

**La Tribune du Maître de Guerre répond aux questions le plus souvent posées au sujet de Warmaster.**



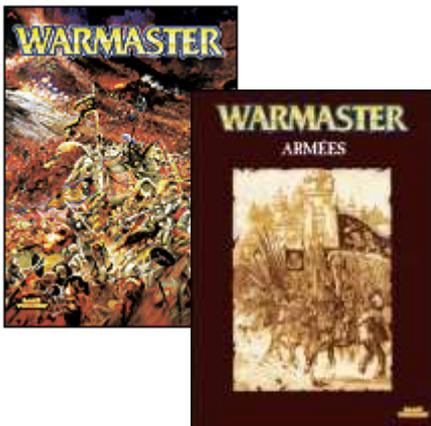
### Où trouver les règles pour commencer à jouer ?

Outre les figurines, les traditionnels dés à six faces et le mètre ruban, deux livres sont indispensables pour jouer à Warmaster : il s'agit du Livre des Règles et de Warmaster Armées.

Le Livre des Règles décrit l'ensemble des règles de base et avancées (règles de siège, honneurs de bataille, etc.).

Warmaster Armées présente l'ensemble des 14 listes d'armées officielles du jeu, des Nains aux Hauts-Elfes en passant par les Elfes Noirs et l'Arabie.

Ces deux livres sont téléchargeables gratuitement sur le site de Specialist Games (en Anglais) et sur le site de Games Workshop France (en Français).



### Est-ce un jeu compliqué ?

*Question tirée du White Dwarf*  
Warmaster a été initialement conçu pour les joueurs ayant déjà un peu d'expérience, il n'est donc pas recommandé aux débutants. Il fait partie de ces jeux prévus pour ceux qui ont envie d'explorer d'autres facettes du monde de Warhammer. Mais cela dit, nous avons tout fait pour que les règles soient claires et faciles d'accès, afin que tout le monde puisse les assimiler rapidement. Warmaster n'est pas un jeu très compliqué en termes de règles, et quiconque connaît les termes "D6", "combat" et autres concepts habituels sera en terrain familier et n'aura aucun mal à les comprendre.

### Quel est le format d'une bataille ?

Les parties à 1000 points sont le plus souvent utilisées pour effectuer des parties d'initiation, il s'agit du plus petit format possible à Warmaster.

C'est à partir de 1500 points que le jeu commence à prendre tout son

intérêt avec la possibilité de déployer des armées variées et d'utiliser des stratégies plus complexes.

Cependant, la majorité des joueurs considère que la taille optimale d'une partie Warmaster se situe à 2000 points.



### Combien de temps dure une partie ?

La durée d'une partie Warmaster dépend logiquement de sa taille.

A 1000 points, la durée moyenne d'une partie ne dépassera généralement pas les 2 heures. A 1500 points, le temps d'une partie sera compris entre 2 et 3 heures. Enfin, à 2000 points et plus, on peut estimer qu'une partie dépassera les 3 heures de jeu.

Bien entendu, ces durées sont estimées dans le cadre d'une partie amicale entre deux joueurs maîtrisant un minimum les règles. Des joueurs confirmés dans le cadre d'un tournoi peuvent jouer beaucoup plus vite.



### Combien coûte une armée ?

Comme pour la plupart des wargames avec figurines, le coût d'une armée varie grandement en fonction de sa nature : ainsi une armée de Skavens (beaucoup d'unités) sera forcément plus chère qu'une armée Naine (peu d'unités). Un blister Warmaster contient une unité complète pour 11,5€. Le blister de personnages, toujours pour 11,5€, contient en général assez de figurines pour une armée de 2000 points.

Voici un tableau comprenant les coûts pour les armées Naine (généralement moins chère), Haut-Elfe (dans la moyenne) et Skaven (parmi les plus chères). Il s'agit bien entendu de coûts approximatifs puisqu'ils dépendent étroitement des listes d'armée choisies.

Taille (points)	Nains	Hauts-Elfes	Skavens
1000	100€	115€	140€
1500	150€	160€	195€
2000	170€	240€	275€

### Quelle est l'échelle des figurines ?

L'échelle des figurines Warmaster est le 10mm. Par comparaison, une figurine Warhammer Fantasy Battle est à l'échelle 28mm et une figurine du Seigneur des Anneaux est à l'échelle 25mm.

Warmaster a pour objectif de mettre en scène des armées entières et l'échelle des figurines permet de parfaitement représenter les régiments d'infanterie et les escadrons de cavalerie. Autre avantage, les monstres gigantesques décrits dans le bestiaire du monde de Warhammer peuvent enfin dominer le champ de bataille de toute leur taille.



**Guerriers Nains à Warmaster et Guerrier Nain à WFB**

### Comment peindre ces figurines ?

*Question tirée du White Dwarf*

Le meilleur conseil que nous puissions vous donner est de ne pas trop vous soucier des détails, et de vous concentrer plutôt que l'effet de masse de vos unités. Bien que chaque figurine soit très détaillée, les éléments les plus visibles lors du jeu sont les boucliers, les têtes et les armes. N'oubliez pas qu'une fois l'infanterie collée sur son socle, le devant du second rang se voit aussi peu que l'arrière du premier!

Ces figurines sont généralement appelées alternatives car elles ne possèdent pas de règles spéciales officielles, elles servent uniquement aux joueurs pour varier les figurines qu'ils peuvent utiliser dans leurs armées. Par exemple, les Gardes Phoenix Hauts-Elfes sont à utiliser comme des Lanciers Hauts-Elfes ou encore les Chevaucheurs d'Araignées Gobelins comme des Chevaucheurs de Loups Gobelins.



### Que faire des décors 28mm ?

L'échelle des figurines de Warmaster (10mm) fait que certains décors 28mm ne sont pas adaptés. Pas de panique cependant car un certain nombre le reste.

Ainsi, s'il faut envisager de recréer des haies, murets et bâtiments divers et variés à l'échelle, les collines, marais, routes, ponts sont parfaitement utilisables en état. Si l'on n'est pas exigeant, les forêts 28mm peuvent également être utilisées.

### Où se trouvent les règles des figurines alternatives ?

Depuis la sortie du jeu, Specialist Games a distribué de nombreuses nouvelles figurines pour les armées déjà existantes (Gardes Phoenix Hauts-Elfes, Hallebardiers d'Elite Impériaux, Chevaucheurs d'Araignées Gobelins, Marteliers Nains, etc.).

**Ci-contre des Maraudeurs du Chaos par E. Jackson**

