquement ces cartes là. À chaque tour, au moment de choisir une carte à jouer, **le joueur doit également choisir une autre carte à défausser**.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le seul moyen de l'emporter est de vaincre la **source** au cours d'une **bataille** avant la fin du **troisième âge**. **Rappel** : lorsqu'un joueur livre **bataille** contre la source, il ajoute ses **PV** à son total.



Un jeu de  
Julien VAUCANSON

Illustré par  
Veronique MEIGNAUD

© 2023 Borderline Editions  
[www.borderlineeditions.com](http://www.borderlineeditions.com)  
[support@borderlineeditions.com](mailto:support@borderlineeditions.com)

**BORDERLINE**  
EDITIONS