

SEEDS OF EVIL



LIVRET DE RÈGLES

**DÉTENDEZ-VOUS,
PRENEZ LE TEMPS,
CE N'EST PAS SI COMPLIQUÉ QUE ÇA EN A L'AIR.**

ORIGINES

SEEDS OF EVIL EST NÉ DE PLUSIEURS PASSIONS COMBINÉES !

LES JEUX VIDÉOS DÉCOUVERTS DANS LES ANNÉES 80, LES JEUX DE SOCIÉTÉ EN TOUT GENRE, LES LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS, LES JEUX DE RÔLE SUR TABLE, NOTRE BELLE NATURE AVEC LE MONDE DES CHAMPIGNONS, LES PLANTES SAUVAGES, LES FILMS DE SCIENCE-FICTION ET L'ASTRONOMIE .

J'AI VOULU RASSEMBLER CES PASSIONS ENCORE PRÉSENTES AUJOURD'HUI POUR CRÉER UN JEU ORIGINAL AU VU DE TOUT CE QUI EXISTE DÉJÀ.

(PETIT CLIN D'OEIL À JAYCE ET LES CONQUÉRANTS DE LA LUMIÈRE)

EN AOÛT 2012, LES PREMIÈRES IDÉES ET ESQUISSES APPARAISSENT SUR DES BOUTS DE CARTONS, MAIS LA MÉCANIQUE COINCE DE PARTOUT. AU FIL DES ESSAIS EN PUBLIC, LES CRITIQUES FUSENT ET MA MOTIVATION EN PREND UN SACRÉ COUP. VOULANT ABSOLUMENT UNE MÉCANIQUE DIFFÉRENTE, LE JEU SEMBLE TROP COMPLIQUÉ ET TROP DÉSÉQUILIBRÉ, LES GENS NE VEULENT PLUS TROP Y REJOUER, SAUF POUR ME FAIRE PLAISIR. D'ANNÉE EN ANNÉE JE PERSÉVÈRE, METS MON ÉGO DE CÔTÉ, ET GRÂCE AUX CRITIQUES ET AUX AVIS, JE MODIFIE LE JEU ENCORE ET ENCORE JUSQU'À CE QU'ON ME DISE QUE LE JEU SOIT "VRAIMENT PAS MAL". LES ANNÉES PASSENT ET LE JEU PLAÎT DE PLUS EN PLUS, IL DEVIENT "TRÈS AMUSANT ET ORIGINAL" MAIS RESTE TOUJOURS TROP COMPLIQUÉ. LE JEU SE MODIFIE ENCORE ET JE M'EN VAIS RENDRE VISITE À PLUSIEURS ÉDITEURS INTÉRESSÉS PAR SA MÉCANIQUE ET SA REJOUABILITÉ. MALHEUREUSEMENT, LES PROPOSITIONS NE ME CONVIENNENT PAS ET JE DÉCIDE DONC DE PASSER EN AUTOÉDITION SANS AUCUNE EXPÉRIENCE NI AUCUN FONDS DE DÉPART. MON PREMIER CROWDFUNDING EST UN ÉCHEC, MAIS LE SECOND EST UNE BELLE RÉUSSITE ET LA SUITE VOUS LA CONNAISSEZ.

MERCI À TOUS ET À TOUTES POUR L'ÉNORME SOUTIEN DURANT CES 13 ANNÉES DE DÉVELOPPEMENT ET D'AMÉLIORATIONS. L'AVENTURE NE FAIT QUE COMMENCER.

CETTE BOÎTE DE JEU SIGNE LE DÉBUT DE SEEDS OF EVIL.

Shroom.



L'HISTOIRE

VOUS VOILÀ DANS L'UNIVERS DE **SEEDS OF EVIL** OÙ DES MILLIONS DE GRAINES GÉANTES VOYAGENT PARMİ LES ÉTOILES ET LES PLANÈTES. CES GRAINES DE PLUSIEURS TONNES CONTIENNENT TOUT UN PATRIMOINE GÉNÉTIQUE MONSTRUEUX ET SUFFISAMMENT DE VIE POUR COLONISER UNE PLANÈTE TOUTE ENTIÈRE ASSEZ RAPIDEMENT. MALHEUREUSEMENT, IL ARRIVE SOUVENT QUE PLUSIEURS GRAINES TOMBENT SUR UNE MÊME PLANÈTE ET C'EST LE DÉBUT D'UN VIOLENT CONFLIT. CES PLANTES SONT CAPABLES DE SE MÉTAMORPHOSER EN MACHINES DE GUERRE ET DE S'ADAPTER À TOUS LES ENVIRONNEMENTS

UNE GRAINE CONTIENT LES IDENTITÉS GÉNÉTIQUES DE NOMBREUSES MONSTRO-PLANTES ET LORS DU CRASH, L'UNE D'ENTRE ELLES DEVIENDRA **LA MATRIARCHE**, QUI COMMANDERA LES OPÉRATIONS ET FERA POUSSER LES RAVAGEUSES DONT ELLE A BESOIN POUR EXTRAIRE DES RESSOURCES, SE DÉFENDRE OU ATTAQUER.

UNE MATRIARCHE PEUT ÉGALEMENT EXTRAIRE DES RESSOURCES, SE DÉFENDRE OU ATTAQUER, CE QUI LA REND PARTICULIÈREMENT PUISSANTE, SURTOUT LORSQU'ELLE SE MET EN **COLÈRE**.

EN TEMPS NORMAL, **UNE MATRIARCHE** NE FAIT QU'EXTRAIRE LES RESSOURCES D'UNE PLANÈTE À L'AIDE DE SES NOMBREUSES RAVAGEUSES ET ÉVENTUELLEMENT ÉRADICUER LES MENACES LOCALES. UNE FOIS LA PLANÈTE SÉCURISÉE ET SES RAVAGEUSES DÉPLOYÉES, ELLE SE TRANSFORME EN UNE ESPÈCE DE CANON IMMENSE QUI ENVOIE UNE NOUVELLE GRAINE VERS L'ESPACE DANS UN FRACAS INSUPPORTABLE ET TERRIFIANT, CELA S'APPELLE L' **OMEGA**.

IL EXISTE DE NOMBREUSES FAMILLES DE PLANTES MONSTRUEUSES, QUI ONT CHACUNE DES POUVOIRS ET DES CAPACITÉS UNIQUES.

QUOI QU'IL EN SOIT, VOUS ALLEZ BIENTÔT VIVRE CETTE EXPÉRIENCE EN INCARNANT VOUS-MÊME **UNE MATRIARCHE** COLOSSALE ET VRAIMENT CONTRARIÉE DE NE PAS ÊTRE SEULE SUR SA PLANÈTE. ALLEZ-VOUS RISQUER DE FRACASSER UNE PLANÈTE ENTIÈRE ET ÉRADICUER VOS SEMBLABLES JUSTE PAR HAINE ET AVIDITÉ ?

BIEN SÛR QUE OUI.

VOUS CHERCHEZ QUELQUE CHOSE ?

- P01 : LES ORIGINES (TRÈS RÉSUMÉES).**
- P02 : L'HISTOIRE EN DEUX MOTS.**
- P03 : ? (<--- VOUS ÊTES ICI).**
- P04 : LEXIQUE DES TERMES DE SEEDS OF EVIL.**
- P05 : COMMENT PLACER LES ÉLÉMENTS DU JEU. (RIEN DE COMPLIQUÉ.)**
- P06 : COMMENT DÉMARRER UNE PARTIE ET COMMENT GAGNER (OU PERDRE).**
- P07 : LE RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU EN 4 PHASES.**
- P08 : PHASE 1 - COMMANDEMENT .(LES ACTIONS À FAIRE EN DÉBUT DE TOUR.)**
- P09 : PHASE 2 - ÉVOLUTIONS/MUTATIONS.**
- P10 : PHASE 3 - L'ATTAQUE.**
- P11 : PHASE 3 - L'ATTAQUE PARTIE 2.**
- P12 : PHASE 4 - LA FIN D'UN TOUR.**
- P13 : CRÉATION DE DECKS. (DANS CETTE BOÎTE ILS SONT DÉJÀ CRÉÉS.)**
- P14 : LES RAVAGEUSES (VOS OUVRIÈRES,VOS PROTECTRICES,VOS GUERRIÈRES).**
- P15 : LA MATRIARCHE (LA PLANTE GÉANTE QUE VOUS ALLEZ INCARNER).**
- P16 : LES PLANÈTES (LÀ OÙ VONT SE DÉROULER LES PARTIES).**
- P17 : LES MUTATIONS (POUR LES RAVAGEUSES NIV 3 UNIQUEMENT).**
- P18 : LES BONUS (POINTS DE PUISSANCE P.P. ET POINTS D'ÉCORCE P.E.)**
- P19 : LES POUVOIRS ET LES CAPACITÉS. (CES TRUCS PUISSANTS À CONNAÎTRE.)**
- P20 : LES RESSOURCES (SECONDAIRES R.S. ET PRIMAIRES R.P.)**
- P21 : LES COLÈRES. (NE METTEZ JAMAIS UNE MATRIARCHE EN COLÈRE.)**
- P22 : LES PLATEAUX DE JEU ET LA MAIN.**
- P23 : LE CANON OMEGA POUR FUIR DANS L'ESPACE (OU VISER AUTRE CHOSE).**
- P24 : LE CONTENU DE LA BOÎTE DE JEU.**
- P25 : LES DIFFÉRENTES FAMILLES DE MONSTRO-PLANTES.**
- P26 : LES QUESTIONS QUE VOUS VOUS POSEREZ D'OFFICE (SANS DOUTE).**
- P27 : INFOS, REMERCIEMENTS, BISOUS, LA SUITE, ETC...**

LE LEXIQUE ENTIER

MATRIARCHE : LA PLANTE MÈRE INCARNÉE PAR LES JOUEURS, CELLE QUI A ÉTÉ CHOISIE POUR COMMANDER LA PARTIE.

RAVAGEUSES : LES PLANTES QUE LA MATRIARCHE FERA POUSSER POUR L'AIDER.

P.E. : BONUS D'ARMURE POUR LES CRÉATURES, REPRÉSENTÉ PAR UN D6 QU'ON PLACERA EN BAS À DROITE D'UNE CRÉATURE (ÉCORCE).

P.P. : BONUS D'ATTAQUE POUR LES CRÉATURES, REPRÉSENTÉ PAR UN D6 QU'ON PLACERA EN BAS À GAUCHE D'UNE CRÉATURE (PUISSANCE).

P.V. : LES POINTS DE VIE D'UNE CRÉATURE. POUR LES RAVAGEUSES, ILS SONT ÉGAUX À SON NIVEAU EFFECTIF ET CEUX DE LA MATRIARCHE (VOUS) SONT ÉGAUX À LA CONDITION DE VICTOIRE. (LE CHIFFRE AU CENTRE D'UNE PLANÈTE.)

P.A. : POINTS D'ATTAQUE DE BASE SANS L'AJOUT DE POINTS DE PUISSANCE.

ATTAQUE DE BASE : CHAQUE CRÉATURE POSSÈDE UNE ATTAQUE DE BASE QUI EST SIMPLEMENT ÉGALE À SON NIVEAU EFFECTIF.

ATTAQUE TOTALE : L'ATTAQUE DE BASE D'UNE CRÉATURE À LAQUELLE ON AJOUTE LES POINTS DE PUISSANCE (P.P.)

POINTS DE VIE RAVAGEUSES : LES POINTS DE VIE D'UNE RAVAGEUSE SONT ÉGAUX À SON NIVEAU EFFECTIF. SI CES POINTS TOMBENT À ZÉRO OU PLUS BAS, ELLE MEURT (APRÈS RÉPLIQUE).

POINTS DE VIE MATRIARCHE : LES POINTS DE VIE DE LA MATRIARCHE SONT ÉGAUX À LA CONDITION DE VICTOIRE D'UNE PLANÈTE.

UN SLOT : C'EST UN DES PETITS EMBLEMENTS RECTANGULAIRES DU PLATEAU DE JEU QUI PEUT CONTENIR UNE CRÉATURE. (UNE CASE DE JEU SI VOUS PRÉFÉREZ.)

SLOTS ADJACENTS : LES SLOTS QUI SE TROUVENT À GAUCHE ET À DROITE DU SLOT CONCERNÉ.

SLOTS AUTOUR : TOUS LES SLOTS QUI ENTOURENT LE SLOT CONCERNÉ, MÊME EN DIAGONALE. LES SLOTS AUTOUR DE LA MATRIARCHE SONT LES 5 SLOTS DE LA LIGNE DE DÉFENSE DEVANT ELLE.

LIGNE DE SLOTS : TOUTE UNE LIGNE HORIZONTALE DE SLOTS (1 À 5).

COLONNE DE SLOTS : TOUTE UNE LIGNE VERTICALE DE SLOTS, QUI S'ÉTEND DE MATRIARCHE À MATRIARCHE (INCLUDES).

EXTRAIRE : L'EXTRACTION DES RESSOURCES SECONDAIRES, LIMITÉES PAR LA PLANÈTE.

POUVOIR : EFFET LIÉ AU NIVEAU D'UNE CRÉATURE, QUI SE DÉCLENCHÉ À DES MOMENTS PRÉCIS.

CAPACITÉ : EFFET DÉCLENCHÉ PAR LE JOUEUR, COÛTANT DES RESS. SECONDAIRES.

AVANTAGES PASSIFS : EFFETS DE FAMILLES À CHOISIR EN DÉBUT DE PARTIE.

RESS. PRIMAIRES : EAU, LUMIÈRE ET OXYGÈNE, QUI PERMETTRONT DE FAIRE ÉVOLUER VOS CRÉATURES. (ELLES VARIENT SELON LA PLANÈTE.)

RESS. SECONDAIRES : URANIUM, CUIVRE, OR, PLATINE ET CARBONE, QUI PERMETTRONT DE LANCER LES CAPACITÉS OU DE REGAGNER DES P.V. (À EXTRAIRE).

C.D. : LES COUPS DISTANTS, C'EST-À-DIRE TOUS LES COUPS QUI NE SONT PAS AU CORPS-À-CORPS.

C.C. : LES COUPS AU CORPS-À-CORPS, QUAND DEUX CRÉATURES SONT SUR LE MÊME SLOT.

ENNEMI : TOUTES PLANTES ENNEMIES, RAVAGEUSES ET MATRIARCHES COMPRIS.

CRÉATURE : TOUTE PLANTE EN JEU, RAVAGEUSES ET MATRIARCHES COMPRIS.

VOUS : LA MATRIARCHE QUE VOUS INCARNEZ.

RÉPLIQUE : CHAQUE COUP DONNÉ AU C.C. DÉCLENCHÉ UNE RÉPLIQUE DE LA CRÉATURE FRAPPÉE. UNE RAVAGEUSE NE RÉPLIQUE QU'UNE FOIS PAR TOUR ET UNE MATRIARCHE RÉPLIQUE À CHAQUE COUP QU'ELLE REÇOIT À PARTIR DU NIV 1.

MUTATION : EFFET À APPLIQUER SUR UNE RAVAGEUSE DE NIV 3 POUR LA RENDRE PLUS PUISSANTE GRÂCE À L'URANIUM.

ATTAQUE : UNE RAVAGEUSE ATTAQUE TOUJOURS EN LIGNE DROITE DANS SA COLONNE DE SLOTS. UNE MATRIARCHE ATTAQUE EN LIGNE DROITE AUSSI MAIS DANS UN GROUPE DE 3 COLONNES.

INSTALLATION DU JEU

CONFIGURATION 2 JOUEURS

(POUR 3 JOUEURS OU PLUS C'EST PAREIL, AJOUTEZ JUSTE UN
 PLATEAU, UN DECK, ET UNE FICHE DE POUVOIRS PAR JOUEUR.)

CHACQUE JOUEUR PLACE SON PLATEAU DE JEU JUSTE DEVANT LUI.
 CHACQUE JOUEUR PLACE SON DECK FACE CACHÉE À CÔTÉ DE SON PLATEAU.
 CHACQUE JOUEUR PLACE SA FICHE DE POUVOIRS/CAPACITÉS À PORTÉE.
 PLACEZ LES 5 TYPES DE RESSOURCES SECONDAIRES EN PETITS TAS.
 PLACEZ UN PAQUET DE MINIMUM 5 CARTES PLANÈTES FACES CACHÉES.
 PRENEZ UNE DIZAINE DE DÉS 6 FACES CHACUN POUR COMMENCER.



COMMENT DÉMARRER UNE PARTIE ?

ÇA A L'AIR LONG, MAIS NON.

- 1-DÉFINISSEZ ALÉATOIREMENT QUI SERA LE PREMIER JOUEUR DE CETTE PARTIE.**
- 2-CHAQUE JOUEUR CHOISIT SON DECK PRÉCONSTRUIT OU CONSTRUIT SELON LES RÈGLES.**
OUI, IL Y A DES RÈGLES DE CONSTRUCTION DE DECK À RESPECTER . (VOIR LA PAGE 13.)
- 3-CHAQUE JOUEUR MÉLANGE SON DECK ET LE POSE FACES CACHÉES À CÔTÉ DE SON PLATEAU.**
- 4-CHOISISSEZ UNE CARTE PLANÈTE AU HASARD PARMIS 5 CARTES PLANÈTES MINIMUM.**
TOUS LES JOUEURS DE LA PARTIE JOUERONT DESSUS. UNE PLANÈTE = UNE PARTIE.
- 5-CHOISISSEZ UN AVANTAGE PASSIF DE VOTRE FAMILLE QUI DURERA TOUTE LA PARTIE.**
VOUS TROUVEREZ LES AVANTAGES PASSIFS SUR LES FICHES DE POUVOIRS ET CAPACITÉS.
- 6-LE NOMBRE AU CENTRE DE LA PLANÈTE DÉFINIRA LES POINTS DE VIE DES MATRIARCHES.**
PAR CONSÉQUENT, **VOS POINTS DE VIE**, VU QUE LA MATRIARCHE C'EST VOUS QUI L'INCARNEZ.
- 7-CHAQUE JOUEUR PIOCHE LES 3 PREMIÈRES CARTES DE SON DECK ET LES REGARDE.**
SI VOUS AVEZ PIOCHÉ 3 CARTES COLÈRES ET/OU 3 PRISONNIÈRES, VOUS RECOMMENCEZ.
- 8-PARMIS CES 3 CARTES, CHAQUE JOUEUR CHOISIT LAQUELLE DEVIENDRA LA MATRIARCHE.**
LES POUVOIRS ET LA CAPACITÉ DE LA MATRIARCHE SERONT BIEN PLUS PUISSANTS.
UNE PRISONNIÈRE (AUTRE FAMILLE) NE PEUT PAS DEVENIR UNE MATRIARCHE.
LES CARTES RESTANTES SERONT VOTRE MAIN DE DÉPART.
- 9-CHAQUE JOUEUR POSE SA MATRIARCHE VISIBLE DANS LE SLOT "GRAINE" MATRIARCHE.**
LE SLOT TOUT EN BAS À GAUCHE DE VOTRE PLATEAU, ET VOUS GARDEZ LES AUTRES CARTES EN MAIN.
- 10-VOUS ALLEZ DONC INCARNER CETTE MATRIARCHE JUSQU'À LA FIN DE LA PARTIE.**
LA MATRIARCHE C'EST LA REINE, LE COMMANDANT, LE GÉNÉRAL, CELLE QUI GÈRE LA BOUTIQUE.
- 11-CHAQUE JOUEUR LANCE 1D6 POUR SAVOIR AVEC COMBIEN DE R.S. IL VA COMMENCER.**
LES RESSOURCES OBTENUES SERONT PLACÉES SUR L'ILLUSTRATION DE LA MATRIARCHE.
CHAQUE JOUEUR SERA LIMITÉ PAR LES MAXIMUMS DE R.S. DÉFINIS PAR LA PLANÈTE INDÉPENDAMMENT.
- 12-LE PREMIER JOUEUR PEUT COMMENCER SON TOUR DE JEU !**

COMMENT GAGNER UNE PARTIE ?

IL EXISTE 3 FAÇONS DE GAGNER UNE PARTIE DANS SEEDS OF EVIL.

- 1- PAR EXTERMINATION : VOUS TUEZ LES AUTRES MATRIARCHES, NET, PRÉCIS.**
VOUS FAITES TOMBER LES POINTS DE VIE DES MATRIARCHES ENNEMIES À ZÉRO OU MOINS.
- 2-PAR ASSERVISSEMENT : VOUS SOUMETTEZ LES AUTRES MATRIARCHES.**
VOUS MONTREZ AUX AUTRES QUE VOUS ÊTES LA PLUS FORTE. À LA FIN DE VOTRE TOUR, VOUS ADDITIONNEZ L'ATTAQUE DE BASE DE TOUTES VOS CRÉATURES (MATRIARCHE COMPRISE) + LEURS POINTS DE PUISSANCE . SI LE RÉSULTAT EST SUPÉRIEUR OU ÉGAL AU NOMBRE SITUÉ AU CENTRE DE LA PLANÈTE. LE PROCHAIN ADVERSAIRE AURA 1 TOUR POUR VOUS FAIRE RETOMBER SOUS CE NOMBRE SITUÉ AU CENTRE DE LA PLANÈTE, SINON VOUS GAGNEZ TOUT SIMPLEMENT.
- 3-PAR ABANDON : LES MATRIARCHES ENNEMIES ONT FUI LA PLANÈTE.**
LES LÂCHES SONT PARTIES, BON HÉ BIEN , À VOUS LA PLANÈTE.

RÉSUMÉ D'UN TOUR DE JEU

LE TOUR D'UN JOUEUR OU D'UNE JOUEUSE COMMENCE À LA PHASE 1 ET SE TERMINE À LA PHASE 4.

ÇA VOUS FAIT PEUT-ÊTRE SOURIRE MAIS JE VOUS ASSURE QU'IL FAUT LE PRÉCISER.

DANS SEEDS OF EVIL UN TOUR DE JEU COMPORTE 4 PHASES À RÉALISER DANS L'ORDRE DE 1 À 4. (4 ÉTAPES À FAIRE, SI VOUS PRÉFÉREZ.)

PHASE 1 : PHASE DE COMMANDEMENT

- C'EST LA PHASE OÙ VOUS ALLEZ RESSUSCITER VOS RAVAGEUSES MORTES.
- C'EST LA PHASE OÙ VOUS ALLEZ PROBABLEMENT FAIRE MAL AVEC VOTRE COLÈRE.
- C'EST LA PHASE OÙ LES NIV 1 VONT EXTRAIRE LES RESSOURCES SECONDAIRES. (VOIR PAGE 20.)
- C'EST LA PHASE OÙ VOUS ALLEZ FAIRE VOS 3 ACTIONS OBLIGATOIRES PARMI 4 DISPONIBLES.

EN GROS C'EST LA PHASE OÙ VOUS (LA MATRIARCHE) ALLEZ PLANTER VOS GRAINES DE RAVAGEUSES NIV 0 , DONNER/RETIRER DES BONUS ET PIOCHER DES CARTES.

PHASE 2 : LES ÉVOLUTIONS ET LES MUTATIONS

- C'EST LA PHASE OÙ VOUS ALLEZ FAIRE ÉVOLUER VOS RAVAGEUSES, DONC LES FAIRE POUSSER GRÂCE AUX RESSOURCES PRIMAIRES DE LA PLANÈTE (EAU - LUMIÈRE - OXYGÈNE).
- C'EST LA PHASE OÙ VOUS ALLEZ DONNER DES MUTATIONS À VOS RAVAGEUSES NIV 3 EN LEUR FAISANT ABSORBER DE L'URANIUM. (EN TOUT CAS, ÇA FONCTIONNE DANS LES FILMS.)

EN GROS C'EST LA PHASE OÙ VOUS FAITES POUSSER VOS PLANTES À PARTIR DU NIV 0 .

NIVEAU 0 (GRAINE) : C'EST JUSTE UNE GRAINE QUI NE PEUT RIEN FAIRE, MÊME PAS MOURIR.

NIVEAU 1 : L'OUVRIÈRE QUI VA EXTRAIRE DES RESSOURCES SECONDAIRES EN PHASE 1.

NIVEAU 2 : LA PROTECTRICE, LE MUR, QUI VA PRODUIRE DES RESSOURCES PRIMAIRES.

NIVEAU 3 : LE MONSTRE ÉVOLUÉ QUI VA SORTIR DU SOL POUR DÉMONTER VOS ENNEMIS.

PHASE 3 : LA PHASE D'ATTAQUE

- C'EST LA PHASE OÙ... VOUS ALLEZ POUVOIR ATTAQUER LES MATRIARCHES ENNEMIES À L'AIDE DE VOS ÉNORMES RAVAGEUSES NIV 3, MAIS ATTENTION AUX RAVAGEUSES ENNEMIES QUI VONT VOUS BARRER LA ROUTE (OU DU MOINS ESSAYER) !
- C'EST LA PHASE OÙ VOUS POURREZ ATTAQUER AVEC LA MATRIARCHE NIV 3 ELLE-MÊME.
- C'EST LA PHASE OÙ PERSONNE NE POURRA UTILISER DE CAPACITÉS.
- C'EST LA PHASE OÙ PERSONNE NE POURRA UTILISER DES R.S. POUR GAGNER DES P.V.

EN GROS C'EST LA PHASE OÙ VOUS ALLEZ JUSTE ATTAQUER ET C'EST DÉJÀ PAS MAL.

ATTENTION : DANS SEEDS OF EVIL, LES CRÉATURES ATTAQUENT TOUJOURS EN LIGNE DROITE, LEUR BUT EST DE FONCER TOUT DROIT VERS LA LIGNE DE LA MATRIARCHE ENNEMIE. PEU IMPORTE OÙ UNE RAVAGEUSE ARRIVE SUR LA LIGNE DE LA MATRIARCHE, ELLE VA LA FRAPPER.

"FAUT FAIRE COMME AVEC LES SCORPIONS QUI SE SUICIDENT QUAND ILS SONT ENTOURÉS PAR LE FEU"
-P.

PHASE 4 : PHASE DE FIN DE TOUR

- C'EST LA PHASE OÙ CERTAINS POUVOIRS VONT SE DÉCLENCHER.
- C'EST LA PHASE OÙ VOUS ALLEZ VÉRIFIER SI VOUS POUVEZ GAGNER PAR ASSERVISSEMENT.
- C'EST LA PHASE OÙ TOUTES LES RESSOURCES PRIMAIRES NON UTILISÉES SONT PERDUES.

EN GROS C'EST LA PHASE QUI VA TERMINER VOTRE TOUR DE JEU.

LA PHASE 1 : COMMANDEMENT

LA PREMIÈRE PHASE D'UN TOUR DE JEU

- 1 : LA PREMIÈRE CHOSE À FAIRE EST DE RESSUSCITER VOS RAVAGEUSES MORTES POUR LESQUELLES VOUS AVEZ PAYÉ 5 POINTS DE VIE POUR LES SAUVER.
- 2 : ENSUITE, SI VOUS AVEZ UNE COLÈRE ACTIVE EN JEU, ACTIVEZ SON EFFET SUIVANT.
- 3 : EXTRAYEZ UNE RESSOURCE SECONDAIRE POUR CHACUNE DE VOS RAVAGEUSES NIV 1 AINSI QUE VOTRE MATRIARCHE NIV 1. (LA MATRIARCHE DÉBUTE AU NIV 0 (GRAINE), N'OUBLIEZ PAS.) UNE MATRIARCHE NIV 1, VA EXTRAIRE 2 RESSOURCES SECONDAIRES AU LIEU DE 1, C'EST DONC TRÈS UTILE D'AVOIR UNE MATRIARCHE NIV 1 RAPIDEMENT. L'EXTRACTION DE R.S. EST LIMITÉE PAR LA PLANÈTE. (VOIR PAGE 20.)

-4 : TROIS ACTIONS À RÉALISER PARMI LES QUATRE ACTIONS PROPOSÉES.

- PIOCHER LES 2 CARTES DU DESSUS DE VOTRE DECK.
- PLANTER UNE GRAINE (NIV 0) DE VOTRE MAIN FACE CACHÉE EN JEU DANS UN SLOT LIBRE.
- DONNER 1 P.P. OU 2 P.E. À UNE CRÉATURE EN JEU (RAVAGEUSES OU MATRIARCHES).
- RETIRER 2 P.P. OU 4 P.E. À UNE CRÉATURE EN JEU (RAVAGEUSES OU MATRIARCHES).

VOUS DEVEZ RÉALISER 3 ACTIONS PARMI LES 4 QUI VOUS SONT PROPOSÉES. VOUS POUVEZ RÉALISER PLUSIEURS FOIS LA MÊME ACTION SI VOUS LE VOULEZ. PAR EXEMPLE, VOUS POUVEZ PIOCHER 6 CARTES OU PLANTER 3 GRAINES.

LES GRAINES QUE VOUS PLANTEZ SONT DONC NIV 0, FACES CACHÉES, ET NE FONT RIEN. (QUAND UNE NIV 0 DEVIENT NIV 1, VOUS RETOURNEZ LA CARTE ÉVIDEMMENT.)



EXEMPLE DE 3 GRAINES
PLANTÉES AU NIV 0.

LA PHASE 2 : EVOLUTIONS ET MUTATIONS

LA SECONDE PHASE D'UN TOUR DE JEU

**IL EST TEMPS DE FAIRE POUSSER VOS PLANTES (OU DE LES FAIRE MUTER).
C'EST ICI QUE VOUS ALLEZ FAIRE ÉVOLUER VOS CRÉATURES.**

CHAQUE PLANÈTE VOUS OFFRE GÉNÉREUSEMENT UNE CERTAINE QUANTITÉ
DE **RESSOURCES PRIMAIRES PAR TOUR (EAU - LUMIÈRE - OXYGÈNE)**.
CELA SERVIRA À FAIRE ÉVOLUER VOS PLANTES VERS LES NIVEAUX SUPÉRIEURS
TANT QUE VOUS POUVEZ PAYER EN RESSOURCES.
(PAS DE JETONS PHYSIQUES POUR CES RESSOURCES
IL FAUDRA FAIRE DES PETITS CALCULS MENTAUX
ASSEZ SIMPLES, OU INVENTEZ DES JETONS À VOUS.)

JE NE POUVAIS PAS FAIRE PLUS SIMPLE.

LE NIVEAU 3 COÛTE 3 EN OXYGÈNE ———

LE NIVEAU 2 COÛTE 2 EN LUMIÈRE ———

LE NIVEAU 1 COÛTE 1 EN EAU ———



**-CHOISISSEZ SIMPLEMENT UNE DE VOS CRÉATURES, PAYEZ LE COÛT DU NIVEAU SUIVANT,
LA CRÉATURE GAGNERA UN NIVEAU D'ÉVOLUTION. C'EST ASSEZ FACILE.**

EXEMPLES : - UNE NIV 0 QUI DOIT PASSER NIV 1 VOUS COÛTERA **1 EAU** , ELLE PASSERA
NIV 1 ET VOUS POURREZ LA RETOURNER FACE VISIBLE.

- UNE NIV 1 QUI DOIT PASSER NIV 2 VOUS COÛTERA **2 EN LUMIÈRE**,
ELLE PASSERA NIV 2 TOUT SIMPLEMENT.

- DONNEZ AUTANT DE NIVEAUX QUE VOUS VOULEZ PARMI VOS CRÉATURES,
TANT QUE VOUS POUVEZ PAYER AVEC LES RESSOURCES DISPONIBLES PAR TOUR.

- UNE CRÉATURE PEUT PASSER DU NIVEAU 0 AU NIVEAU 3 SUR UN MÊME TOUR
MAIS DEVRA PASSER PAR TOUS LES AUTRES NIVEAUX ET IL FAUDRA PAYER
POUR CHAQUE NIVEAU ATTEINT.

**A CHAQUE FOIS QU'UNE CRÉATURE ÉVOLUE D'UN NIVEAU
EN PHASE 2 VOUS POUVEZ LUI DONNER +1 P.P. OU +2 P.E.**



COMME DIT PLUS HAUT, VOUS POUVEZ FAIRE AUTANT D'ÉVOLUTIONS QUE
VOUS VOULEZ ET DANS N'IMPORTE QUEL ORDRE MAIS ...

LA PREMIÈRE ÉVOLUTION DU TOUR COÛTE LE PRIX NORMAL.

LA DEUXIÈME ÉVOLUTION DU TOUR COÛTE LE DOUBLE.

LA TROISIÈME ÉVOLUTION DU TOUR COÛTE LE TRIPLE, ETC...

DONC FAITES ATTENTION À L'ORDRE DE VOS ÉVOLUTIONS.

ET LES MUTATIONS ALORS ? VOIR PAGE 17

LA PHASE 3 : L'ATTAQUE !

LA TROISIÈME PHASE D'UN TOUR DE JEU

LONG À LIRE MAIS PAS DIFFICILE À COMPRENDRE.

VOUS ALLEZ POUVOIR ATTAQUER AVEC VOS RAVAGEUSES NIV 3
OU VOTRE MATRIARCHE NIV 3 (PAS LES DEUX DANS UN MÊME TOUR).
PEU IMPORTE VOTRE CHOIX, ÇA VA TABASSER !



L'ATTAQUE DE BASE (P.A.) D'UNE RAVAGEUSE EST ÉGALE À SON NIVEAU
TOUT COMME SES POINTS DE VIE SONT ÉGAUX À SON NIVEAU.

L'ATTAQUE AVEC VOS RAVAGEUSES

- 1 - SÉLECTIONNEZ VOS RAVAGEUSES DE NIV 3 QUI VONT ATTAQUER CE TOUR-CI.**
 - 2 - AVANCEZ VOS RAVAGEUSES SÉLECTIONNÉES EN LIGNE DROITE JUSQU'À RENCONTRER UNE ENNEMIE DE NIV 3, OU DE NIV 2, OU DE NIV 1, OU LA LIGNE MATRIARCHE ENNEMIE.**
- EXEMPLES : UNE RAVAGEUSE SITUÉE DANS LA COLONNE N°1 ATTAQUERA LA COLONNE N° 5.**
UNE RAVAGEUSE SITUÉE DANS LA COLONNE N°4 ATTAQUERA LA COLONNE N°2.

SI VOTRE RAVAGEUSE RENCONTRE UNE RAVAGEUSE ENNEMIE DE NIV 3 :

- A) LE JOUEUR ENNEMI DÉCIDE DE BLOQUER : VOTRE RAVAGEUSE RESTE LÀ.**
B) LE JOUEUR ENNEMI DÉCIDE DE NE PAS BLOQUER : VOTRE RAVAGEUSE CONTINUE SA ROUTE JUSQU'À UNE PROCHAINE ENNEMIE.

SI VOTRE RAVAGEUSE RENCONTRE UNE RAVAGEUSE ENNEMIE DE NIV 2 :

VOTRE RAVAGEUSE RESTE LÀ CAR UNE NIV 2 EST OBLIGÉE DE BLOQUER.

SI VOTRE RAVAGEUSE RENCONTRE UNE RAVAGEUSE ENNEMIE DE NIV 1 : (A JOUER EN PRIORITÉ)

- A) LE JOUEUR ENNEMI DÉCIDE DE FRAPPER VOTRE RAVAGEUSE EN PREMIER :**
SI VOTRE RAVAGEUSE NE MEURT PAS, ELLE RÉPLIQUE ET CONTINUE SA ROUTE.
RAPPEL : LES NIV 1 PEUVENT FRAPPER EN PREMIER MAIS NE PEUVENT PAS BLOQUER.
B) LE JOUEUR ENNEMI DÉCIDE DE LAISSER PASSER VOTRE RAVAGEUSE SANS LA FRAPPER :
VOTRE RAVAGEUSE CONTINUE SA ROUTE VERS LA LIGNE DE LA MATRIARCHE ENNEMIE.

SI VOTRE RAVAGEUSE ARRIVE SUR LA LIGNE D'UNE MATRIARCHE : **VOTRE RAVAGEUSE RESTE LÀ POUR LE MOMENT, REGARDANT CETTE ÉNORME CRÉATURE.**

- 3 - MAINTENANT VOS RAVAGEUSES SONT TOUTES FACE À UNE ENNEMIE ET VONT INFLIGER LEURS DÉGÂTS AU CORPS-À-CORPS ET SE PRENDRE UNE RÉPLIQUE.**
- 4 - FRAPPEZ AU C.C. AVEC CHACUNE DE VOS RAVAGEUSES DANS L'ORDRE DE VOTRE CHOIX.**
- CHACUNE DE VOS FRAPPES DÉCLENCHÉ UNE RÉPLIQUE DE VOTRE ADVERSAIRE AU C.C. MÊME SI VOUS LA TUEZ. (SAUF POUR LES MATRIARCHES ENNEMIES TUÉES.)
- UNE RAVAGEUSE NE RÉPLIQUE PAS À UNE RÉPLIQUE ET NE RÉPLIQUE QU'UNE FOIS PAR TOUR.
- UNE MATRIARCHE RÉPLIQUE À PARTIR DU NIV 1 ET À CHAQUE C.C. REÇU.
- 5 - VOS RAVAGEUSES VIVANTES RETOURNENT À LEUR PLACE D'ORIGINE ET MÊME SI ELLES ONT TUÉ LEUR BLOQUEUSE, ELLES SONT QUAND MÊME BLOQUÉES.**



DURANT LA PHASE 3 :
PERSONNE NE PEUT LANCER DE CAPACITÉS.
PERSONNE NE PEUT GAGNER DES P.V. AVEC DES R.S.
PERSONNE NE PEUT SE TRANSFORMER EN OMEGA.

LA PHASE 3 : L'ATTAQUE !

LA TROISIÈME PHASE D'UN TOUR DE JEU AVEC LA MATRIARCHE
PLUS SIMPLE, FONCEZ JUSTE DANS LE TAS.



**L'ATTAQUE DE BASE (P.A.) D'UNE MATRIARCHE EST ÉGALE À SON NIVEAU
TOUT COMME L'ATTAQUE DE BASE (P.A.) D'UNE RAVAGEUSE.**

RAPPEL : UNE MATRIARCHE DOUBLE SES DÉGÂTS DE FRAPPE ET DE RÉPLIQUE.

L'ATTAQUE AVEC VOTRE MATRIARCHE (UN COLOSSE QUI SE DÉPLACE)

- 1 - VOTRE MATRIARCHE (VOUS) DOIT ÊTRE NIV 3 ET NON PARALYSÉE.
- 2 - VOUS DÉFINISSEZ QUELLE MATRIARCHE ENNEMIE VOUS ALLEZ ATTAQUER **EN LIGNE DROITE**.
- 3 - VOUS DÉFINISSEZ **UN GROUPE DE 3 COLONNES** PAR LESQUELLES PASSER. (VOUS ÊTES ÉNORME.)
- 4 - VOS RAVAGEUSES ALLIÉES QUI SE TROUVENT SUR VOTRE CHEMIN MEURENT ÉCRASÉES.

RAPPEL : ÊTRE ÉCRASÉE NE DÉCLENCHE AUCUN POUVOIR.

- 5 - LES ENNEMIS VOUS REGARDENT D'UN AIR INQUIET, VU VOTRE TAILLE COLOSSALE.
- 6 - **VOUS ARRIVEZ SUR LA LIGNE DES RAVAGEUSES ENNEMIES NIV 3.**
LES RAVAGEUSES ENNEMIES NIV 3 QUI SE TROUVENT SUR VOTRE CHEMIN DE 3 COLONNES VOUS FRAPPENT DANS L'ORDRE CHOISI PAR VOTRE ADVERSAIRE (PAS DE RÉPLIQUE).
- 7 - SI VOUS N'ÊTES PAS MORTE, VOUS ÉCRASEZ TOUTES CES NIV 3 SUR VOTRE CHEMIN.
- 8 - **VOUS ARRIVEZ SUR LA LIGNE DES RAVAGEUSES ENNEMIES NIV 1 ET NIV 2.**
- 9 - LES RAVAGEUSES ENNEMIES NIV 2 QUI SE TROUVENT SUR VOTRE CHEMIN DE 3 COLONNES VOUS FRAPPENT DANS L'ORDRE CHOISI PAR VOTRE ADVERSAIRE (PAS DE RÉPLIQUE).
- 10 - SI VOUS N'ÊTES PAS MORTE, VOUS ÉCRASEZ CES RAVAGEUSES NIV 2 SUR VOTRE CHEMIN.
- 11 - VOUS ARRIVEZ SUR LA LIGNE DE LA MATRIARCHE ENNEMIE, TOUT EST DÉVASTÉ.
- 12 - VOUS FRAPPEZ VOTRE GRANDE ENNEMIE AU C.C. AVEC UNE RAGE INFINIE.
- 13 - LA MATRIARCHE ENNEMIE RÉPLIQUERA, SAUF SI VOUS L'AVEZ TUÉE.
- 14 - SI VOUS ÊTES ENCORE EN VIE, VOUS RETOURNEZ À VOTRE PLACE D'ORIGINE.

**LORS DE CETTE ATTAQUE, SI VOUS SUBISSEZ AU MOINS 15 DÉGÂTS CUMULÉS
VOUS SEREZ BLOQUÉE SUR PLACE ET RETOURNEREZ À VOTRE PLACE D'ORIGINE
MAIS EN ÉCRASANT TOUT DE MÊME LE GROUPE DE RAVAGEUSES SUR LEQUEL VOUS
VOUS TROUVEZ AVANT DE REPARTIR, ELLES L'AURONT BIEN CHERCHÉ.**

LES NIV 1 ALLIÉES ET ENNEMIES NE SERONT PAS ÉCRASÉES ET NE FRAPPERONT PAS.

**EXEMPLE D'UN COULOIR D'ATTAQUE DE MATRIARCHE SUR 3 COLONNES
(OUI, VOUS N'AVEZ QUE 3 POSSIBILITÉS: GAUCHE, MILIEU, DROITE)**



LA PHASE 4 : LA FIN DU TOUR

LA DERNIÈRE PHASE D'UN TOUR DE JEU

VOTRE TOUR DE JEU SE TERMINE AVEC CETTE DERNIÈRE PHASE.

- 1) C'EST À CETTE ÉTAPE QUE VOUS ALLEZ VÉRIFIER SI VOUS POUVEZ GAGNER LA PARTIE PAR **ASSERVISSEMENT**, EN DÉMONSTRANT QUE VOUS ÊTES LA PLUS FORTE.**

ADDITIONNEZ L'ATTAQUE DE BASE (P.A.) DE VOS RAVAGEUSES ET DE VOTRE MATRIARCHE. AJOUTEZ ENSUITE L'ADDITION DES POINTS DE PUISSANCE RÉPARTIS SUR VOS CRÉATURES.
RAPPEL : L'ATTAQUE DE BASE (P.A.) EST ÉGALE AU NIVEAU DE LA CRÉATURE,
PAR EXEMPLE : UNE CRÉATURE NIV 2 AURA 2 POINTS D'ATTAQUE DE BASE (P.A.)
SI LE TOTAL EST ÉGAL OU EST SUPÉRIEUR À LA CONDITION DE VICTOIRE DE LA PLANÈTE, LE PROCHAIN ADVERSAIRE DEVRA VOUS FAIRE REDESCENDRE SOUS LA CONDITION DE VICTOIRE, **SINON VOUS GAGNEZ LA PARTIE**, PEU IMPORTE LE NOMBRE D'ADVERSAIRES.

EXEMPLE : LA PLANÈTE A UNE CONDITION DE VICTOIRE DE **32** (LE NOMBRE AU CENTRE).
LE TOTAL DE L'ATTAQUE DE BASE DE VOS CRÉATURES EST DE **18**,
LE TOTAL DES POINTS DE PUISSANCE DE VOS CRÉATURES EST DE **15**,
18 + 15 = 33 VOUS DÉPASSEZ LA CONDITION DE VICTOIRE QUI EST DE **32**.

LE PROCHAIN ADVERSAIRE DEVRA VOUS FAIRE REPASSER AU MOINS À **31** DURANT SON TOUR, SOIT EN UTILISANT DES ACTIONS POUR RETIRER DES P.P. SOIT EN TUANT VOS CRÉATURES, SOIT EN UTILISANT DE FOURBES ASTUCES.

- 2) CERTAINS POUVOIRS VONT SE DÉCLANCHER DURANT CETTE PHASE.**

- 3) LES RESSOURCES PRIMAIRES NON UTILISÉES SONT PERDUES.**

RAPPEL : UNE RAVAGEUSE NIV 2 PRODUIT 1 RESSOURCE PRIMAIRE AU CHOIX.
UNE MATRIARCHE NIV 2 PRODUIT 2 RESSOURCES PRIMAIRES AU CHOIX.
UNE PLANÈTE VOUS DONNE SES RESSOURCES PRIMAIRES À CHAQUE TOUR.
SI ELLES NE SONT PAS UTILISÉES, ELLES SONT SIMPLEMENT PERDUES.

- 4) LES POINTS DE VIE DE TOUTES LES RAVAGEUSES SONT RESTAURÉS EN FIN DE PHASE 4.**

EXEMPLE : SI UNE DE VOS RAVAGEUSES NIV 3 A PERDU 1 P.V. DURANT LE TOUR, ELLE REMONTERA À 3 P.V. ALORS QU'ELLE N'EN AVAIT PLUS QUE 2.

RAPPEL : LES P.V. D'UNE RAVAGEUSE SONT ÉGAUX À SON NIVEAU.

UNE RAVAGEUSE NIV 3 AURA 3 P.V.

UNE RAVAGEUSE NIV 2 AURA 2 P.V.

UNE RAVAGEUSE NIV 1 N'AURA QU'UN SEUL P.V.

PROTÉGEZ VOS RAVAGEUSES AVEC DES POINTS D'ÉCORCE (P.E.)

"C'EST PAS MOI QUI EXPLIQUE MAL, C'EST LES AUTRES QUI SONT CONS"

-P.

LA CRÉATION DE DECKS

DANS VOTRE BOÎTE DE SEEDS OF EVIL, VOUS TROUVEREZ 4 DECKS DÉJÀ PRÉCONSTRUITS AVEC 36 CARTES DE CRÉATURES (GRAINES) D'UNE MÊME FAMILLE ET 4 CARTES DE COLÈRES DIFFÉRENTES.

MAIS VOUS POURREZ CRÉER VOS DECKS EN OBTENANT DE NOUVELLES CRÉATURES, DE NOUVELLES FAMILLES, ET DE NOUVELLES COLÈRES.

IL Y A CERTAINES RÈGLES À RESPECTER POUR LA CRÉATION DE DECKS.

LE DECK DOIT CONTENIR AU MINIMUM 40 CARTES ET AU MAXIMUM 50 CARTES.

LE DECK DOIT CONTENIR AU MOINS 35 CARTES D'UNE MÊME FAMILLE DE PLANTES.

LE DECK DOIT CONTENIR AU MOINS 4 CARTES COLÈRES.

LES COLÈRES SONT LIMITÉES À 2 EXEMPLAIRES MAXIMUM PAR DECK.

LE DECK PEUT CONTENIR JUSQU'À 5 CARTES D'AUTRES FAMILLES DE PLANTES QUI SERONT "LES PRISONNIÈRES".

LE DECK NE PEUT CONTENIR QUE 3 EXEMPLAIRES D'UNE MÊME PLANTE AU MAXIMUM.

D'AUTRES CARTES SPÉCIALES VIENDRONT À L'AVENIR ET SERONT LIMITÉES COMME LES CARTES COLÈRES.



LES RAVAGEUSES

VOS OUVRIÈRES, PROTECTRICES ET GUERRIÈRES

DANS SEEDS OF EVIL, VOUS (LA MATRIARCHE) ALLEZ PLANTER DES GRAINES QUI POUSSEMENT SUR VOTRE TERRAIN. ELLES SONT APPELÉES LES RAVAGEUSES.

UNE RAVAGEUSE A 4 NIVEAUX POSSIBLES DONT 3 SONT VISIBLES SUR UNE CARTE.

NIV 0 (GRAINE) : LA GRAINE QUE VOUS VENEZ DE PLANTER DE VOTRE MAIN FACE CACHÉE
ELLE NE PEUT PAS ÊTRE VISÉE, TOUCHÉE OU TUÉE, C'EST JUSTE UNE GRAINE.
LAISSEZ-LA TRANQUILLE !

NIV 1 (OUVRIÈRE) : ELLE VA EXTRAIRE VOS **RESSOURCES SECONDAIRES** EN PHASE 1,
POURRA FRAPPER EN PREMIER MAIS NE POURRA JAMAIS BLOQUER
SI ELLE FRAPPE EN PREMIER, ELLE PRENDRA UNE RÉPLIQUE DONC
ATTENTION, C'EST FRAGILE UNE NIV 1, ENFIN... ÇA DÉPEND.

NIV 2 (LE MUR) : ELLE EST OBLIGÉE DE BLOQUER, C'EST VOTRE DÉFENSE, VOTRE MUR
ELLE PRODUIRA 1 RESSOURCE PRIMAIRE DE VOTRE CHOIX PAR TOUR
LA RESSOURCE PRIMAIRE EST PRODUITE IMMÉDIATEMENT DÈS QU'ELLE
PASSE NIV 2 ET PEUT L'UTILISER POUR SE FAIRE ÉVOLUER ELLE-MÊME.
VOUS DÉFINISSEZ LA RESSOURCE QU'ELLE PRODUIT QUAND VOUS
UTILISEZ SA RESSOURCE ET ELLE PEUT CHANGER À CHAQUE TOUR.

NIV 3 (GUERRIÈRE) : ELLE N'A PLUS DE RACINES ET POURRA ATTAQUER AINSI QUE MUTER
LORSQU'UNE RAVAGEUSE NIV 2 PASSE NIV 3, ELLE AVANCE DANS LES
SLOTS NIV 3 EN HAUT DU PLATEAU ET LAISSE UNE PLACE POUR
REPLANTER UNE NOUVELLE GRAINE DERRIÈRE ELLE.

-CHAQUE NIVEAU A UN POUVOIR ASSOCIÉ (VOIR PAGE SUR LES POUVOIRS) ET SI VOUS CHANGEZ DE NIVEAU, VOUS CHANGEZ DE POUVOIR. ILS NE SE CUMULENT PAS.

-LES POINTS DE VIE ET LES DÉGÂTS DES RAVAGEUSES SONT ÉGAUX À LEUR NIVEAU.
EXEMPLE : UNE RAVAGEUSE NIV 2 AURA 2 POINTS DE VIE ET FERA 2 POINTS DE DÉGÂTS.
ELLE RÉCUPÈRE TOUS SES POINTS DE VIE EN PHASE 4 SI ELLE EN A PERDU
SANS MOURIR.

-LORSQU'UNE RAVAGEUSE MEURT, ELLE RETOURNE DIRECTEMENT SOUS LE DECK APRÈS SA RÉPLIQUE, SAUF SI VOUS (LA MATRIARCHE) PERDEZ 5 POINTS DE VIE POUR LA SAUVER. ELLE REVIENDRA ALORS AU DÉBUT DE VOTRE PROCHAIN TOUR AVEC SES BONUS, SES MUTATIONS ET BIEN SÛR SON NIVEAU. (LES **R.S. SONT PERDUES.)**

-ATTENTION SI ELLE EST MORTE EN PRENANT UN COUP QUI A CASSÉ SON BONUS D'ÉCORCE (P.E.) ELLE REVIENDRA SANS ÉCORCE, C'EST LOGIQUE MAIS ON L'OUBLIE.

-LES **RESSOURCES SECONDAIRES PRÉSENTES SUR LA RAVAGEUSE TOMBENT ET PASSENT À L'ENNEMI PRÉSENT AU C.C. SINON ELLES SONT PERDUES.**

-UNE RAVAGEUSE QUI PREND UNE FRAPPE AU C.C. RÉPLIQUERA (FRAPPE)
DANS SEEDS OF EVIL, UNE RAVAGEUSE QUI PREND UN COUP AU CORPS À CORPS RÉPLIQUERA (SI POSSIBLE), MÊME SI ELLE MEURT. (**ELLE FRAPPE PUIS ELLE MEURT.**)
CERTAINS POUVOIRS PEUVENT EMPÊCHER LES RÉPLIQUES.
UNE RAVAGEUSE NE PEUT RÉPLIQUER QU'UNE FOIS PAR TOUR.



-LORSQU'UNE RAVAGEUSE ALLIÉE NIV 1 OU NIV 2 MEURT, VOUS (LA MATRIARCHE) PERDEZ 1 POINT DE VIE. (ELLES SONT LIÉES À VOS RACINES.)

LA FAMEUSE MATRIARCHE

C'EST VOUS LA MATRIARCHE !

VOUS INCARNEZ TERREUR ET PUISSANCE

- LA MATRIARCHE DÉBUTE LA PARTIE AU NIVEAU 0 (GRAINE) SUR LA LIGNE MATRIARCHE. UNE MATRIARCHE NIV 0 PEUT ÊTRE FRAPPÉE ET PERDRE DES POINTS DE VIE. ELLE PEUT ÉGALEMENT RECEVOIR DES BONUS DE P.P. ET DE P.E.
- LA MATRIARCHE EST CHOISIE EN DÉBUT DE PARTIE PARMI 3 CARTES PIOCHÉES.
- LA MATRIARCHE PEUT ÉVOLUER TOUT COMME UNE RAVAGEUSE MAIS LES COÛTS DES ÉVOLUTIONS SONT **DOUBLÉS** DE BASE. (EXEMPLE : LE NIV 1 COÛTE 2 EAU DE BASE.) ET IL Y A DES CONDITIONS D'ÉVOLUTIONS POUR CHAQUE NIVEAU DE MATRIARCHE.
 - NIV 1 : VOUS DEVEZ POSSÉDER AU MOINS 2 RAVAGEUSES EN JEU (AU MOINS NIV 1).
 - NIV 2 : VOUS DEVEZ POSSÉDER AU MOINS 3 RAVAGEUSES EN JEU (AU MOINS NIV 1).
 - NIV 3 : VOUS DEVEZ POSSÉDER AU MOINS 4 RAVAGEUSES EN JEU (AU MOINS NIV 1).
- LES POINTS DE VIE D'UNE MATRIARCHE SONT ÉGAUX À LA CONDITION DE VICTOIRE SITUÉE AU CENTRE DES PLANÈTES (LE GROS NOMBRE AU CENTRE). NE CONFONDEZ PAS LES POINTS DE VIE D'UNE MATRIARCHE ET LES FAIBLES POINTS DE VIE D'UNE RAVAGEUSE, ÇA N'A RIEN À VOIR. VOS POINTS DE VIE NE PEUVENT JAMAIS DÉPASSER LE NOMBRE DE DÉPART.
- LES DÉGÂTS DE FRAPPE D'UNE MATRIARCHE AU CORPS À CORPS SONT **DOUBLÉS**.
EXEMPLE : SI ELLE EST NIV 2 ET QU'ELLE A 3 POINTS DE PUISSANCE , 5 POINTS D'ATTAQUE TOTALE , DOUBLÉS, ELLE FRAPPERA À 10. OUI, ÇA PEUT VITE FAIRE MAL À TOUTES CELLES QUI VIENDRONT LA FRAPPER SUR SA LIGNE DE MATRIARCHE.
- UNE MATRIARCHE VA RÉPLIQUER À CHAQUE FRAPPE QU'ELLE REÇOIT PROVENANT DE RAVAGEUSES OU D'UNE MATRIARCHE ENNEMIE AU C.C.
SI ELLE MEURT LA MATRIARCHE NE RÉPLIQUERA PAS, CONTRAIREMENT AUX RAVAGEUSES.
- UNE MATRIARCHE PEUT DESCENDRE DE NIVEAU, C'EST GRATUIT MAIS ÇA COMPTE TOUT DE MÊME COMME UNE ÉVOLUTION À FAIRE DURANT LA PHASE 2.
- UNE MATRIARCHE PEUT DEVENIR OMEGA, LE NIVEAU SPÉCIAL D'UNE MATRIARCHE. VOUS POUVEZ LE FAIRE À TOUT MOMENT, MÊME DURANT UN TOUR ADVERSE, MAIS PAS DURANT UNE PHASE 3. (VOIR PAGE 23 SUR L'OMEGA.)
- UNE MATRIARCHE NIV 0 NE PEUT PAS RÉPLIQUER AUX FRAPPES, CE N'EST QU'UNE GRAINE APRÈS TOUT, DE PLUSIEURS TONNES CERTES, MAIS QU'UNE GRAINE QUAND MÊME.
- UNE MATRIARCHE NIV 1 POURRA EXTRAIRE 2 RESS. SECONDAIRES EN PHASE 1
- UNE MATRIARCHE NIV 2 POURRA PRODUIRE 2 RESS. PRIMAIRES DE VOTRE CHOIX À TOUT MOMENT, PAR TOUR.
- UNE MATRIARCHE QUI ÉVOLUE NIV 3 SE METTRA EN COLÈRE. VOUS POSEREZ DONC UNE COLÈRE DE VOTRE MAIN (SI POSSIBLE).
- SI LES POINTS DE VIE D'UNE MATRIARCHE TOMBENT À ZÉRO OU MOINS, LA PARTIE S'ARRÊTE INSTANTANÉMENT POUR LE JOUEUR OU LA JOUEUSE CONCERNÉ(E).

LES PLANÈTES

LES CARTES QUI VONT CHANGER VOS PARTIES

DANS CETTE BOÎTE DE JEU, VOUS AVEZ 20 PLANÈTES AUX CARACTÉRISTIQUES VARIÉES. UNE PARTIE COMPLÈTE SE DÉROULERA SUR UNE PLANÈTE QUI SERA CHOISIE ALÉATOIREMENT EN DÉBUT DE PARTIE PARMI UN PAQUET DE MINIMUM 5 CARTES AU CHOIX.

The diagram shows a planet card for 'EGARO' with the number '52'. Callouts point to different parts of the card:

- LE NOM**: Points to the planet's name 'EGARO'.
- L'ÉDITION**: Points to the top right corner.
- LA DIFFICULTÉ**: Points to the 'SYSTEME' section, which shows 'LE BERCEAU' and three difficulty icons.
- RESS. PRIMAIRES**: Points to the 'RESSOURCES PRIMAIRES' section, which lists three resources with values: 09, 09, and 02.
- RESS. SECONDAIRES**: Points to the 'RESSOURCES SECONDAIRES' section, which lists five resources with values: 6, 6, 5, 6, and 4.
- INFOS IMMERSIVES**: Points to the 'ATMOSPHÈRE ÉLECTRIQUE', 'PLUIES CHARGÉES', 'FAUNE IRISÉE', 'FLORE BLEUTÉE', and 'SOL MAGNÉTIQUE' section.
- BONUS/MALUS**: Points to the 'BONUS/MALUS' section, which states 'PERDEZ 3 P.V., CHAQUE FOIS QUE VOUS LANCEZ UNE CAPACITÉ'.
- LA CONDITION DE VICTOIRE**: Points to the bottom left corner, which states 'VOS POINTS DE VIE DE DÉPART ET OBJECTIF D'ASSERVISSEMENT'.
- INFOS NARRATIVES**: Points to the bottom center, which states 'NE METTEZ JAMAIS UNE MATRIARCHE EN COLÈRE.'

RESS. PRIMAIRES
CE QUE LA PLANÈTE VOUS OFFRE PAR TOUR, À CHAQUE TOUR

RESS. SECONDAIRES
LE MAXIMUM DE R.S. QUE VOUS POUVEZ EXTRAIRE PAR TOUR. PEU IMPORTE LA MANIÈRE.

LA CONDITION DE VICTOIRE
VOS POINTS DE VIE DE DÉPART ET OBJECTIF D'ASSERVISSEMENT

BONUS/MALUS
AFFECTE TOUS LES JOUEURS ET TOUTE LA PARTIE

LA CONDITION DE VICTOIRE : DÉFINIT LES P.V. DE DÉPART DES MATRIARCHES ET DÉFINIT LE NOMBRE QUE VOUS DEVEZ ATTEINDRE POUR L'ASSERVISSEMENT.

RESSOURCES PRIMAIRES : DÉFINIT COMBIEN DE RESSOURCES PRIMAIRES VOUS ALLEZ RECEVOIR À CHAQUE TOUR JUSQU'À LA FIN DU TOUR. CE CHIFFRE VARIE GÉNÉRALEMENT ENTRE 0 ET 10 (PAS DE JETONS POUR CES RESSOURCES).

RESSOURCES SECONDAIRES : DÉFINIT LE MAXIMUM DE RESSOURCES SECONDAIRES QUE VOUS POUVEZ EXTRAIRE PAR TOUR, PEU IMPORTE LA MANIÈRE DONT VOUS ALLEZ EXTRAIRE CES RESSOURCES. QUE CE SOIT EN PHASE 1, AVEC DES POUVOIRS, DES CAPACITÉS OU AUTRES. VARIE DE 1 À 7 EN GÉNÉRAL.

LA DIFFICULTÉ : DÉFINIT UN ENSEMBLE DE CHOSES QUI ME SEMBLENT PLUS OU MOINS DIFFICILES À JOUER. CELA VARIE DE 0 À 4 PICTOGRAMMES.

LES BONUS/MALUS : UN MODIFICATEUR DE PARTIE QUI AFFECTE TOUS LES JOUEURS JOUANT SUR CETTE PLANÈTE. IL PEUT ÊTRE POSITIF, COMME NÉGATIF.

LES INFOS : DES PETITS TEXTES QUI VIENNENT RENFORCER L'IMMERSION DES JOUEURS DANS L'UNIVERS DE SEEDS OF EVIL MAIS QUI N'ONT AUCUN IMPACT SUR LE JEU EN LUI MÊME.

L'ÉDITION : IL EXISTE PLUSIEURS SYSTÈMES DE PLANÈTES, ET CELUI QUI SE TROUVE DANS CETTE BOÎTE EST LA PREMIÈRE ÉDITION DES CARTES PLANÈTES.

LE NOM : C'EST JUSTE LE NOM DE LA PLANÈTE, MAIS COMMENT DES PLANTES POURRAIENT-ELLES DONNER DES NOMS À DES PLANÈTES ?? VOUS AVEZ 4 HEURES.

LES MUTATIONS !

VOUS CONNAISSEZ CE GARS ENRAGÉ, TOUT VERT,
QUI DÉCHIRE TOUS SES VÊTEMENTS, EXCEPTÉ SON SHORT?

DANS SEEDS OF EVIL, VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE RENDRE VOS
RAVAGEUSES DE **NIV 3** ENCORE PLUS PUISSANTES GRÂCE À L'URANIUM.

DURANT VOTRE PHASE 2 D'UN TOUR (ÉVOLUTIONS/MUTATIONS),
IL SUFFIRA D'UTILISER **2 URANIUMS** POUR APPLIQUER DES
MUTATIONS DANS L'ORDRE CROISSANT, DE LA PLUS FAIBLE MUTATION
À LA PLUS FORTE. **ELLES PEUVENT SE CUMULER** MAIS L'ORDRE DES
MUTATIONS DOIT TOUJOURS ÊTRE RESPECTÉ, PEU IMPORTE LA FAÇON
DONT LA RAVAGEUSE DE **NIV 3** OBTIENT UNE MUTATION.

1-PREMIÈRE MUTATION : RECONSTITUTION
LA RAVAGEUSE GAGNE 2 P.E. À LA TOUTE FIN DE VOTRE TOUR.

2-DEUXIÈME MUTATION : PEAU DE FER
LE MAXIMUM DE P.E. QUE LA RAVAGEUSE PEUT AVOIR PASSE À 12.

3-TROISIÈME MUTATION : EXTRACTEURS
LA RAVAGEUSE PEUT EXTRAIRE 5 RESSOURCES SECONDAIRES
LORS DE L'EXTRACTION DES R.S. EN PHASE 1.

4-QUATRIÈME MUTATION : BERSERKER
LA RAVAGEUSE VOIT SES DÉGÂTS TOTAUX DOUBLER AU C.C.
LES DÉGÂTS DE SA CAPACITÉ SONT DOUBLÉS AUSSI.

5-DERNIÈRE MUTATION : FORME FINALE
LA RAVAGEUSE NE REÇOIT PLUS DE RÉPLIQUE LORSQU'ELLE FRAPPE.

- LE COÛT DE CES MUTATIONS EST DE **2 URANIUMS** PAR MUTATION.
- DONNER UNE MUTATION NE COMPTE PAS COMME UNE ÉVOLUTION.
- UNE RAVAGEUSE QUI PARVIENT À SA FORME FINALE, DEVIENT
VOTRE **CHAMPIONNE DE GUERRE** MESURANT PLUS DE 50 MÈTRES DE
HAUTEUR. CHAQUE ENNEMIE TUÉE PAR ELLE VOUS REND 1D6 PV.

VOUS POUVEZ DONNER AUTANT DE MUTATIONS QUE VOUS
VOULEZ PARMİ VOS RAVAGEUSES DE NIV 3 MAIS ATTENTION :

PREMIÈRE MUTATION D'UN TOUR : COÛT NORMAL.
DEUXIÈME MUTATION D'UN TOUR : COÛT DOUBLÉ.
TROISIÈME MUTATION D'UN TOUR : COÛT TRIPLÉ.
QUATRIÈME MUTATION D'UN TOUR : OK, VOUS AVEZ COMPRIS.
**(MÊME SI VOUS FAITES DES MUTATIONS SUR DES RAVAGEUSES
DIFFÉRENTES. PRINCIPE SIMILAIRE AUX ÉVOLUTIONS)**



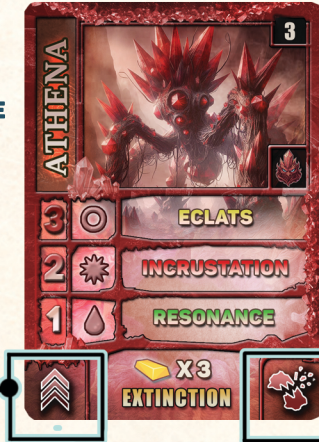
LES BONUS

LES POINTS DE PUISSANCE ET D'ÉCORCE

P.P.

POINTS DE PUISSANCE
S'ADDITIONNENT À L'ATTAQUE
POUR FAIRE PLUS DE
DÉGÂTS

CASE POUR PLACER
UN DÉ 6 FACES



P.E.

POINTS D'ÉCORCE
UNE SORTE D'ARMURE
QUI CASSE MAIS QUI
ABSORBE LES COUPS

CASE POUR PLACER
UN DÉ 6 FACES

LES BONUS SONT LA RAISON POUR LAQUELLE IL Y A TANT DE DÉS DANS VOTRE BOÎTE DE JEU. CHAQUE CRÉATURE POURRA GAGNER DES BONUS ET CES POINTS BONUS SERONT REPRÉSENTÉS PAR DES DÉS 6 FACES À PLACER DANS LES CASES DE P.P. ET P.E. LES DÉS PLACÉS SERVIRONT JUSTE À COMPTER LES POINTS GAGNÉS AVEC UN MAXIMUM DE 6 POINTS POUR CHAQUE CASE.

LES P.P. ET LES P.E. SE GAGNENT DE DIFFÉRENTES MANIÈRES AU COURS D'UNE PARTIE.

- GRÂCE AUX ACTIONS EN PHASE 1 OÙ VOUS POUVEZ EN DONNER.
- GRÂCE AUX ÉVOLUTIONS EN PHASE 2, CHAQUE ÉVOLUTION EN DONNERA. (VOIR EVOLUTIONS)
- GRÂCE À LA MUTATION "RECONSTITUTION" QUI DONNE DES P.E.
- GRÂCE AUX POUVOIRS, CERTAINS POUVOIRS DONNENT DES BONUS.
- GRÂCE AUX CAPACITÉS, CERTAINES CAPACITÉS DONNENT DES BONUS.
- GRÂCE AUX COLÈRES, CERTAINES COLÈRES DONNENT DES BONUS.
- GRÂCE AUX BONUS/MALUS DES PLANÈTES, C'EST RARE MAIS ÇA ARRIVE.

EXEMPLE : -SI UNE CRÉATURE DE NIV 2 FRAPPE UNE ADVERSAIRE, ELLE LUI FERA 2 DÉGÂTS DE BASE (P.A.) (ATTAQUE DE BASE = NIVEAU EFFECTIF)

P.P.

-SI JE DONNE 3 P.P. À CETTE CRÉATURE DE NIV 2, ELLE FERA 5 DÉGÂTS AU LIEU DE 2. (2 DÉGÂTS DE BASE + 3 DE PUISSANCE)
LES P.P. GAGNÉS SONT PERMANENTS CONTRAIREMENT AUX P.E. QUI CASSENT.

EXEMPLE : -SI UNE CRÉATURE POSSÈDE 5 P.E. ET QU'ELLE REÇOIT 3 DÉGÂTS, 3 P.E. VONT CASSER ET ABSORBER LES 3 DÉGÂTS REÇUS.

P.E.

IL NE LUI RESTERA PLUS QUE 2 P.E. APRÈS COUP. (SIMPLE NON ?)
LES POINTS D'ÉCORCE SONT LÀ POUR PROTÉGER LES CRÉATURES EN ABSORBANT LES COUPS, MAIS ILS CASSENT AVEC LES COUPS.
LORSQU'UNE CRÉATURE N'A PLUS DE P.E., CE SONT LES P.V. QUI SONT TOUCHÉS. RAPPEL : LES P.V. D'UNE RAVAGEUSE REMONTENT AU MAX EN PHASE 4.

LES POUVOIRS



LES POUVOIRS NE COÛTENT RIEN ET NE SE DÉCLENCHENT QUE SOUS CERTAINES CONDITIONS, À LIRE SUR LES FICHES DE POUVOIRS FOURNIES AVEC LE JEU.

LES POUVOIRS SUR UNE MATRIARCHE SONT LES MÊMES MAIS PLUS PUISSANTS. LES FICHES DE POUVOIRS ONT DEUX CÔTÉS : MATRIARCHE ET RAVAGEUSES.

POUVOIR ASSOCIÉ AU NIV 3

POUVOIR ASSOCIÉ AU NIV 2

POUVOIR ASSOCIÉ AU NIV 1

SI LA CRÉATURE CHANGE DE NIVEAU, ELLE CHANGE DE POUVOIR ET ILS NE SE CUMULENT PAS.

LES POUVOIRS ROUGES : POUVOIRS OFFENSIFS QUI SE DÉCLENCHENT EN FRAPPANT.

LES POUVOIRS VERTS : POUVOIRS DÉFENSIFS QUI SE DÉCLENCHENT AVEC UN COUP REÇU.

LES POUVOIRS JAUNES : POUVOIRS FUNESTES QUI SE DÉCLENCHENT EN MOURANT.

LES POUVOIRS VIOLETS : POUVOIRS SPÉCIAUX QUI SE DÉCLENCHENT AUTREMENT.

IL ARRIVERA QUE PLUSIEURS POUVOIRS SE DÉCLENCHENT SIMULTANÉMENT. C'EST TOUJOURS LE JOUEUR ACTIF QUI CHOISIT L'ORDRE DE DÉCLENCHEMENT.

IL ARRIVERA AUSSI QUE VOUS AYEZ TROP DE POUVOIRS À GÉRER. HÉ BIEN, TANT PIS SI VOUS N'ARRIVEZ PAS À GÉRER, UN POUVOIR OUBLIÉ, C'EST UN POUVOIR PERDU. VOUS NE POUVEZ PAS REVENIR EN ARRIÈRE POUR LE DÉCLENCHER.

LES CAPACITÉS



LES CAPACITÉS DES CRÉATURES SONT PLUS FÉROCES MAIS NE SONT PAS GRATUITES COMME LES POUVOIRS. ELLES ONT UN COÛT EN **RESSOURCES SECONDAIRES**. CHAQUE FAMILLE N'UTILISE EN GÉNÉRAL QUE 2 R.S.

UNE CAPACITÉ PEUT SE LANCER N'IMPORTE QUAND, MÊME DURANT LE TOUR DE VOTRE ADVERSAIRE !

LA CRÉATURE (MATRIARCHE OU RAVAGEUSE) DOIT ÊTRE AU MOINS DE NIVEAU 2 POUR POUVOIR LA LANCER.

SI PLUSIEURS JOUEURS VEULENT LANCER UNE CAPACITÉ EN MÊME TEMPS, IL FAUDRA DÉPARTAGER L'ORDRE DE LANCEMENT AVEC UN LANCER DE DÉS (OU AUTRE).

VOUS DEVEZ SIGNALER CLAIREMENT QUE VOUS VOULEZ LANCER UNE CAPACITÉ EN MENTIONNANT SON NOM.

LES DÉGÂTS DE MASSE DE CERTAINES CAPACITÉS DOIVENT ÊTRE RÉSOLUS 1 PAR 1 DANS L'ORDRE AU CHOIX DU LANCEUR.

LA CAPACITÉ ET SON COÛT EN RESSOURCES SECONDAIRES.

19 ICI LE COÛT EST DE 3 CUIVRES. (6 POUR UNE MATRIARCHE, C'EST DOUBLÉ.)

LES RESSOURCES

PRIMAIRES ET SECONDAIRES

CE SONT VRAIMENT DEUX MÉCANIQUES DE JEU DIFFÉRENTES DONC N'ESSEYER PAS D'ASSOCIER CES DEUX TYPES DE RESSOURCES DANS VOTRE TÊTE.

RESSOURCES PRIMAIRES		
EAU		04
LUMIÈRE		03
OXYGÈNE		04

LES RESSOURCES PRIMAIRES VONT VOUS PERMETTRE DE FAIRE POUSSER, ÉVOLUER VOS PLANTES. CHAQUE PLANÈTE OFFRIRA AUX JOUEURS UN CERTAIN NOMBRE DE CES RESSOURCES PAR TOUR. LE CHIFFRE À CÔTÉ DE CHAQUE RESSOURCE INDIQUE LA QUANTITÉ DISPONIBLE PAR TOUR POUR CHACUN.

CES RESSOURCES NE SONT PAS PHYSIQUEMENT DANS LA BOÎTE DE JEU, ÇA SERA À VOUS DE LES CALCULER EN PAYANT LES ÉVOLUTIONS DE VOS CRÉATURES.

EXEMPLE : ICI, LA PLANÈTE NOUS OFFRE 4 EAU.

SI J'UTILISE 1 EAU POUR FAIRE ÉVOLUER UNE NIV 0 EN NIV 1, IL RESTERA 3 EAU POUR CE TOUR. (SIMPLE SOUSTRACTION)

LES RESS. PRIMAIRES QUE VOUS N'AVEZ PAS UTILISÉES SONT PERDUES À LA FIN DU TOUR, MAIS PAS DE PANIQUE, AU TOUR SUIVANT ELLES SERONT À NOUVEAU DISPONIBLES EN TOTALITÉ (ET CE, POUR CHACUN DES JOUEURS).

SI LA PLANÈTE NE VOUS OFFRE PAS ASSEZ DE RESSOURCES PRIMAIRES, ESSEYER DE FAIRE POUSSER DES RAVAGEUSES DE NIV 2 QUI PRODUIRONT 1 RESS. PRIMAIRE DE VOTRE CHOIX PAR TOUR. (ELLES PRODUISENT DIRECTEMENT EN PASSANT NIV 2.) VOUS RETROUVerez CES SYMBOLES DE RESSOURCES PRIMAIRES SUR LES CARTES DE CRÉATURES, JUSTE À CÔTÉ DE LEUR NIVEAU. CELA INDIQUE SIMPLEMENT LE TYPE DE RESSOURCE À PAYER ET LA QUANTITÉ À PAYER. (QUANTITÉ = NIVEAU VISÉ.)

RESSOURCES SECONDAIRES		
	URANIUM	3
	CUivre	3
	OR	3
	PLATINE	3
	CARBONE	3

LES RESSOURCES SECONDAIRES NE SONT PAS DIRECTEMENT OFFERTES PAR LA PLANÈTE COMME POUR LES RESS. PRIMAIRES. IL FAUDRA LES EXTRAIRE ! LA MEILLEURE FAÇON D'EXTRAIRE DES **RESSOURCES SECONDAIRES**, C'EST EN AYANT DES RAVAGEUSES DE NIV 1 OU UNE Matriarche de NIV 1. LES **RESS. SECONDAIRES** SERONT ESSENTIELLEMENT UTILISÉES POUR LANCER LES CAPACITÉS DES CRÉATURES. MAIS ELLES POURRONT AUSSI ÊTRE UTILISÉES POUR REGAGNER DES POINTS DE VIE OU UTILISER DES POUVOIRS.

LE CHIFFRE SITUÉ À CÔTÉ DES RESSOURCES DÉFINIT LE MAXIMUM DE **RESS. SECONDAIRES** QUE VOUS POUVEZ EXTRAIRE PAR TOUR ET CE PEU IMPORTE LA MANIÈRE DE LES EXTRAIRE. CE CHIFFRE VARIE GÉNÉRALEMENT DE 1 À 7 SELON LES PLANÈTES.

- A TOUT MOMENT, VOUS POUVEZ ABSORBER 1 **R.S.** POUR GAGNER 1 P.V.
- A TOUT MOMENT, VOUS POUVEZ ABSORBER 2 **R.S.** POUR EN CRÉER UNE NOUVELLE DE VOTRE CHOIX, QUE VOUS PLACERZ SUR VOUS (LA Matriarche).
- UNE CRÉATURE QUI EXTRAIT UNE **RESSOURCE SECONDAIRE** LA GARDERA SUR ELLE. LES **RESS. SECONDAIRES** QUE VOS CRÉATURES POSSÈDENT SONT UTILISABLES **PAR TOUTES VOS AUTRES CRÉATURES.** (C'EST UN POOL COMMUN QUOI.)
- UNE CRÉATURE QUI MEURT AVEC DES **R.S.** SUR ELLE, LES PERD. SI UN ENNEMI EST AU C.C. IL LES RÉCUPÈRE.



LES COLÈRES !

NE METTEZ JAMAIS UNE MATRIARCHE EN COLÈRE
LES CARTES COLÈRE SONT UNE FAÇON DE MONTRER À VOTRE ADVERSAIRE QU'IL NE FALLAIT PAS VOUS CHATOUILLER LES BOURGEONS.

TOUR 1

TOUR 2

TOUR 3



UNE COLÈRE VA DURER **3 TOURS**, ET À CHAQUE TOUR VOUS PASSEZ À L'ÉTAPE SUIVANTE DE LA COLÈRE. VOUS DEVEZ EXÉCUTER CE QU'IL EST INDIQUÉ POUR LE TOUR EN COURS. UNE COLÈRE NE PEUT PAS ÊTRE ARRÊTÉE, SAUF SI LA MATRIARCHE EN COLÈRE MEURT. VOUS NE POUVEZ AVOIR QU'UNE COLÈRE ACTIVE À LA FOIS MAIS PLUSIEURS MATRIARCHES PEUVENT ÊTRE EN COLÈRE SIMULTANÉMENT. IL EXISTE 3 FAÇONS CONNUES DE SE METTRE EN COLÈRE. (LA POSER EN JEU.)

- 1) VOUS PERDEZ AU MOINS 6 P.V. D'UN COUP.**
(OUI EN UNE FOIS, PAS EN DEUX FOIS.)
- 2) PERDRE AU MOINS 2 RAVAGEUSES DURANT 1 MÊME TOUR.**
- 3) PASSER NIV 3 AVEC LA MATRIARCHE.**

-SI VOUS ATTEIGNEZ UNE DE CES 3 CONDITIONS, VOUS DEVEZ POSER UNE COLÈRE DE VOTRE MAIN EN JEU ! (SI VOUS EN AVEZ PLUSIEURS EN MAIN, VOUS CHOISISSEZ)

-SI VOUS N'AVEZ PAS DE CARTE COLÈRE EN MAIN, HÉ BIEN VOUS NE VOUS METTEZ PAS EN COLÈRE TOUT SIMPLEMENT.

-UNE COLÈRE PEUT RETOURNER LA PLANÈTE À VOTRE AVANTAGE, MAIS ELLE PEUT AUSSI VOUS DÉTRUIRE.

-LA COLÈRE SE POSE AUTOUR DU PLATEAU DE JEU, MAIS VOUS N'ÊTES PAS OBLIGÉ DE LA MONTRER TOUT DE SUITE À VOS ADVERSAIRES. (DE QUOI FAIRE MONTER LA TENSION)

-IL EXISTE BEAUCOUP DE COLÈRES DIFFÉRENTES EN DEHORS DE CETTE BOÎTE DE JEU.

"MISSA BREVIS ET SPIRITUS MAXIMA, ÇA NE VEUT RIEN DIRE MAIS JE SUIS TRÈS EN COLÈRE CONTRE MOI-MÊME."

-R.L.

LES PLATEAUX DE JEU

LE PLATEAU DE JEU VOUS PERMET DE SAVOIR OÙ PLACER VOS CARTES, D'AVOIR UNE VUE GLOBALE SUR LES EFFETS DES NIVEAUX ET D'AVOIR QUELQUES INFORMATIONS PRATIQUES À PORTÉE DE MAIN.

LE TERRAIN DE JEU DES RAVAGEUSES.



LA LIGNE DE LA MATRIARCHE.
PEU IMPORTE OÙ SE TROUVE LA CARTE DE VOTRE MATRIARCHE, SI UN ENNEMI Y PARVIENT, IL POURRA VOUS FRAPPER.



VOUS REMARQUEREZ QUE LES RAVAGEUSES NIV 0, NIV 1 ET NIV 2 SONT SUR LA MÊME LIGNE DE SLOTS. METTEZ UN PETIT REPÈRE SUR LEUR NIVEAU POUR DIFFÉRENCIER LES NIV 1 ET NIV 2.

VOTRE NUMÉRO DE SLOT



NUMÉRO DE SLOT ENNEMI CORRESPONDANT POUR L'ATTAQUE

LA MAIN

JE NE SAVAIS PAS OÙ PLACER CETTE INFO MAIS,
IL N'Y A PAS DE LIMITE DE CARTES DANS VOTRE MAIN.
CELA DIT, ÇA NE SERT À RIEN D'EN AVOIR TROP.
ET VOTRE MAIN DE DÉPART EST COMPOSÉE DES DEUX CARTES RESTANTES APRÈS AVOIR CHOISI LA MATRIARCHE EN DÉBUT DE PARTIE.

LA TRANSFORMATION OMEGA

EN TEMPS NORMAL, UNE Matriarche ayant terminé sa colonisation à l'aide de ses précieuses ravageuses ouvrières se transforme en un immense canon que l'on appelle **L'OMEGA**.

La Matriarche s'éjecte dans l'espace sous forme d'une énorme graine voyageant à destination d'une nouvelle planète à coloniser.

Lorsque le canon tire, la détonation est si puissante que tout est balayé sur plusieurs kilomètres à la ronde.

Cette graine fraîchement conçue contient toujours tout le patrimoine génétique de la famille, éventuellement la génétique d'autres familles affrontées et de nouvelles ressources extraites.

Lorsqu'une guerre éclate entre plusieurs Matriarches, ce canon sert surtout à prendre la fuite face à une Matriarche trop puissante. Ou bien... dans de rares cas, faire feu en direction d'une Matriarche, un dernier geste désespéré qui comporte des risques. À vous de voir.

Absorbez **5 URANIUMS** à tout moment, même durant un tour ennemi, pour lancer la transformation en Omega. Placez votre carte Matriarche sur le slot Omega et choisissez si vous **quittez la planète** ou bien si vous allez **viser une Matriarche ennemie** avec ce canon colossal. Une fois les **5 URANIUMS** absorbés, pas de retour en arrière possible.

Il vous faut à présent charger le canon à l'aide de **2D6** que vous allez lancer une fois à chacune de vos phases 4. En additionnant vos lancers, vous devez arriver à **15 ou plus** pour pouvoir tirer avec le canon.

-SI VOUS AVIEZ VISÉ L'ESPACE, vous perdez la planète et donc la partie. De cette manière, vous pouvez choisir de garder **la même Matriarche** pour la partie suivante sur une autre planète, vous ne piocherez alors que 2 cartes au lieu de 3 en début de partie car vous avez gardé la même Matriarche. À placer au Niv 0.

-SI VOUS AVIEZ VISÉ UNE Matriarche ennemie, vous faites feu dans sa direction dans un vacarme terrifiant, votre graine géante fonce à vive allure sur l'ennemie. Vous devez faire **4,5 ou 6** sur un **D6** pour toucher votre adversaire. Si vous ratez, vous mourez, pas de chance. Si vous réussissez à toucher, vous lancez **3D6** et vous infligez le résultat doublé à la Matriarche !! Si elle meurt, vous retournez au Niv 0 avec 10 P.V. Si elle ne meurt pas, vous mourez, broyée contre votre ennemie.



-UNE FOIS OMEGA, vous n'avez plus de **PHASE 1** et **VOUS** ne pouvez pas attaquer. (vos ravageuses le peuvent.)

-UNE FOIS OMEGA, vous avez un bouclier qui absorbe 3 coups entiers avant de disparaître.

LE CONTENU DE VOTRE BOÎTE DE JEU

4 PLATEAUX DE JEU DIFFÉRENTS EN FORMAT 420 MM X 297 MM.

4 DECKS PRÉCONSTRUITS DIFFÉRENTS DE 40 CARTES.

4 FICHES TAILLE A5 AVEC LES POUVOIRS ET CAPACITÉS.
(EN RECTO-VERSO POUR RAVAGEUSES ET MATRIARCHES.)

4 FICHES AIDE-MÉMOIRES TAILLE A6.

20 CARTES DE PLANÈTES FORMAT 148 MM / 105 MM.

100 GEMMES RÉPARTIES EN 20 X 5 COULEURS.
(POUR LES **RESSOURCES SECONDAIRES**.)

64 DÉS SIMPLES 6 FACES POUR REPRÉSENTER LES P.P. ET LES P.E.

ET CE LIVRET DE RÈGLES QUE VOUS TENEZ EN MAIN (OU PAS).

<<UN CASSE-DALLE À 16 INGRÉDIENTS, VOUS DEVEZ POUVOIR DISCERNER.>>
-K.

LES FAMILLES DE MONSTRO-PLANTES

DANS L'UNIVERS DE SEEDS OF EVIL, IL EXISTE BEAUCOUP DE FAMILLES DIFFÉRENTES.

DANS CETTE BOÎTE, VOUS AVEZ ACCÈS AUX 4 PREMIÈRES FAMILLES DE PLANTES QUI ONT ÉTÉ CRÉÉES AU FIL DES ANNÉES DE DÉVELOPPEMENT. D'AUTRES SONT DÉJÀ EN COURS DE CRÉATION ET SERONT DISPONIBLES SOUS FORME D'EXTENSIONS, TOUT COMME LES SYSTÈMES DE PLANÈTES ET LES COLÈRES. **SPOILER 2025 : 14 FAMILLES DE MONSTRO-PLANTES SONT DÉJÀ SUR LE FEU.**

LES 4 FAMILLES DE CETTE BOÎTE ET LA PROCHAINE À PARAÎTRE :



LES NEOPODES : CES PLANTES ONT RÉUSSI À APPRIVOISER LES TECHNOLOGIES QUI ONT BIEN FAILLI LES DÉTRUIRE. DE VRAIES BARBARES BLINDÉES ET ARMÉES. LA STRATÉGIE EST SIMPLE : CHARGEZ !



LES NECROMORPHES : MIEUX VAUT NE PAS SAVOIR D'OÙ PROVIENT LEUR NOM. NE CHERCHEZ PAS À SAVOIR CE QU'ELLES FONT AVEC LES CADAVRES SUR LE CHAMP DE BATAILLE, NI CE QU'ELLES FONT GRÂCE À LA RADIOACTIVITÉ. EN FAIT... CE SONT BIEN D'HORRIBLES MONSTRES QUI MAÎTRISENT LA FOURBERIE ET LE DÉSHONNEUR. ÉVITEZ-LES.



LES XENOLITHES : CES PLANTES MAÎTRISENT LES ROCHES ET LES MINÉRAUX À LA PERFECTION. LEUR CORPS EST COMPOSÉ DE PIERRES TRANCHANTES ET BRILLANTES. RAPIDES ET MORTELLES, VOUS AUREZ JUSTE LE TEMPS D'APERCEVOIR LEUR ÉLÉGANCE DIVINE AVANT D'ÊTRE DÉCOUPÉE EN FINES TRANCHES. BELLES MAIS MORTELLES.



LES PHYTOMYCETES : PERSONNE NE SAIT EXACTEMENT CE QUE C'EST. ON DIRAIT UN MÉLANGE ÉTRANGE DE PLANTES ET DE CHAMPIGNONS. SEULES, ELLES SONT FAIBLES ! LE PROBLÈME EST QU'ELLES NE LE SONT JAMAIS. ELLES SE REPRODUISENT PLUS VITE QUE LES REINES TERMITES GÉANTES. ELLES NE SONT PAS DU TOUT AGRESSIVES, MAIS N'ESSEYER PAS DE BLESSER L'UNE D'ENTRE ELLES. CA SERAIT BIEN LA DERNIÈRE CHOSE QUE VOUS FERIEZ.

ET LES SUIVANTES SERONT :



LES BESTIALIS : LES PLANTES LES PLUS VIOLENTES CONNUES JUSQU'À AUJOURD'HUI. DE VÉRITABLES PRÉDATRICES, AVEUGLÉES PAR LA GUERRE. ELLES RECHERCHENT LE CONFLIT PLUTÔT QUE LA COLONISATION DE PLANÈTE POUR SES RESSOURCES. LEUR CORPS EST COMPOSÉ DE PARTIES ANIMALES. GRIFFES ET DENTS LONGUES, ÇA VA ÊTRE VRAIMENT BRUTAL.

CHACQUE FAMILLE AINSI QUE L'UNIVERS DE SEEDS OF EVIL POSSÈDENT UNE HISTOIRE BIEN PLUS VASTE ET ÉLABORÉE. UNE SÉRIE DE PETITS LIVRES SERA DISPONIBLE POUR VOYAGER DANS LES ORIGINES ET LES MYSTÈRES DE CE VASTE UNIVERS REMPLI DE MONSTRO-PLANTES VARIÉES.

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

- COMMENT ATTAQUER EN LIGNE DROITE QUAND ON EST PLUSIEURS JOUEURS ?
UTILISEZ LES CHIFFRES BLANCS ET ROUGES SUR LES PLATEAUX POUR VOUS RÉPÉRER.
- UNE COLÈRE SE POSE-T-ELLE À UN MOMENT PRÉCIS ?
UNE COLÈRE SE POSE IMMÉDIATEMENT LORSQU'UNE DES CONDITIONS EST ATTEINTE ET DÉCLENCHERA SON PREMIER EFFET EN DÉBUT DE TOUR.
- LORSQUE JE COMPTE LES POINTS D'ATTAQUE POUR L'ASSERVISSEMENT, DOIS-JE DOUBLER LES POINTS D'ATTAQUE DE LA MATRIARCHE ?
NON. POUR LE COMPTAGE DES POINTS D'ATTAQUE EN PHASE 4, L'ATTAQUE DE BASE DE LA MATRIARCHE N'EST PAS COMPTÉE DOUBLE.
- QUAND EST-CE QUE JE NE PEUX PAS RESSUSCITER/SAUVER UNE RAVAGEUSE ?
LORSQUE SON CORPS EST UTILISÉ COMME UNE FUSION, UNE FRACTION OU UN SACRIFICE.
- SI L'UNE DE MES RAVAGEUSES MEURT AVEC DES RESSOURCES SUR ELLE, SONT-ELLES PERDUES ? ET MÊME SI ON PAIE 5 P.V. ?
OUI, SAUF SI IL Y A UNE ENNEMIE PRÉSENTE SUR LE MÊME SLOT. DANS CE CAS ELLE RÉCUPÈRE LES RESSOURCES ET LES GARDE SUR ELLE.
- SI J'ATTAQUE AVEC MA MATRIARCHE, EST-CE QUE JE RÉCUPÈRE LES RESSOURCES SECONDAIRES SUR LES RAVAGEUSES ÉCRASÉES ?
OUI, LES RAVAGEUSES ÉCRASÉES VOUS DONNERONT LEURS RESSOURCES SECONDAIRES ET VOUS LES GARDEREZ SUR VOUS.
- SI JE DÉVIE UN COUP AU CORPS-À-CORPS SUR UNE AUTRE CRÉATURE, EST-CE TOUJOURS CONSIDÉRÉ COMME UN CORPS-À-CORPS ?
NON. CELA DEVIENT UN COUP DISTANT POUR LA CRÉATURE QUI REÇOIT LE COUP.
- QUE REPRÉSENTENT "LES SLOTS AUTOUR" DE LA MATRIARCHE ?
QUAND UNE RÈGLE DIT "AUTOUR" D'UNE MATRIARCHE, CELA REPRÉSENTE TOUTE LA LIGNE DE 5 SLOTS DEVANT ELLE SI ELLE EST CHEZ ELLE. SINON, CELA REPRÉSENTE LES SLOTS AUTOUR DES 3 SLOTS QU'ELLE REPRÉSENTE LORS DE SON ATTAQUE.
- VU QUE LES NIV 1 ET NIV 2 DES RAVAGEUSES SONT SUR LA MÊME LIGNE DE SLOTS, COMMENT PUIS-JE LES DIFFÉRENCIER ?
SOIT VOUS TIREZ LA CARTE VERS LE BAS POUR LAISSER APPARAÎTRE LE TEXTE NIV2.
SOIT VOUS METTEZ UN PETIT MARQUEUR SUR LE NIVEAU DE LA RAVAGEUSE.
SOIT VOUS METTEZ UN DÉ QUI REPRÉSENTE LE NIVEAU DE LA CRÉATURE.
- SI UNE RAVAGEUSE NIV 3 PERD UN NIVEAU ET QU'IL N'Y A PAS DE PLACE, QUE FAIT-ON ?
UNE CRÉATURE NIV 3 QUI DOIT PASSER NIV 2 MEURT SI IL N'Y A PAS DE PLACE.
- SI JE DOIS ALLER CHERCHER UNE CARTE DANS LE DECK, DOIS-JE REMÊLANGER ?
OUI, À CHAQUE FOIS QUE VOUS ALLEZ DANS VOTRE DECK, VOUS DEVEZ REMÊLANGER TOUTES LES CARTES DE VOTRE DECK.
- PEUT-ON JOUER À DEUX CONTRE DEUX ?
OUI, CELA FONCTIONNE. MAIS VOUS DEVEZ AVOIR LES MÊMES FAMILLES POUR ÊTRE ALLIÉ AVEC UN AUTRE JOUEUR OU JOUEUSE ET JOUER VOS PHASES EN MÊME TEMPS.
- QUAND EST-CE QU'UN COUP EST VRAIMENT DONNÉ À UNE CRÉATURE ?
UN COUP EST CONSIDÉRÉ VALIDE LORSQUE LA CRÉATURE A PERDU DES P.E. OU BIEN DES P.V.
- SI UNE CRÉATURE N'EST PLUS SUR SON SLOT JUSTE AVANT D'ÊTRE FRAPPÉE, QUE FAUT-IL FAIRE ?
LA CRÉATURE ENNEMIE "TAPE DANS LE VIDE" ET RETOURNE CHEZ ELLE.

INFORMATIONS DIVERSES ET VARIÉES

SI VOUS N'AVEZ RIEN COMPRIS AUX RÈGLES DU JEU, VOUS TROUVEREZ UNE VIDÉO D'EXPLICATIONS SUR LA PAGE FACEBOOK, INSTAGRAM, TIKTOK, YOUTUBE, ÇA DEVRAIT VOUS AIDER À COMPRENDRE. LORS DE MES NOMBREUSES PRÉSENTATIONS DU JEU AVEC DES INCONNUS, JE ME SUIS RENDU COMPTE QUE PARFOIS, IL FAUT Y ALLER TRÈS DOUCEMENT ET PRENDRE LE TEMPS D'EXPLIQUER LES CONCEPTS DE DÉGÂTS ET DE POINTS DE VIE.

SI VOUS AVEZ SIMPLEMENT UNE QUESTION DE RÈGLE OU AUTRE CHOSE CONCERNANT LE JEU, VOUS POUVEZ M'ÉCRIRE À : **TEAM.SEED.EVIL@GMAIL.COM** . JE VOUS RÉPONDRAI DÈS QUE POSSIBLE. ET SI VOUS LISEZ CECI EN 2058 , QUE GMAIL N'EXISTE PLUS ET QU'IL NE RESTE QUE DES PLANTES MONSTRUEUSES SUR LA PLANÈTE, ALORS UN CONSEIL : ARRÊTEZ DE JOUER CAR CE JEU N'EST PAS UN TUTORIEL DE SURVIE FACE À DES MONSTRO-PLANTES ENVAHISSANTES.

MALGRÉ LES ANNÉES DE TESTS ET D'AMÉLIORATIONS, UN JEU NE SERA JAMAIS PARFAIT. IL POURRA TOUJOURS Y AVOIR UN LÉGER DÉSÉQUILIBRE OU UN PROBLÈME DE MÉCANIQUE ENTRE LES NOMBREUX EFFETS. SI VOUS EN DÉTECTEZ, N'HÉSITEZ PAS À M'ÉCRIRE AVEC BIENVEILLANCE. J'EN PRENDRAI BONNE NOTE ET RAPIDEMENT UNE VERSION CORRIGÉE SERA DISPONIBLE.

LES CRÉATURES ONT ÉTÉ MODÉLISÉES AU FIL DES ANNÉES AVEC LE PROGRAMME QUE J'AI UTILISÉ PENDANT MES ÉTUDES D'INFOGRAPHIE SPÉCIALISATION 3D.

-MODÉLISATION ET OMBRAGES : **3D STUDIO MAX 2011, 2015 ET 2021.**

-TEXTURING ET AMÉLIORATION D'IMAGES AVEC IA : **ADOBE SENSEI , FIREFLY, TOPAZ G.**

-INTERFACE DES CARTES ET LIVRET DE RÈGLES : **ADOBE PHOTOSHOP**

-LOGOS DES FAMILLES DE PLANTES : **ADOBE PHOTOSHOP + STYLET**

-ET J'AVOUE, **CHATGPT** POUR PARFOIS TROUVER MES MOTS QUI, PARFOIS, NE VENAIENT PAS.

TOUS LES POUVOIRS ET CAPACITÉS DES PLANTES ONT UN POURCENTAGE DE RARETÉ, J'AI UN TABLEAU AVEC TOUT ÇA. VOUS TROUVEREZ AUSSI DES CRÉATURES AVEC LE MÊME NOM MAIS AVEC LES POUVOIRS QUI ONT CHANGÉ DE PLACE PARMIS LES NIVEAUX. IL EXISTERA AUSSI PLUSIEURS ILLUSTRATIONS PAR CRÉATURE. UNE POUR CHAQUE NIVEAU D'ÉVOLUTION : DE LA GRAINE AU MONSTRE COLOSSAL SORTI DU SOL. ET PEUT ÊTRE MÊME DES FIGURINES...

ENCORE MERCI À TOUS CEUX QUI M'ONT SOUTENU DEPUIS PRESQUE 13 ANS. PRENEZ SOIN DE VOUS ET DE VOS MONSTRO-PLANTES.

JE CONTINUE DE TRAVAILLER SUR SEEDS OF EVIL POUR VOUS SORTIR DE NOUVELLES CRÉATURES PAR FAMILLE, DE NOUVELLES FAMILLES, DE NOUVELLES PLANÈTES ET DE NOUVELLES COLÈRES POUR ENRICHIR VOS PARTIES.

N'OUBLIEZ PAS QUE S.O.E. EST NÉ SUR BASE D'UNE CAUSE ÉCOLOGIQUE, UNE PARTIE DES BÉNÉFICES IRA DANS DES ASSOCIATIONS DÉFENDANT LA NATURE.

AU FINAL, CROYEZ EN VOUS, NE LÂCHEZ RIEN, NE VOUS LAISSEZ PAS TIRER VERS LE BAS.

"POUR RÉUSSIR, IL FAUT SE PLANTER" - SHROOM.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

4 - 8 - 15 - 16 - 23 - 42
WE'RE NOT TOTALLY LOST

