



Les Séances de Guerre

Système d'armée pour la guerre civile

Version du 24 avril 2025

Mise en situation

Avec la guerre qui s'annonce au Solengard, plusieurs armées sont levées pour savoir qui du roi Syméon ou des rebelles qui contestent son autorité auront le dernier mot sur la politique du royaume.

Les forces ainsi rassemblées ne sont pas uniquement issues de la région, certaines proviennent également de l'extérieur pour soutenir la cause de leur allié. Pour éviter un retour des nations étrangères dans cette guerre civile, la décision fut prise par le Duc de Ronce en son autorité de juge du conflit que le contrôle des armées levées par les deux camps, peu importe son origine, devait être donné à de généraux issues des familles installées au Solengard.

Les royalistes et la résistance forment donc des conseils de guerre pour défendre leur opinion et leur pérennité grâce à la force de leurs armées rassemblées.

Pendant l'année, des séances de guerre sont tenues durant les événements pour permettre aux camps de s'affronter avec leurs armées sur des objectifs contestés et ainsi influencer l'issue de la guerre civile.

Les camps

Les armées qui vont participer aux guerres doivent choisir un camp dans le conflit imminent. Pour bien représenter les allégeances des troupes, des pièces de couleur distinctes seront utilisées.

Le côté **Royaliste** est dirigé par sa majesté Syméon Savenkov et le fidèle intendant Otori du Tozen. Ce camp est représenté par la couleur **bleu**, celle de la royauté et de la noblesse.

Le côté **Rebelle** est dirigé par l'ancien connétable Roderick Monjoli et l'ancienne intendante Mila Nazarov. Ce camp est représenté par la couleur **rouge**, celle de la résistance et du sang.

En plus de cela, il sera possible de trouver des partis **Neutres** au conflit, que ce soit les forces du Duc de Ronce, des armées menaçant les frontières du Solengard ou encore des mercenaires dont l'affiliation n'est pas claire. Ces armées sont représentées par la couleur **grise**, celle de l'impartialité et de l'acier.

Pendant les séances de guerre, il est également possible de tomber sur des **Forces obscures**, des monstres, créatures et éteints qui rôdent sur le territoire et menacent la paix de ses habitants et l'ordre des guerres. Les créatures sont représentées par la couleur **noire**, celle du néant et de la corruption.

Les armées

Les armées qui s'affrontent lors des séances de guerres sont imposantes et sont issues des puissances aux poches profondes, originaires du Solengard et d'ailleurs en Allëdor. De ce fait, les familles d'Olenberg n'ont pas suffisamment d'effectifs pour lever une armée dans ces séances et doivent se retourner vers leurs contacts pour diriger leurs armées lors des conflits.

Les armées sont originaires des différents groupes, institutions et nations qui offrent leur force aux intérêts d'un des deux camps. Les troupes ainsi levées sont donc sous le contrôle de ces puissances, mais pour que les guerres soient bien dirigées, la responsabilité des armées est donnée à des généraux qui ont la charge d'entretenir et d'entraîner leur armée comme ils le désirent.

Toutefois, puisque les armées sont affiliées à un camp, l'armée ne peut pas se battre contre sa propre équipe ou activement travailler contre les intérêts de son parti, même si son général en donne l'ordre. Par conséquent, si pendant une séance de guerre une action d'une armée serait jugée contre les intérêts du groupe qu'elle supporte, l'action pourrait être annulée et le contrôle de l'armée donnée au maréchal du camp.

De même, entre les séances de guerre, une armée pourrait être retirée du contrôle d'un général pour être donnée à un autre dépendamment du développement de la guerre. Également, d'autres armées pourraient rejoindre le conflit, le quitter ou même changer de camp pendant l'année qui s'annonce. Cependant, peu importe les changements, les investissements dans la progression des armées ne seront pas faits en vain pour le camp qui les a financés.

En d'autres mots, les armées sont **sous l'autorité de personnage animateur**, mais **dirigé par des généraux joueurs** qui vont en prendre le contrôle et s'occuper du développement des troupes.

Les deux camps ont un **maximum de dix armées** potentielles qui peuvent participer à chaque séance d'armée. Uniquement six armées de chaque côté sont disponibles lors du premier scénario.

Liste des armées

Voici les armées par camp qui vont débiter les séances d'armée. Chaque troupe a également son personnage animateur responsable identifié qui détermine le général de l'armée.

Armées Royalistes

du Roi - Roi Syméon Savenkov
de l'Unificateur - Intendant de la nuit Kaël
des Chevaliers de la Couronne- Intendant Otori
de la Plume - Merith du clan de la Plume
des Samouraïs du Tozen - Intendant Otori
de l'Adanie - Duc Henri-Alexandre de la Côte-de-Cuivre

Armées Rebelles

d'anciens Déserteurs - Roderick Monjoli
des Chevaliers du Peuple - Mila Nazarov
de la Serre - Leif du clan de la Serre
de l'Église de la lumière véritable - Brasier Jérémiah
d'Oluan - Chevalier Keogan
de Bandit - Le très honorable Baboon

Généraux et Maréchaux

Les **Généraux** sont nommés par les deux camps et reçoivent la direction d'une armée spécifique. Ainsi, il est possible de rassembler jusqu'à 10 généraux par camps lors des séances de guerre.

Les généraux reçoivent la fiche de leur armée et ont la responsabilité de faire le suivi de sa progression. Avant chaque séance de guerre, chaque général doit exposer les améliorations de statistiques et les attributs de leur armée aux arbitres présents

Pour assurer le bon déroulement des séances, chaque généraux peut également nommer un second qui peut prendre la direction de leur armée s'il devait être absent et l'épauler pendant les séances.

Enfin, chaque camp doit nommer, parmi ses généraux, un **Maréchal** qui est chargé de la stratégie globale et de trouver les remplaçants des généraux si ces derniers devaient être absents. Les Maréchaux ont également l'autorité de décider si une action faite par un général de leur camp est contre les intérêts de leur faction. Ce faisant, le Maréchal peut reprendre le contrôle d'une armée dissidente. Les Maréchaux peuvent être également accompagnés d'un second pour les épauler dans leur tâche.

Déroulement d'une séance

Les généraux désignés sont invités à se rassembler à un lieu donné du terrain à l'heure convenu dans l'horaire. Sur place, une carte des différents territoires en conflit (Solengard, Axfall et/ou le Nord) est présentée et les objectifs sont exposés, ainsi que les provinces occupées par les armées des deux camps.

Une séance de guerre se déroule en trois grandes phases:

La Préparation, l'Affrontement et la Conclusion.

Pendant toutes les étapes des séances, des sabliers vont s'assurer que certaines décisions soient faites en un temps raisonnable.

La Préparation

Pendant l'étape de préparation, les objectifs, le nombre de tours de la séance ainsi que les provinces occupées sont exposés à tous. Les armées choisissent secrètement leurs attributs, font leurs améliorations et valident leurs fiches avec l'arbitre en place. Il n'est plus possible de les modifier par la suite. Lorsqu'ils remettent leur choix, les généraux vont également brasser les dés pour leur initiative, ils roulent 2d6.

Une fois toutes les vérifications faites, les fiches d'armées sont révélées à tous les généraux peuvent les consulter. Puis, c'est le temps de déterminer l'ordre du tour. Selon leur initiative, les généraux vont choisir leur place dans l'ordre de tour. La plus haute initiative choisit en premier et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait choisi. En cas d'égalité, la personne avec la statistique d'INI le plus élevé choisit. S'il y a encore égalité, 1d6 supplémentaire sera roulé entre les personnes concernées.

Lorsqu'un général choisit son ordre, il doit placer le jeton qui représente son armée dans une province occupée par son camp. Il va ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les armées aient choisi leur ordre et placé leur pion sur la carte.

Enfin, si des armées ont des pouvoirs de début de partie, elles peuvent les activer selon leur ordre dans le tour.

L'Affrontement

Tour par tour, les armées vont jouer. Elles vont se **déplacer**, puis faire **une action**.

À son tour, une armée peut se déplacer sur des territoires adjacents. Son nombre de déplacements doit être égale ou inférieure à sa valeur de mouvement. Si elle rencontre une armée ennemie, elle ne peut plus se déplacer.

Après s'être déplacé, une armée peut décider de faire une action entre **attaquer une armée** ou **progresser un objectif**. Dans les deux cas, l'armée brasse ses dés en fonction du nombre de troupes qu'elle possède et calcule les succès selon sa valeur d'attaque.

Après quoi, c'est à l'armée suivante de jouer dans l'ordre de tour.

La phase d'affrontement se termine après un **nombre de tour défini par le scénario** ou si toutes les armées d'un camp sont défaites.

La Conclusion

Après le dernier tour de l'affrontement, c'est le temps de calculer qui est victorieux. S'il y des pouvoirs ou des effets de fin de partie, ils doivent être résolus selon l'ordre du tour.

L'arbitre comptabilise les succès sur les objectifs selon les paramètres établis en début de partie et révèle les résultats.

Règles supplémentaires de mouvement

Marche forcée

Une armée peut décider de ne pas faire d'action pour augmenter sa valeur de Mouvement de 1 pour ce tour.

La fuite

Une armée qui se trouve sur un territoire occupé par plus ou égal d'armée ennemie que d'armée alliée ne peut pas quitter le territoire sans risque. L'armée doit prendre la fuite, auquel cas une armée ennemie choisie par le camp adverse brasse la moitié de ses dés de troupes (arrondi vers le haut) en attaque et les succès blessent l'armée en fuite.

Matériel requis

- Cartes des territoires
- Jetons pour représenter les armées, les objectifs et les zones de départ.
- Dés 6 pour déterminer les succès des armées.
- Fiches d'armées

Les Règles des armées

Le système des séances d'armées se manipule avec des dé 6 (d6), dont le nombre et la valeur à obtenir sont influencés par les caractéristiques d'une armée.

Chaque armée est unique, toutefois elles partagent toutes des **Statistiques** similaires qui peuvent être améliorées et des **Attributs**, qu'ils soient innés ou acquis.

Statistiques

Voici les statistiques utilisées dans les règles:

Attaque (ATQ): l'efficacité de l'armée et la valeur à obtenir pour avoir des succès.

Troupe (TRP): la taille de l'armée et le nombre de dés qu'elle peut lancer.

Défense (DEF): la résistance d'une armée et le nombre de dégâts qu'elle peut recevoir.

Initiative (INI): la célérité d'une armée qui influence son tour de jeu

Mouvement (M): la vitesse d'une armée et le nombre de déplacements qu'elle peut faire.

Les statistiques d'**Attaque** (ATQ), **Troupe** (TRP) et de **Défense** (DEF) progressent de manière similaire et sont toutes sur une échelle de 1 à 5.

Attaque et **Troupe** sont des valeurs liées entre elles pour déterminer les succès d'une armée lorsqu'elle entreprend une action. Les TRP représentent le nombre de dés lancés, alors que l'ATQ représente l'efficacité des dés lancés. Plus une armée a une valeur de TRP élevée, plus elle va lancer de dé et plus elle a une valeur d'ATQ élevée, plus ces dés auront de probabilités d'être des succès.

Ainsi, en situation de combat ou pour accomplir un objectif, les armées vont utiliser ces statistiques pour réaliser des succès. Elles vont rouler un nombre de dé 6 correspondant à leur statistique de TRP et pour chaque valeur égale ou inférieure à leur statistique d'ATQ, elles vont avoir un succès.

Exemple: L'armée du Roi a 3 d'ATQ et 3 TRP. Elle roule donc trois dés qui tombent sur 2, 6 et 3. Puisque 2 et 3 sont inférieures ou égales à sa valeur d'ATQ (3), l'armée du Roi a deux succès.

Défense représente la capacité d'une troupe à encaisser des coups, c'est en quelque sorte les points de vies d'une armée. Si une Armée a un nombre égal ou supérieur de blessure que son nombre de DEF, elle est défaite et est retirée de la séance de guerre.

Exemple: L'armée du Roi a 3 DEF et peut donc encaisser 3 blessures avant d'être retirée de la guerre.

Initiative influence l'ordre dans les tours de jeu. C'est une valeur de 0 à 10 qui s'ajoute sur le lancé de 2 dés 6. Au début de chaque partie, les généraux vont choisir leur ordre de tour en

fonction de leur initiative, ainsi plus une personne a une haute INI, plus elle pourra décider quand elle jouera.

Exemple: Armée du Roi a 4 d'INI et roule 7 sur ses dés, elle a donc 11 et choisit à son tour la 8ème place.

Mouvement représente le nombre de déplacements qu'une armée peut prendre durant son tour. Le M est une valeur fixe à 2 pour toutes les armées qui ne peut être améliorée que par des attributs.

Exemple: L'armée du Roi a 2 M et à son tour peut se déplacer de deux territoires.

Succès, blessures et objectifs

À son tour de jeu, une armée qui fait une action va tenter de faire des succès avec ses dés de TRP en fonction de son ATQ. Un 1 représente toujours un succès alors qu'un 6 représente toujours un échec.

Avant de lancer les dés, l'armée doit déclarer l'action qu'elle fait et sur quelle cible. Sauf si précisé différemment, la cible doit être sur la même province que l'armée.

Si la cible d'une armée est une **armée ennemie**, les succès deviennent des **blessures**. Lorsqu'une armée reçoit des blessures, elles les accumulent jusqu'à ce qu'elles égalisent ou dépassent sa valeur de DEF, après quoi elle est défaite et retirée de la guerre.

Si en revanche la cible d'une armée est un **objectif**, les succès sont comptabilisés sur l'objectif et auront un impact dans sa résolution. Le seuil des objectifs sera toujours exposé avant le début d'une séance de guerre, certains n'ayant aucun maximum et comptabilisent le nombre de succès le plus élevé à la fin de la partie, d'autres ayant une valeur fixe à atteindre le plus rapidement possible pendant une séance.

Exemples d'objectif:

- Une cargaison d'armes est contestée sur un territoire, le premier camp qui accumule 5 succès sur l'objectif l'emporte.
- Une garnison est contestée par les deux camps, l'équipe avec le plus grand nombre de succès à la fin de la séance de guerre emporte l'objectif.
- Un prisonnier est dissimulé parmi 10 objectifs, dès que l'équipe qui cherche à libérer le prisonnier réussit au moins un succès sur un objectif, elle révèle si c'était bel et bien le prisonnier et le récupère au cas échéant.

Attributs

Chaque armée peut avoir jusqu'à trois attributs, une qui est innée et deux autres qui peuvent être acquises à travers les différentes possibilités du jeu.

Si un Attribut va à l'encontre des règles de base des séances, c'est la règle de l'Attribut qui prédomine.

Attributs Innée

Chaque armée a un attribut innée octroyé à sa création qui représente l'origine de l'armée. Cette caractéristique ne peut pas être changée normalement.

Voici la liste des attributs innés des premières armées.

- **L'Unificateur:** À la fin de la phase de préparation, place une troupe d'Éteint sur un territoire. La troupe d'Éteint attaque les armées sur son territoire ou poursuit l'armée la plus proche, en ignorant uniquement l'armée du Roi.
- **Voyageur des failles:** Une fois par séance, pendant son tour, l'armée peut se téléporter entre deux provinces, peu importe la région, avec un risque de subir une blessure si elle roule un 4 ou plus sur un d6.
- **Loi et l'Ordre:** Lorsque l'armée fait des succès sur un objectif, elle enlève aussi un succès adverse sur l'objectif.
- **Samouraïs:** Lorsque l'armée subit une blessure, elle peut placer un nombre égal de succès sur l'objectif où elle se trouve. L'armée ne peut pas fuir.
- **Fines lames de l'Adanie:** À l'attaque avec un nombre égal d'armée de chaque camp sur un même territoire, peut rebrasser jusqu'à deux dés.
- **Survivaliste:** Au début de son tour, l'armée retire une blessure sur soi ou sur un allié sur le même territoire.
- **Pour le Peuple:** Les succès alliés sur un objectif augmentent la DEF d'un nombre équivalent, avec un maximum de +5 DEF ainsi accumulé. Ces DEF sont perdus lorsque l'armée quitte la province.
- **Guérilla:** Peut se déplacer après avoir attaqué si l'armée ne s'est pas déplacée avant. La fuite ne provoque pas d'attaque ennemie.
- **Foi ardente:** À l'attaque, peut se faire une blessure pour faire un succès supplémentaire.
- **Cavalerie d'O'luan:** +1 M. Une fois par séance, l'armée peut avoir un +1 M supplémentaire.
- **Subterfuge:** À la fin de la phase de préparation, le général peut échanger la position de jusqu'à 4 armées alliées consentantes.
- **Berzerker:** À l'attaque, si l'armée a la moitié de sa DEF de base ou moins (arrondi vers le bas) et qu'elle fait au moins un succès, ajoute une blessure à son adversaire.

Attributs acquis

Chaque armée peut avoir jusqu'à deux attributs supplémentaires. Ces améliorations sont interchangeables entre les séances et entre les armées, toutefois une fois l'armée validée dans la phase de préparation, il n'est plus possible d'en changer les attributs.

Il n'est pas possible d'équiper une armée avec deux attributs du même nom.

Les attributs sont présents en jeu à l'aide d'un support matériel pour faire un suivi organique des échanges, toutefois il n'est pas possible de se les faire voler.

Les attributs se distinguent par leur rareté, certains sont fréquents, d'autres uniques.

Communes:

- **Vétéran:** Une fois par séance, +1 ATQ pour une action.
- **Légion:** Une fois par séance, + 1 TRP pour une action.
- **Cuirassé:** +1 DEF, -1 M.
- **Monté:** + 1 M
- **Rapide:** + 3 d'INI

Peu Communes

- **Médecin de guerre:** Soigne 1 blessure à la fin du tour de l'armée.
- **Archer:** Peut attaquer avec une portée de +1, mais a -1 d'ATQ si elle attaque sur le même territoire.
- **Avant-garde:** +1 succès si l'armée s'est déplacée avant d'attaquer en mêlée et qu'elle fait au moins 1 succès. Ne s'applique pas si l'Armée retourne sur le même territoire qu'elle vient de quitter.
- **Empoisonneur:** Lorsque l'armée blesse un adversaire, cette dernière doit rebrasser un dé à succès lors de son prochain tour.
- **Ingénieur:** Quand l'armée lance des dés pour un objectif, elle peut en rebrasser un.
- **Catapulte:** Lorsque l'armée blesse une armée ennemie, elle peut infliger aussi 1 Blessure à une autre armée ennemie sur la même province.
- **Engin de siège:** Si l'armée fait au moins un succès sur un objectif, elle peut aussi faire 1 Blessure à une armée ennemi qui se trouve sur la même province.
- **Décoré:** Si l'armée blesse au moins une armée ennemie, elle peut aussi faire 1 succès sur l'objectif de la province.

Rares

- **Ravitaillement:** La première fois que l'armée fait au moins un succès sur chaque objectif pendant la partie, elle a +1 succès.

- **Sapeur:** Au lieu d'ajouter des succès sur un objectif, l'armée peut décider d'à la place en enlever à l'adversaire. Tous les succès sont convertis ainsi.
- **Gardien:** Quand une armée alliée sur le même territoire subit au moins une blessure, peut prendre une des blessures subit sur soit. Cette blessure ne peut pas être prévenue par d'autres effets et il n'est pas possible de dépasser ainsi sa DEF.
- **Furtif:** Peut quitter ou traverser sans risque un territoire occupé par des armées ennemies.
- **Fureur:** Si l'armée devait être défaite, elle peut prendre une dernière action lors de son prochain tour avant d'être retirée de la séance.
- **Mage de Guerre - Rubis:** Une fois par partie, pendant son tour, peut désigner une autre armée sur le même territoire, elle perd un attribut acquis jusqu'à la fin de son prochain tour.
- **Mage de Guerre - Améthyste:** Une fois par partie, après avoir réussi une attaque sur une armée ennemie, peut décider de se soigner d'autant de blessures que de de succès réussi.
- **Mage de Guerre - Jade:** Une fois par partie, peut transformer un succès d'une action ennemie en échec ou un échec d'une action alliée en succès. Doit être sur le même territoire et peut se viser soit-même.
- **Mage de Guerre - Saphir:** Une fois par partie, pendant son tour, peut désigner une armée sur le même territoire. Cette dernière a -1 d'ATQ sur sa prochaine action durant la séance.
- **Mage de Guerre - Topaze:** Une fois par partie, soigne jusqu'à deux autres armées que soit de 1 blessure. Les armées doivent être adjacentes ou sur la même province.

Progression des armées

Les armées commencent avec des statistiques prédéterminées et un attribut inné. Toutefois, il est possible d'améliorer les armées entre les séances.

Pour les statistiques, il faut de l'**Armement**. Pour ajouter ou changer les capacités des armées, il faut des **Attributs**. Peu importe ce qui est amélioré, il faut remettre les objets pendant la phase de préparation lorsqu'un général valide son armée.

L'Armement

L'Armement permet d'augmenter la valeur d'une statistique des armées.

Il faut dépenser le nombre d'Armement requis pour augmenter une valeur. Les améliorations doivent être faites en ordre. Les progressions d'une armée perdurent entre les séances.

Le coût en Armement pour augmenter une statistique dépend de la valeur visée. Pour l'Attaque, la Troupe et la Défense, le coût représente à la valeur souhaitée moins 1. Ainsi, si une armée veut augmenter son Attaque à 3, cela lui coûte 2 Armements. De ce fait, si une armée veut progresser une valeur d'ATQ de 1 à 5, cela lui coûte un total de 10 Armements.

Pour l'Initiative, chaque Armement augmente la valeur de 1. Ainsi, pour progresser de 4 à 5 d'INI, cela coûte 1 Armement.

Voici un tableau de progression:

ATQ, TRP, DEF:

2: 1 Armement

3: 2 Armements

4: 3 Armements

5: 4 Armements

1 Armement = +1 **INI**

Obtention des attributs et de l'armement

Les attributs peuvent être acquis à des moments spécifiques du jeu, dans des marchés ou à travers des récompenses. La valeur d'un Attribut peut être estimée entre 100 et 300 prestiges.

De la même manière, l'Armement se trouve dans le jeu, s'achète à des endroits spécifiques ou se gagne dans des compétitions. En termes de valeur, un Armement peut équivaloir à environ 50 prestiges.

Il n'est pas possible de voler l'Armement ou les Attributs, mais il est possible de les échanger.

Statistiques de départ

Afin de favoriser des séances équitables, les armées ont des statistiques de départ équivalentes entre chaque camp.

De ce fait, deux armées de chaque côté ont un total de 8 statistiques divisées entre ATQ, TRP et DEF, alors que les autres en ont 6.

Armées

Voici les armées par camp qui vont débiter les séances d'armée. Chaque troupe a également son personnage animateur responsable identifié qui détermine le général de l'armée.

Armées du côté du Roi (Bleu)

du Roi - Roi Syméon Savenkov

L'Unificateur ATQ 3 TRP 3 DEF 2 INI 2

de l'Unificateur - Intendant de la nuit Kaël

Voyageur des failles ATQ 3 TRP 2 DEF 3 INI 3

des Chevaliers du Solengard - Intendant Otori

Loi et l'Ordre ATQ 2 TRP 1 DEF 3 INI 4

de la Plume - Merith du clan de la Plume

Survivaliste ATQ 3 TRP 3 DEF 2 INI 5

des Samouraïs du Tozen - Intendant Otori

Samouraïs ATQ 2 TRP 2 DEF 3 INI 4

de l'Adanie - Duc Henri-Alexandre de la Côte-de-Cuivre

Fines lames de l'Adanie ATQ 3 TRP 2 DEF 2 INI 5

Rebel (Rouge)

d'anciens Déserteurs - Roderick Monjoli

Guérilla ATQ 3 TRP 3 DEF 3 INI 3

des Chevaliers du Peuple - Mila Nazarov

Pour le Peuple ATQ 2 TRP 3 DEF 3 INI 2

de la Serre - Leif du clan de la Serre

Berzerker ATQ 3 TRP 2 DEF 2 INI 4

de l'Église de la lumière véritable - Brasier Jérémiah

Foi ardente ATQ 2 TRP 2 DEF 3 INI 4

d'Oluan - Keogan

Cavalerie d'Oluan ATQ 2 TRP 3 DEF 2 INI 5

de Bandit - Baboon

Subterfuge ATQ 1 TRP 3 DEF 2 INI 5

Mise à jour et ajustements

Le présent document sera maintenu à jour afin de représenter l'évolution du conflit. Des changements aux règles pourraient être apportés pendant la saison si des enjeux sont soulevés.

Le principal intérêt de la séance des armées est d'offrir un système plaisant et compétitif pour les deux côtés du conflit. À cet effet, les arbitres lors des séances de guerre ont le dernier mot sur tout, que ce soit les règles ou la tenue des séances. Ils vont s'assurer que le jeu reste pertinent pour tous et que des interactions non désirées ne viennent pas brimer les conflits.

Il est également à noter qu'il est interdit d'empêcher la présence et la participation des généraux lors des séances de guerre. Cette règle est autant encadrée par le jeu que le hors-jeu afin de s'assurer que les séances ne soient pas trop longues et que tous puissent bien exprimer les possibilités de leur troupe. Après tout, les armées sont présentes sur le territoire et vont agir avec ou sans général, c'est uniquement plus plaisant pour tous si c'est les joueur désignés comme généraux qui prennent les rênes des armées plutôt que l'animation.