



Weasel Wars

Livret de Règles



Table des Matières

Introduction	02
Déroulement d'une partie	03
Composants	04
Mise en place	05
La carte	06
Déplacement & Exploration	07
Exploration de la forêt	08
Combat	09
Cartes de combat	10
Pillards	11
Expérience & Progression	12
Amélioration du château	13
Missions & Victoire	14
Mise en place du plateau	15
Glossaire & Icônes	16

Introduction

Weasel Wars est un jeu d'aventure, d'exploration et de conflit se déroulant dans la forêt vivante d'Evermoss.
Chaque joueur prend le contrôle d'un clan unique luttant pour imposer sa domination sur la forêt..

Déroulement d'une partie

Chaque tour suit la même structure.

Au début de votre tour, vous recevez des troupes de votre château et piochez une carte Bonus. Lancez ensuite le dé de Mouvement afin de déterminer jusqu'où votre héros peut se déplacer dans la forêt. À chaque tour, vous recevez également les ressources des colonies que vous avez conquises.

Pendant votre déplacement, vous pouvez explorer des colonies, affronter des Pillards, récolter des ressources, accomplir des missions et interagir avec les autres joueurs. Dès que vous n'avez plus de Points de Mouvement, votre tour prend fin et le joueur à votre droite commence le sien.

La structure d'un tour est expliquée en détail plus loin dans ce guide.

Victoire et gain d'Expérience

Pour gagner la partie, vous devez être le premier joueur à atteindre le Niveau 18.

Les héros augmentent leur Niveau en dépensant des Points d'Expérience gagnés tout au long de la partie. Comme l'Expérience peut être obtenue de nombreuses façons, il existe également plusieurs stratégies pour progresser dans les Niveaux.

Les principales façons de gagner de l'Expérience pendant la partie sont :



Trésors



Pillards



Colonies



Combat



Ressources



Missions

Déroulement d'une partie

Au fil de la partie, l'équilibre des pouvoirs à travers Evermoss évolue constamment.

Les joueurs doivent adapter leurs stratégies tout au long de la partie, alternant entre exploration, combat, contrôle des ressources et expansion territoriale afin d'atteindre le Niveau 18 avant leurs rivaux.

Début de partie

Au début de la partie, les joueurs se concentrent sur l'exploration, la collecte de ressources et l'affrontement contre les Pillards afin de gagner de l'Expérience et de l'équipement.

Durant cette phase, s'aventurer profondément dans la forêt afin de découvrir ses trésors cachés avant les clans rivaux peut représenter un avantage majeur.

Milieu de partie

À mesure que les héros deviennent plus puissants, les joueurs commencent à se disputer le contrôle des Colonies et des lieux stratégiques à travers la forêt.

Les combats entre clans rivaux deviennent plus fréquents, et le contrôle des ressources précieuses ainsi que des chemins clés prend une importance grandissante.

Fin de partie

Durant les dernières phases de la partie, les héros puissants, les châteaux améliorés et les grandes armées dominent la forêt.

Les joueurs doivent soigneusement choisir quand combattre, défendre ou poursuivre l'Expérience afin d'atteindre le Niveau 18 avant leurs rivaux.

Structure d'un tour

Bien que les joueurs puissent choisir différentes stratégies au cours de la partie, chaque tour suit la même séquence de base :

1st



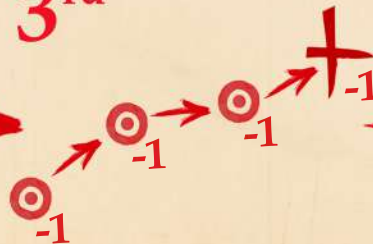
Gagnez des troupes et piochez votre Carte Bonus.

2nd



Lancez le Dé de Mouvement.

3rd



Déplacez-vous à travers la forêt et interagissez avec les lieux, les Pillards et les autres joueurs.

4th



Améliorez votre Héros ou votre Château, si possible. Pour améliorer votre Château, vous devez y retourner.

5th



Terminez votre tour une fois tous vos Points de Mouvement dépensés.

Troupes



Troops represent the military forces of each player.

They are mainly recruited from Castles and Barracks throughout the game.

Héros



Les héros sont les personnages principaux contrôlés par chaque joueur. Ils parcourent la forêt, affrontent des Pillards, accomplissent des missions et combattent les clans rivaux.

Dés de jeu



Les dés sont utilisés pour de nombreuses actions au cours de la partie, du déplacement et du combat à l'exploration de grottes et à l'obtention de bonus spéciaux.

Composants



Représentent le château, les attributs et la progression de votre héros pendant la partie. Ils servent à gérer les améliorations du château, améliorer les attributs et placer la carte d'équipement actuellement équipée par votre héros.

Cartes de jeu



Les cartes fournissent de l'équipement, des ressources, des missions, des effets de combat, des récompenses et des avantages spéciaux tout au long de la partie.

Colonies



Lieux stratégiques répartis à travers la forêt. Les joueurs peuvent les visiter, les contrôler et les défendre afin d'obtenir des ressources, des avantages et bien plus encore.

Autres Jetons



Le jeu comprend également des jetons supplémentaires, comme les Bateaux, qui permettent aux Héros de voyager jusqu'à l'île.

Marqueurs de Niveau



Représentent la puissance et l'influence de votre clan à travers Evermoss.

À mesure que les joueurs gagnent de l'XP, le marqueur progresse à travers les 18 Niveaux, suivant la progression de chaque héros vers la victoire.

Jetons d'Or & d'XP



Or et Expérience gagnés par chaque joueur durant la partie.

Les deux peuvent être dépensés à tout moment pendant la partie afin d'obtenir des améliorations, des avantages et de la progression.

Mise en place

Weasel Wars est rapide et facile à installer.

Après seulement quelques étapes, la forêt d'Evermoss sera prête pour la partie.

1st

Mise en place du plateau

Placez le Plateau de Jeu au centre de la table.

Ensuite, placez les 12 jetons de Colonies Dynamiques, les 12 Pillards et les 8 Trésors sur le plateau.

Le placement des Colonies Dynamiques est expliqué étape par étape dans la section Mise en place des Colonies Dynamiques.



2nd

Mise en place des paquets de cartes

Séparez les Cartes Bonus, Pillard et Mission par type. Mélangez chaque paquet séparément et placez les trois piles face cachée sur le côté gauche du Plateau de Jeu.



3rd

Mise en place des Cartes Ressource

Séparez les Cartes Ressource en leurs trois types différents et placez chaque pile face visible sur le côté gauche du Plateau de Jeu.



4th

Sélection des clans

Chaque joueur choisit un Clan. Ensuite, prenez la figurine de Héros correspondante, le Plateau Héros et le Marqueur Héros.

1st Placez votre figurine de Héros dans l'un des Châteaux de départ.

2nd Placez votre Plateau Héros devant vous et définissez ses Points d'Attribut de départ.

3rd Placez votre Marqueur Héros sur l'espace initial de la Piste de Niveau.

2nd



1st



3rd



5th

Troupes et cartes de départ

Donnez à chaque joueur ses cartes, troupes et Or de départ. Chaque joueur reçoit :

8 Troupes

8 Pièces d'Or

1 Carte de chaque Ressource

4th



5th



Début de la partie

À partir de votre deuxième tour, vous recevez au début de chacun de vos tours au moins 3 Troupes de votre Château et 1 carte Bonus aléatoire.

La Carte

①

Chemins

Les chemins sont utilisés par les joueurs pour voyager à travers la forêt.

Ils sont divisés en Nœuds, et chaque Nœud représente une étape de déplacement.

②

Nœuds

Chacun représente 1 Point de Mouvement.

Les Nœuds orange permettent d'accéder aux Colonies, tandis que les Nœuds rouges représentent des obstacles et coûtent le double de Points de Mouvement à traverser.



③

Ponts

Les ponts agissent comme des raccourcis permettant aux Héros de voyager plus rapidement à travers la forêt. Ils ne peuvent être utilisés que tant qu'ils restent intacts.



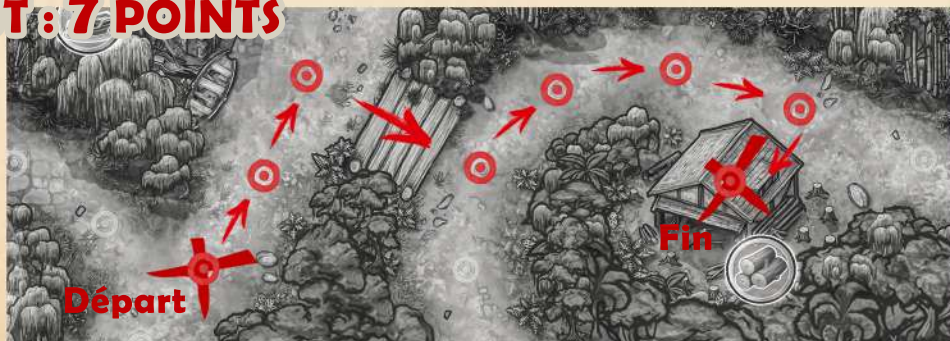
Le Plateau de Jeu représente la forêt d'Evermoss, où se déroule la majeure partie de l'action du jeu.



① ② ⑥ ⑦ ③ ⑤ ④

Exemple de déplacement

COÛT : 7 POINTS



④

Châteaux

Les châteaux sont la position de départ de chaque joueur et la principale source de Troupes tout au long de la partie. Si un Héros perd un combat, il retourne immédiatement à son Château.

⑤

Colonies fixes

Les Colonies fixes sont des lieux permanents placés sur le Plateau de Jeu que les joueurs peuvent visiter tout au long de la partie.

⑥

Colonies dynamiques

Lieux interchangeable que les joueurs peuvent visiter tout au long de la partie. Ils offrent une grande variété d'éléments, notamment des Troupes, des ressources, des opportunités de commerce et des avantages spéciaux.

Placés durant la mise en place de la partie.

⑦

Piste de Niveau

Suit la progression de chaque Héros tout au long de la partie.

Déplacement & Exploration

Les Héros voyagent à travers Evermoss en empruntant les Chemins et en explorant des lieux à travers toute la forêt. Pendant leurs déplacements, les joueurs peuvent découvrir des trésors, affronter des Pillards, visiter des Colonies et obtenir de précieuses ressources. Gérer efficacement les déplacements et l'exploration est essentiel pour progresser dans la partie.

1st

Lancer de déplacement

Au début de chaque tour, le joueur lance le Dé de Mouvement afin de déterminer le nombre total de Points de Mouvement disponibles durant ce tour.



2nd

Déplacement du Héros

Les joueurs peuvent voyager librement à travers la forêt tant qu'ils continuent à se déplacer à travers des Nœuds connectés. Les Héros peuvent également revenir sur leurs pas et retraverser des Chemins déjà parcourus.

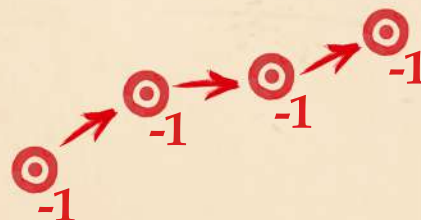


3rd

Dépenser des Points

Les Points de Mouvement sont dépensés uniquement lorsque le Héros se déplace à travers la forêt.

Si un Héros possède encore des Points de Mouvement après avoir accompli une action ou s'être arrêté dans un lieu, il peut continuer à se déplacer normalement durant le même tour.



4th

Fin du déplacement

Une fois tous les Points de Mouvement dépensés, le Héros ne peut plus se déplacer durant ce tour.

Cependant, le joueur peut toujours construire des bâtiments ou améliorer son Héros, puisque ces actions ne consomment pas de Points de Mouvement.



20 points

Exemple d'exploration



-7

13



-6

7



-3

4



-4

Exploration de la Forêt

La forêt d'Evermoss contient une grande variété d'opportunités d'exploration, de récompenses et de lieux stratégiques. Chacun d'eux peut servir un objectif différent au cours de la partie, offrant aux joueurs de précieuses ressources, des avantages ou de nouvelles façons de progresser. Voici quelques-uns des lieux et rencontres les plus représentatifs d'Evermoss :



Points de Ressource

Les Points de Ressource fournissent la ressource qu'ils représentent lorsqu'un Héros les visite. Leur récompense ne peut être obtenue qu'une seule fois par visite et par tour.

S'ils sont conquis avec au moins 1 Troupe, ils génèrent cette ressource pour le joueur qui les contrôle au début de chaque tour.



Portails

Les Portails permettent aux Héros de se téléporter vers un autre Portail de la carte ou de retourner directement à leur Château en dépensant un Cristal.

Ils sont particulièrement utiles pour voyager rapidement à travers la forêt.



Marchés & Comptoirs Commerciaux

Les Marchés et Comptoirs commerciaux permettent aux joueurs d'échanger des ressources, ainsi que de vendre des cartes et des objets contre de l'Or et de l'Expérience.

Ils deviennent particulièrement utiles lorsque les joueurs accumulent de grandes quantités de cartes ou de ressources.



Trésors

Ils fournissent des Cartes Bonus au premier joueur qui les récupère.

Une manière simple de renforcer votre Héros durant les premières phases de la partie.



Pillards

Les Pillards sont des ennemis hostiles errant à travers la forêt.

Les vaincre accorde de l'Expérience, du butin et de précieuses récompenses.



Grottes Anciennes

Les grottes sont des lieux imprévisibles cachés à travers la forêt.

Les explorer peut accorder de puissantes récompenses ou révéler de dangereux ennemis tapis à l'intérieur. Une fois qu'une Grotte est explorée, le tour du Héros prend immédiatement fin.



Châteaux

Les Châteaux sont les positions de départ et les forteresses de chaque Clan.

Les attaquer accorde de grandes quantités d'Expérience et de butin, mais laisser son propre Château sans défense peut être dangereux.

Combat

Le combat est l'un des principaux moyens de gagner de l'Expérience, de défendre des lieux stratégiques et d'affaiblir les Clans rivaux tout au long de la partie. Les batailles peuvent avoir lieu contre des Pillards, des Troupes ennemies ou des Héros adverses durant les déplacements et l'exploration.



Début du combat

Le combat commence lorsqu'un Héros attaque un Pillard, un autre Héros ou le Château d'un adversaire.

Pour initier un combat, le Héros attaquant doit être positionné sur un Nœud directement adjacent à sa cible.

Durant le combat, les deux camps combattent en utilisant les Troupes actuellement disponibles.

- 1 Sword
— Attack / Defense
- 2 Sword
— Attack / Defense
- Critical Hit
— Attack
- Block
— Defense
- Miss
— Attack / Defense



Pendant le combat, l'attaquant utilise les Dés de Combat rouges, tandis que le défenseur utilise les Dés de Combat verts. Les deux fonctionnent de manière identique, ne différant que par leur couleur et leurs symboles spéciaux.



Dés de combat

Le combat se résout à l'aide des Dés de Combat.

Chaque dé représente 1 Troupe, et chaque joueur peut utiliser un maximum de 3 dés durant un combat. Leurs symboles peuvent infliger des dégâts, bloquer des attaques ou déclencher des effets spéciaux.



Dégâts

Les attaques réussies retirent des Troupes ennemies.

Les Troupes sont immédiatement retirées une fois les dégâts résolus et avant le début du prochain round de combat.



Victoire & Récompenses

Le Héros vaincu retourne immédiatement à son Château. Le Héros victorieux vole 3 cartes aléatoires au joueur vaincu et gagne 1 Point d'Expérience pour chaque tranche de 5 Troupes vaincues, avec un minimum de 3.

Combat avec les dés



Les dés d'Attaque et de Défense sont comparés entre eux, le résultat le plus élevé remportant chaque comparaison.

Les Symboles Spéciaux représentent le résultat le plus élevé possible, battent tous les autres symboles et ne peuvent être contrés que par un autre Symbole Spécial. Viennent ensuite les Doubles Épées, les Épées Simples et enfin les Échecs, qui représentent le résultat le plus faible.

En combat JcJ, le défenseur remporte la comparaison en cas d'égalité. Contre les Pillards, en cas d'égalité, aucun des deux camps ne perd de Troupes.

Exemple de combat avec les dés

Les deux joueurs lancent leurs Dés de Combat...



Un joueur attaque un autre. Les deux camps disposent de 3 Troupes pour le combat.



Égalité de Symboles Spéciaux. Aucun camp ne perd de Troupe.

Égalité. L'attaquant perd 1 Troupe.

L'attaquant gagne. Le défenseur perd 1 Troupe.

Résultat : Les deux joueurs perdent 1 Troupe.

Cartes Combat

Les cartes Combat représentent des actions tactiques, des attaques spéciales et des avantages inattendus utilisables pendant les combats. Elles permettent aux joueurs d'influencer les affrontements de différentes manières, les rendant plus dynamiques et imprévisibles tout au long de la partie.

Jouer des Cartes Combat



À propos des Cartes Combat

Les Cartes Combat ne peuvent être utilisées que lors des combats contre d'autres joueurs.

Elles offrent de nombreux effets, allant de l'amélioration des résultats des dés et de l'attaque ou de la défense à des options tactiques comme fuir le combat ou copier une capacité adverse.



Première Carte

Les Cartes Combat peuvent être jouées dès qu'un joueur en attaque un autre, y compris avant le premier lancer de Dés de Combat.

Chaque joueur ne peut jouer qu'1 Carte par combat, et l'attaquant agit toujours en premier, sauf si une capacité ou un équipement modifie cette règle.

2nd



Effet de la Carte

Une fois jouée, l'effet de la Carte Combat s'applique immédiatement. Il peut soit avantager le joueur qui l'a utilisée, soit affecter son adversaire.

3rd



Réaction

Une fois la première Carte Combat jouée, le défenseur peut également jouer une carte.

Il peut choisir à quel moment l'utiliser pendant le combat, ce qui lui permet d'attendre et de réagir au déroulement de la bataille avant de décider de sa stratégie.

Exemple de Carte Combat

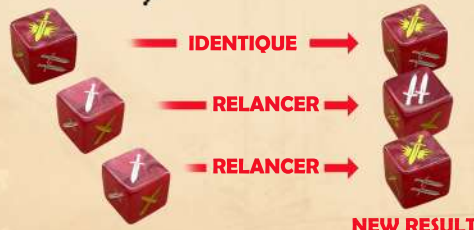
1st



Le joueur attaquant joue une Carte Combat...

2nd

Si vous lancez deux dés affichant chacun , relancez les deux dés.



Cela permet au joueur d'améliorer son lancer.

3rd

Après plusieurs rounds, le défenseur se retrouve en difficulté et décide de jouer sa Carte Combat.



Le défenseur se replie dans son Château en conservant toutes ses Troupes et Cartes restantes.

4th



Pillards

Les Pillards infestent la forêt d'Evermoss et rôdent sur ses sentiers cachés et dans ses territoires dangereux. Nul ne sait exactement quelles menaces se cachent dans l'ombre, mais les Pillards sont l'un des moyens les plus efficaces de gagner de l'Expérience et d'obtenir de précieux butins, surtout en début de partie.

1st



Pour affronter un Pillard et révéler les ennemis qui se cachent derrière lui, votre Héros doit s'arrêter sur une case adjacente. Tant qu'il n'est pas révélé, ni sa force ni ses récompenses ne sont connues.

Certaines capacités et certains objets permettent de révéler les Pillards.

3rd



Une fois le nombre de Troupes du Pillard déterminé, placez les jetons de Troupes correspondants et commencez le combat.

Au moins trois rounds de combat complets doivent être joués avant de pouvoir battre en retraite. Après le troisième round, le joueur peut choisir de se retirer. En cas d'égalité contre un Pillard, aucun camp ne perd de Troupes.

2nd



Lorsque vous affrontez un Pillard, piochez une Carte Pillard. Elle indique le type de Pillard et le nombre de Dés de Pillard à lancer.

Lancez le nombre de dés indiqué. Le résultat total détermine le nombre total de Troupes du Pillard.

4th



Si vous gagnez, recevez les récompenses indiquées sur sa carte. Si votre Héros est vaincu, retournez immédiatement à votre Château.



Réapparition des ennemis

Jusqu'à ce que le premier joueur atteigne le Palier III, chaque fois que le dernier Pillard est vaincu, piochez une Carte d'Infestation et placez **6 nouveaux Pillards sur le plateau.**

Conseil de Jeu

Certaines capacités et certains objets offrent des avantages spéciaux contre les Pillards, notamment des effets bonus et des récompenses augmentées, voire doublées.

Expérience & Progression



L'Expérience est l'un des éléments les plus importants de Weasel Wars, permettant aux Héros d'améliorer leurs Attributs et de progresser sur la Piste de Niveau vers la victoire.

L'Expérience peut être obtenue de nombreuses façons différentes, notamment en vainquant des Pillards, en remportant des batailles, en découvrant des trésors et en accomplissant des missions.

Les joueurs doivent adapter leurs stratégies tout au long de la partie afin de gagner de l'Expérience aussi efficacement que possible.



Allocation de l'Expérience



Chaque héros possède un ensemble d'attributs pouvant être améliorés grâce à l'Expérience. **Tous les 1 Point d'Expérience permettent d'augmenter de 1 point un attribut de votre choix.**

Les Attributs permettent aux héros d'équiper des objets de plus en plus puissants, ainsi que d'obtenir d'autres avantages de gameplay.



L'Expérience peut également être dépensée pour gagner des niveaux. À mesure que votre Héros progresse, de nouvelles capacités se débloquent.

Dans les Paliers I et II, chaque niveau coûte 2 points d'Expérience. Dans le Palier III, chaque niveau coûte 3 points d'Expérience.



Conseil de Jeu

L'Expérience peut être conservée sans être attribuée jusqu'au moment où elle devient la plus utile.

Amélioration du Château

Les améliorations du Château constituent un autre aspect important du jeu, car le Château est la principale source de Troupes du Clan dès le début de la partie.

En utilisant des Ressources et de l'Or, les joueurs peuvent améliorer différentes parties de leur Château afin d'obtenir des avantages croissants pour leur Clan tout au long de la partie. Pour améliorer votre Château, votre Héros doit s'y trouver.



Tour de guet

Ajoute **1** Dé de Défense supplémentaire pendant les sièges.



Havre d'or

Fournit **3** Or supplémentaires par tour.



Nid des parchemins

Fournit **1** Carte Bonus supplémentaire par tour.



Casernes

Fournissent **2** Troupes supplémentaires par tour.



Mine de minerai

Fournit **1** minerai supplémentaire par tour.



Le château contient toujours un minimum de **5 Troupes permanentes**.

Si votre château est assiégé, l'attaquant vole la moitié de vos cartes, mais les Troupes de votre château se régénèrent après la bataille. Le château d'un joueur ne peut pas être attaqué à nouveau tant que le château d'un autre joueur n'a pas été attaqué en premier.

Conseil de Jeu

Remporter un siège accorde un précieux butin et augmente immédiatement votre héros de 2 Niveaux complets.

Missions



Les Cartes Mission proposent des objectifs spécifiques qui permettent aux joueurs de gagner de précieuses récompenses et de l'Expérience une fois accomplis.

Les Missions peuvent être demandées à la Cathédrale ou dans les Cavernes Cachées, où le joueur reçoit une Carte Mission aléatoire. Une fois l'objectif accompli, la récompense peut être récupérée dans n'importe quelle Caverne Cachée de la forêt.

Un joueur ne peut avoir qu'une seule Mission active à la fois. S'il prend une nouvelle Mission, il doit défausser sa Mission actuelle. Les Missions Légendaires s'obtiennent au lieu des Missions Légendaires et, une fois accomplies, leur récompense peut être récupérée auprès de la figurine du Blaireau Centenaire.

Récompenses



Défaite au combat

Être vaincu au combat n'élimine pas un joueur de la partie et ne le place pas non plus dans une situation de désavantage majeur. Les Héros vaincus retournent simplement à leur Château et commencent leur prochain tour depuis celui-ci avec 6 Troupes, prêts à rejoindre le combat.



Victoire

Malgré les nombreuses stratégies et voies possibles au cours de la partie, le premier joueur à atteindre le Niveau 18 remporte la victoire.

En Mode Équipe, les Niveaux des deux joueurs d'une même équipe sont additionnés pour déterminer leur progression vers la victoire.

La manière dont vous atteindrez la victoire dépendra entièrement de votre stratégie, de vos alliances et de vos décisions tout au long de l'aventure.

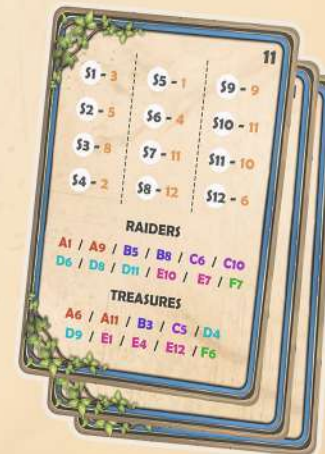
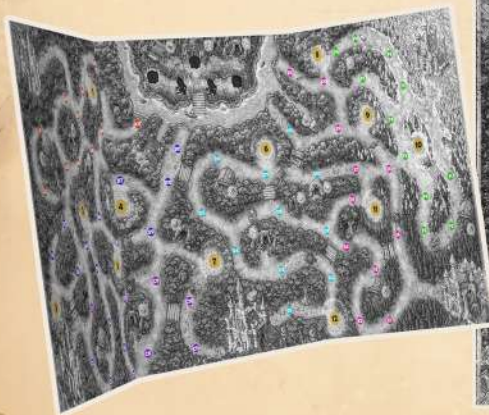


Bise en Place du Plateau



Au début de chaque partie, la forêt d'Evermoss est assemblée à l'aide des Colonies Dynamiques, des jetons Pillard, des Trésors et d'autres éléments interchangeables.

Le processus de mise en place est simple et très variable. Le placement des Colonies est déterminé grâce aux Cartes de Mise en Place et à la référence de placement incluse dans le jeu, créant différentes configurations de forêt, routes et opportunités stratégiques à chaque partie.



Pour placer les Colonies, il suffit de piocher une Carte de Mise en Place aléatoire et d'utiliser la Référence de Placement afin d'associer les numéros et couleurs indiqués sur la carte avec leurs emplacements correspondants sur le plateau.

Glossaire & Icônes

Action: Any activity performed by a Hero during their turn, such as moving, recruiting, trading, exploring, or interacting with a settlement.

Assault: A single combat roll during a battle. Several assaults may occur during the same battle.

Attacker: The player who initiates a battle.

Battle Card: A card used exclusively during PvP combat to gain special effects or strategic advantages.

Castle Assault: An attack against another player's Castle.

Conquered Settlement: A settlement currently controlled by a player with 1 troop minimum.

Defender: The player being attacked in a battle.

Equipment Card: An object card that grants permanent or ongoing effects until discarded or replaced.

Experience (XP): Points earned through various actions and used to level up Heroes.

Exploration Die: The die used when exploring Ancient Caves.

Hero Level: A Hero's current progression level.

Landmark: A unique location on the map with special rules or effects.

Levels: Any point on the map that a Hero can visit or interact with.

Loot Card: A card obtained through exploration, rewards, or other game effects.

Mission Card: A card that provides objectives.

Movement Value: The number of nodes a Hero may move during a turn.

Node: The movement points in the map.

Raider: A hostile enemy encountered on the map.

Raider Card: A card revealing a Raider's type, strength, and rewards.

Raider Dice: Special dice used to determine a Raider's troop strength.

Settlement: Any point on the map that a Hero can visit or interact with.



Ressource de Pierre



Ressource de Bois



Ressource d'Or



Ressource de Cristal



Expérience (XP)



Carte Bonus



+5 Troupes à chaque Pillard lorsque tous les joueurs atteignent le Niveau 2.



Nombre de dés de Pillard lancés



Échec



Coup de Défense Spécial



Coup d'Attaque Spécial



Force du Héros



Dextérité du Héros



Magie du Héros

Encore des questions? Demandez à Grimrick le Sage !

Si vous avez des questions sur les règles, le déroulement du jeu, les Héros ou tout autre aspect de Weasel Wars, scannez simplement ce QR code avec votre téléphone et posez votre question.

Grimrick a toujours une réponse pour ceux qui recherchent la sagesse.

