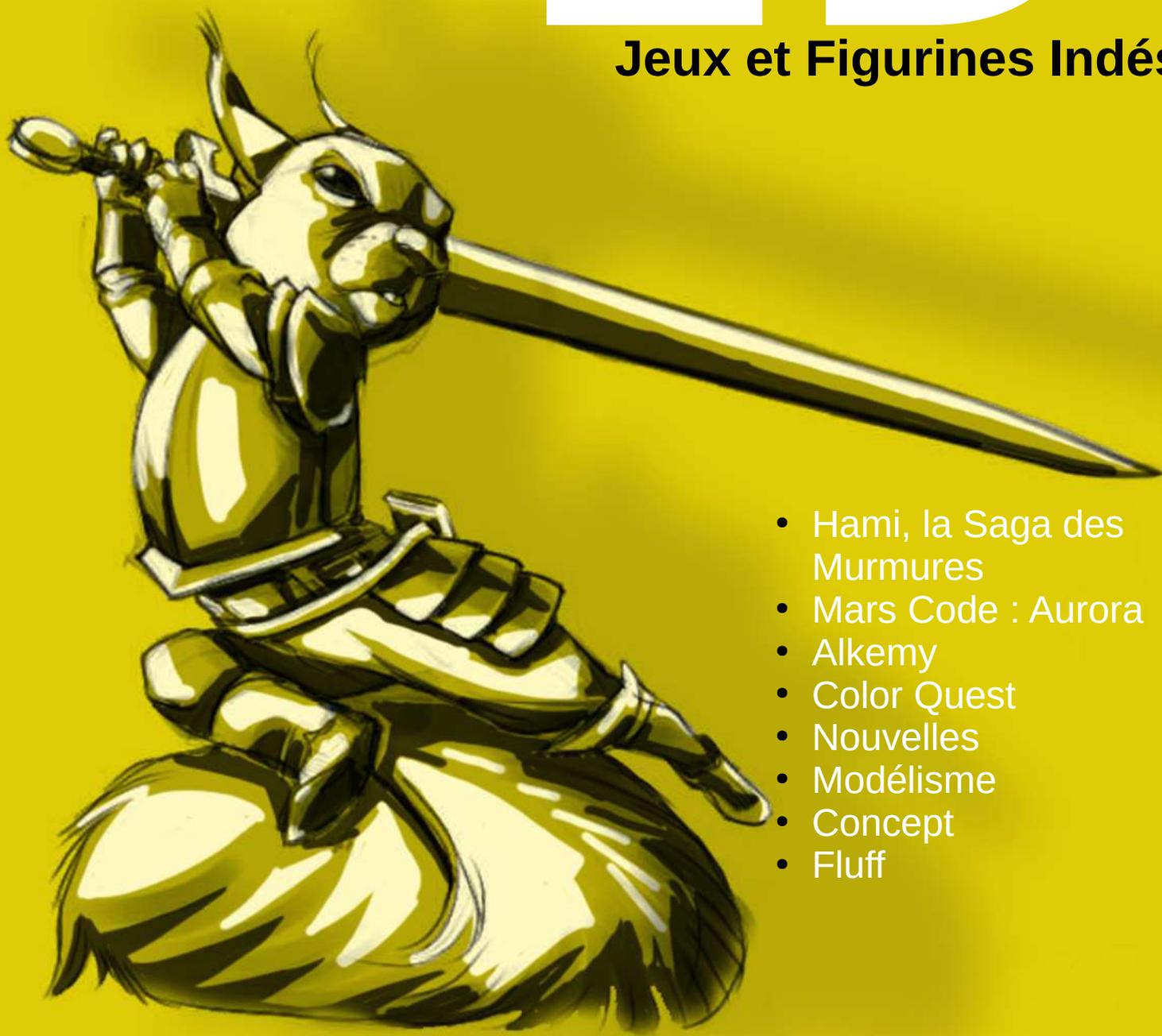




1D

Jeux et Figurines Indés



- Hami, la Saga des Murmures
- Mars Code : Aurora
- Alkemy
- Color Quest
- Nouvelles
- Modélisme
- Concept
- Fluff

Vol 01

Mars / Avril 2025

MARS

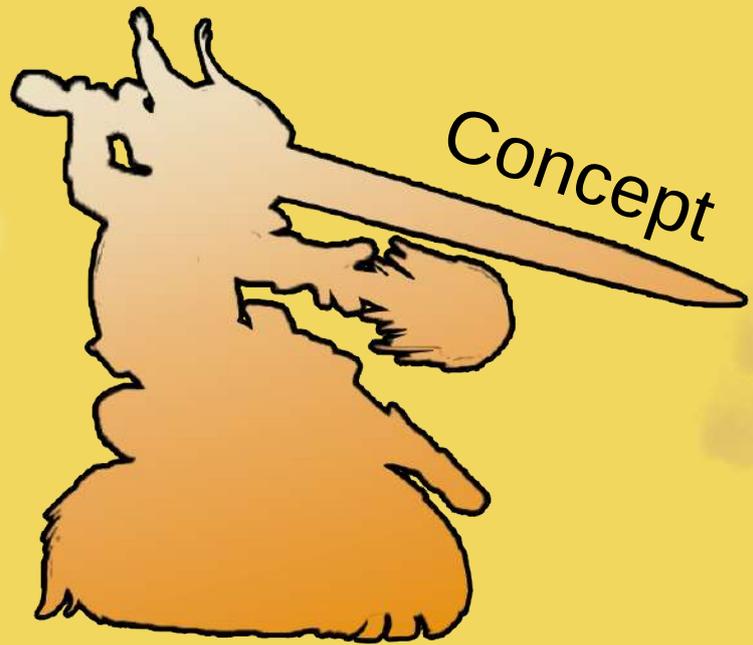
CODE AURORA



Nouvelles
Modélisme...



Color Quest



ALKEMY



HAMI

La Saga des Murmures 🐾

EDITO

Vous avez entre vos mains le premier numéro du fanzine 1D. Notre objectif : établir un pont entre les créateurs du secteur du jeu de figurines indépendant et les passionnés de ce domaine. Nous nous efforcerons de couvrir un large éventail du hobby, en vous proposant des articles sur la présentation des jeux, le modélisme, ainsi que sur la conception des jeux et leurs univers. Bien entendu, nous accorderons également une place de choix à la voix des joueurs.

Esprit.

SOMMAIRE

- **Hami la Saga des Murmures, nouvelle « La Saga Jaune »pages 2 - 4**
- **Hami la Saga des Murmures, parole de joueur et nouveau profile de créature.....pages 4 - 5**
- **Hami la Saga des Murmures, L'univers existant.....pages 5 - 6**
- **Mars Code : Aurora, nouvelle.....pages 7 - 12**
- **Mars Code Aurora, Faire sa table, et paroles de joueur.....pages 13 - 16**
- **Alkemy, nouvelle.....pages 17 - 23**
- **Color Quest, Découverte.....pages 24 - 30**
- **Commander un Character Design.....pages 31 36**

Crédits

Rédacteurs : Samy « Esprit » MARONNIER, Samuel " Samich" Sormani, PAUWELS Bounit, Fabien de FLUO Craft.

Illustrations couverture : BESSADI Bruno, PAUWELS Jaune (couleur)

Illustrations HAMI : Benoît BOEUF, Shogai no Kibo, Amélie Lusqua.

Illustrations MARS Code : AURORA : Cyril " Corback" Sormani

Illustrations article sur la mascotte :

- Warbound : Rémi LEFLERE, Thomas ROME, Pascal QUIDAULT.
- Nexus Keepers : Jose GARCIA
- Nutty : BESSADI Bruno

Mise en page : Samy « Esprit » MARONNIER

Relecture : Corentin Calvez, Hugo MINUS, Fabien de FLUO Craft, Samy « Esprit » MARONNIER.

ISSN 3076-9930 Publié par Corentin Calvez à Moisdon-la-rivière 44520 Franc

INFORMATIONS LÉGALES
Le Code de la propriété intellectuelle et artistique n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article L. 122- 4). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

La Saga des Murmures

Samy Maronnier

Le Jeu à l'échelle 1

Découverte

Format : Escarmouche. 3 à 8 figurines / joueurs.

1-4 Joueurs.

Editeur : Rêvves.

Auteur : Samy « ESPRIT » Maronnier.

Règles : Pdf gratuit.



Information aux nouveaux membres de la Fondation Forester:

« Tout d'abord bienvenue à vous qui venez de nous rejoindre, prenez place nous allons commencer. Un dossier vous sera remis à la fin de cette réunion.

Je me nomme Hélène Forester et je suis la petite fille de celui grâce à qui nous sommes tous ici. »

HAMI la Saga des Murmures est un jeu d'escarmouche avec figurines se déroulant dans le monde des Hami et de toutes les créatures qui les entourent.

Préparez vous à être totalement immergé. L'échelle a la particularité d'être en 1:1, c'est à dire qu'une figurine est la représentation "taille réelle" de la créature. Vous y prendrez la tête d'une Communauté issue de diverses tribus.

Ce groupe sera composé de Hami et bien souvent de leurs familiers.

Le format du jeu sera quant à lui de 3 à 8 figurines par joueur sur une table de jeu de 60cm sur 60cm.

Ne croyez pas que tout sera de tout repos : La gestion du temps est influencée par un espace-temps différent du notre. Effectivement créatures font, vu de l'extérieur des bonds dans le temps ; ainsi durant une même bataille les jours et les saisons peuvent être semblables aux nôtres ou défilent de façon saccadée. A chaque tour, une carte sera utilisée pour savoir si c'est le jour ou la nuit.

Vous gèrerez cela grâce à un système de cartes jour/nuit qui influera sur les combats et événements.

Ici, pas de dés, les combats se résolvent avec un ensemble de cartes. Vous commencerez tous avec le même deck, à vous ensuite de gérer au mieux votre main.

Avec l'expérience, vous serez autorisés à prendre le contrôle d'autres espèces de créature. Si vous n'avez pas d'autres questions vous pouvez commencer à étudier la somme de documents mis à votre disposition. »

Rapport de vision TJ:1823

« Dans les profondeurs de la forêt dense, une mortelle menace se profile. De petites créatures aux yeux brillants et aux membres longs, progressent silencieusement entre les arbres. Leur silhouette frémissante fait fuir toute vie autour d'elles. Les oiseaux se cachent, les rongeurs fuient dans des terriers profonds et les insectes eux-mêmes cherchent refuge sous les écorces.

Ces prédateurs d'une rapidité fulgurante, se déplacent en harmonie, traquant leur proie avec une précision inouïe. La forêt, autrefois pleine de bruit et de mouvement, se tait, attendant le passage de ces ombres voraces.

Inconsciente du danger qui progresse en son sein, la forêt respire, son domaine s'étend sans fin. Les troncs d'arbres dressés tels des piliers géants soutient la voûte que forme la canopée. Les rayons de la lune filtrent à peine à travers le feuillage, créant des puits d'argent qui illuminent les tapis de mousse et de champignons. Les racines entrelacées forment des labyrinthes complexes, rendant difficile la progression de la petite créature au teint d'écorce



Pisteuse « La Jaune », peinture Minus, sculpture Samy Maronnier.

Impossible de se déplacer en hauteur sans se faire repérer Ha'Ta, jeune guetteuse de la tribu des arbres, a échoué, les prédateurs ont passé la frontière. L'embuscade qu'elle leur avait tendue a été mise à mal à cause d'ennemis volants que ses éclaireurs n'avaient pas signalés.

Malgré sa jeunesse, Ha'Ta s'est fait un nom parmi les éclaireurs de la forêt. Bien que son apparence délicate puisse tromper au premier abord, sa rapidité et son esprit acéré font d'elle un membre précieux de son peuple. Dans l'ombre des arbres, elle sait capter les moindres signes de la nature, détecter les dangers avant qu'ils n'approchent et guider les siens avec une précision rare. Les autres créatures des bois la respectent pour son efficacité, convaincues que son âge n'est qu'un détail face à son talent indéniable.

Aujourd'hui, cela n'a pas d'importance, elle a échoué. Les autres Hami de sa Communauté ont été vidés de leur essence, il faudra les retrouver avant la prochaine nouvelle lune ou ils seront perdus à jamais. Pour l'instant la priorité est toute autre : Il faut absolument ralentir les prédateurs pour laisser à la deuxième ligne de défense le temps de se préparer.

A quelques brindilles devant elle, Il ne reste comme seul compagnon que le snifleur du gardien tombé au combat. Le familier fonce sans se retourner afin d'exécuter le dernier ordre de son maître : conduire Ha'Ta dans une vieille ruine à la lisière du territoire des Faë.

Un arbre dominant les autres, par sa taille est son âge, se présente devant eux. Ha'Ta pénètre dans l'ombre béante d'une racine colossale, sous laquelle un chemin de taille humaine mène à un ancien temple enfoui sous terre.

Dans l'ombre du dédale silencieux, la pisteuse avance à pas mesurés, ce qui lui sert de pieds effleurant les pierres froides et les racines épaisses. Les murs semblent vivants, suintant l'humidité des âges passés, chaque recoin imprégné d'une mémoire plus ancienne que les premières villes.



*Peinture
Gregauryc,
sculptures Lux
Thantor.*



Ancient par Amélie Lucqua.

Des voix, faibles et éthérées, semblent s'élever des murs eux-mêmes, un murmure accompagne Ha'Ta comme pour la rassurer. Les voix chantent des mots oubliés, des promesses d'un autre temps. La créature, n'est perdue, elle sent qu'elle n'est pas seule. Les voix de l'ancien monde veillent sur elle, guidant ses pas dans ce dédale où le temps se fond avec l'espace. Soudain, au détour d'un chemin d'enfonçant encore plus dans la terre, l'obscurité est rompue par un lointain halo bleuté.

La lumière est faible, seuls quelques champignons brillent les murs de pierre taillée. Des racines s'entrelacent et infiltrent chaque recoin, témoignant du temps passé. Nul Hami semble être venu ici depuis très longtemps. Le silence est rompu un bruit de goutte-à-goutte lointain. Ce n'est pas le premier temple de ce genre que visite la petite créature, elle espère avoir deviné pourquoi on l'a amené ici. Dehors les cris des prédateurs se rapprochent, il n'y a pas de temps à perdre.

Après avoir commencé à fouiller l'endroit sur plusieurs mètres, des cliquetis rassurent la guetteuse tout en existant le snifleur qui fait des petits cercles autour d'elle.

Posé sur une pierre, des mécanismes à peine plus grands que notre Hami se mettent à vibrer de plus en plus fort. Soudain, les créatures de pierre et de métal se réassemblent : Les trois S'Truks lanciers sont prêt à en découdre avec les ennemis que leur leader leur désignera, une fois le lien avec sa nouvelle maîtresse entièrement établi.

Accrochés à l'un des S'Truks, des bolas attendent Ha'Ta. Une arme supplémentaire ne serait pas de trop dans le combat qui allait suivre . La piteuse prend un instant pour jauger ses nouveaux compagnons : trois lanciers plus elle pour garder les envahisseurs à bonne distance, le familier pour donner l'alerte si besoin. Malgré le sous nombre, il allait falloir énerver assez l'adversaire pour qu'il perde un maximum de temps sur les lieux. Il faut maintenant retourner sous les rayons de la lune, accomplir son destin.



Prédateur par Benoît BOEUF.

Sortis au grand jour, debout sur un branche basse, la guerrière et ses nouveaux frères d'armes attendent que les ombres sortent des herbes, le temps nécessaire sera gagné et demain, elle sera nommée « La Jaune ». Une nouvelle légende rejoindra la liste de ceux qui font la Saga des Murmures.

« Extrait de la Saga Jaune. »



S'Truk lancier, sculpture et peinture Samy Maronnier.

Rapport NC02.986 :

On nous a apporté à l'infirmierie une jeune recrue ce matin. Il semble qu'elle ait fait une réaction violente à des piqûres de S'truk. C'est la première fois que nous entendons parler de ce genre d'attaque. Habituellement ses créatures se contentent de petits coups inoffensifs .

Docteur M. Frazer

Lancier S'Truk (Nouveau Profil) :

Lancier S'Truk 2 points	M	C	T	E
Socle 25mm	1	1	2	4

Lien: si au début de son activation, le S'Truk n'est pas engagé au corps à corps et situé à une brindille ou moins d'un Hami, il peut immédiatement regagner une Essence perdue.

Mécanique: Ne peut pas être copié par le Mikmik.

Équipement : Lances d'Essence.

Lances d'Essence	Portée
Munitions de départ: 2	3 Brindilles

Munitions d'Essence : Un S'Truk lancier ne peut jamais utiliser de projectiles improvisés. Cependant, un Hami, à 2 brindilles ou moins du lancier, peut sacrifier un de point d'Essence pour recharger les munitions jusqu'à 2.

Paroles de joueur :

Il est toujours intéressant de connaître le ressenti des joueurs, il est donc normal de commencer par un joueur qui suis le projet depuis la Bêta.

Mehapito, toi qui t'es investi très tôt dans la relecture des textes qui ont suivi le Chapitre 1, qu'est ce qui t'a plu dès le départ dans Hami, la saga des murmures?

La narration qui entoure les règles, sans aucune hésitation. Je suis toujours très attentif quand on me raconte des histoires et le prof Forester m'a de suite intéressé. Mais j'avais déjà été bien alléché par les visuels des figs (la Pisteuse, le Snifleur) et l'idée de l'échelle 1 m'intriguait. Bref, ta com était au point pour me saisir !

Maintenant que la gamme est bien étoffée, comment personnellement souhaites tu voir se développer la suite du jeu et de l'univers ?

J'attends surtout la suite du fluff. Que sont devenus les différents avatars de Forester ?

Quels sont les autres chercheurs/chercheuses qui ont pris le relai ? Quelle force subtile anime les Hami.

Quelles sont leurs interactions avec les insectes ou petits animaux ?

Et, bien sûr, tout un tas d'autres figurines et profils d'Hami et Familiers.

Question pour finir, si tu devais rapidement argumenter pour persuader quelqu'un de s'y mettre, comment t'y prendrais tu?

Deux arguments :

- l'originalité des figurines et de l'échelle (pas besoin de "faire une table")
- pas de factions, les figs peuvent jouer dans toutes les compos !

Merci pour ces réponses et à très bientôt sur la suite du projet, il y a encore tant de choses à révéler aux joueurs... le monde est immense.



Une toute petite partie de la collection de Mehapito.

Hami, Prédateurs et Faë : L'univers existant.

Vos premiers pas dans notre fondation ? :

L'Univers de la Saga des murmures comporte déjà 3 chapitres que vous pouvez découvrir progressivement, suivant ainsi l'histoire de la découverte des espèces par la Fondation. Voici une brève présentation de ce qui est mis à votre disposition et quelques conseils..



Chapitre 1 : Toutes les Règles du jeu de base sont dans ce chapitre. Les Hami et leurs familiers y sont décrits. Vous découvrirez aussi la mésaventure du professeur Forester ou plus précisément celle de la version de lui qui a réussi à revenir dans notre monde.

HORDE

La Saga des Murmures

De grandes épopées inconnues de l'homme jalonnent l'Histoire du monde des murmures. Ce chapitre 2 vous propose de vivre en solo ou en coopération l'une de ces grandes aventures. Serez-vous prendre la tête de la Communauté grise pour découvrir le secret de la menace venue du sud et y mettre fin en vous associant à de vieux ennemis sous la bienveillance d'un des Hami les plus légendaires.



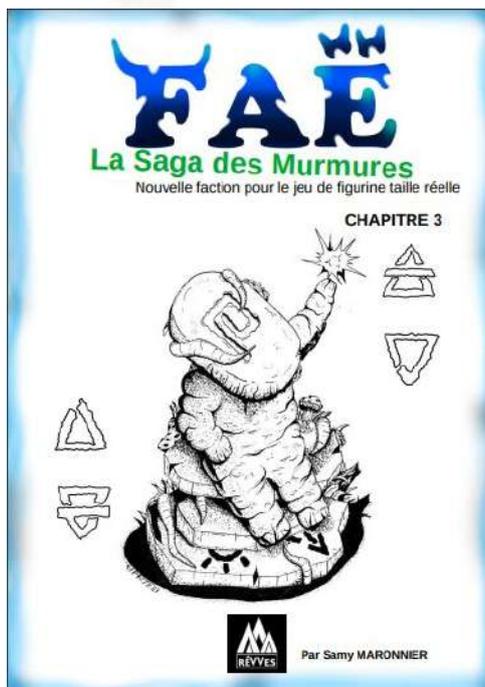
HAMI
La Saga des Murmures
HAMI est un jeu de rôle pour adultes et enfants.
MARS 2010 - 2012, au démarrage...

RÉVVES

Chapitre 2 : Ici, il s'agit en premier lieu d'une nouvelle campagne en solo. Vous trouverez aussi comment jouer une « Bande » de prédateurs dans une partie classique, faisant d'eux la seconde faction jouable.

Alors comment commencer jeune recrue ? :

Limitez vous au Chapitre 1, tout le système de jeu y est ainsi que les créatures les plus simples à prendre en main. Concernant les figurines, elles sont disponibles sur <https://revves.mozello.shop/> . Énormément de matériel est disponible gratuitement sur le site : règles, cartes, packs de scénarios, StI (Marqueurs, pions et autres). Une fois tous cela réuni, un coin de table ou de jardin et vous voilà prêt à vous lancer seul avec le mode solo à moins que vous ayez un Hami, euh ami, sous la main pour vous accompagner dans les mystère de la saga de murmures.



Chapitre 3 : Découvrez les Faë, une nouvelle race de créatures déjà évoqué lors de scénario du chapitre 2. Les Faë peuvent être jouer seules où joindre votre communauté Hami. Elles arrivent avec de nouveaux familiers.



Peintures Gregauryc, sculptures Lux Thantor.

Créatures par Shogai no Kibo.

Demain NOX-132

Nouvelle MARS Code : Aurora

Illustrations : Cyril "Corback" Sormani
Texte : Samuel "Samich" Sormani

KkvVvvvvvvv Klang KffVvoouuu XssSsss
Veeuuu Kling KkvvvVVvv

Le bruit inquiétant du monte-charge couvrait à peine celui de mastication du tas de muscles à moustache à sa droite. Appuyée contre la paroi de tôle, la brute vérifiait sans cesse une mitrailleuse rutilante tout en mâchant nerveusement du Nucleo-gum, une gomme à mastiquer au goût étrange et bourrée d'excitants.

La plateforme de forage NOX-132 avait subi une attaque de type extraterrestre. Une marée grouillante de dents et de griffes avait décidé d'élire domicile en ce lieu et y était parvenue. Non sans foutu carnage évidemment. Un genre de salon de la boucherie-charcuterie, avec un gros stand traiteur où l'on vous proposait des lasagnes fraîchement cuisinées. La majorité des travailleurs et des ouvriers fut décimée. Une poignée réussit à s'enfuir et témoigner de l'horreur. Selon les derniers rapports, la colonie s'était installée dans les galeries et les excavations les plus profondes délaissant la partie haute du complexe industriel et laissant l'accès au site accessible. Tout du moins pour l'instant.

La mission était de faire sauter les sous-bassement au niveau des premiers forages à plusieurs centaines de mètres de profondeur en évitant d'endommager les structures et dans le but de créer un éboulement assez violent pour écrabouiller ce nid de petites merdes voraces avant qu'elles ne pullulent et n'infestent la région.

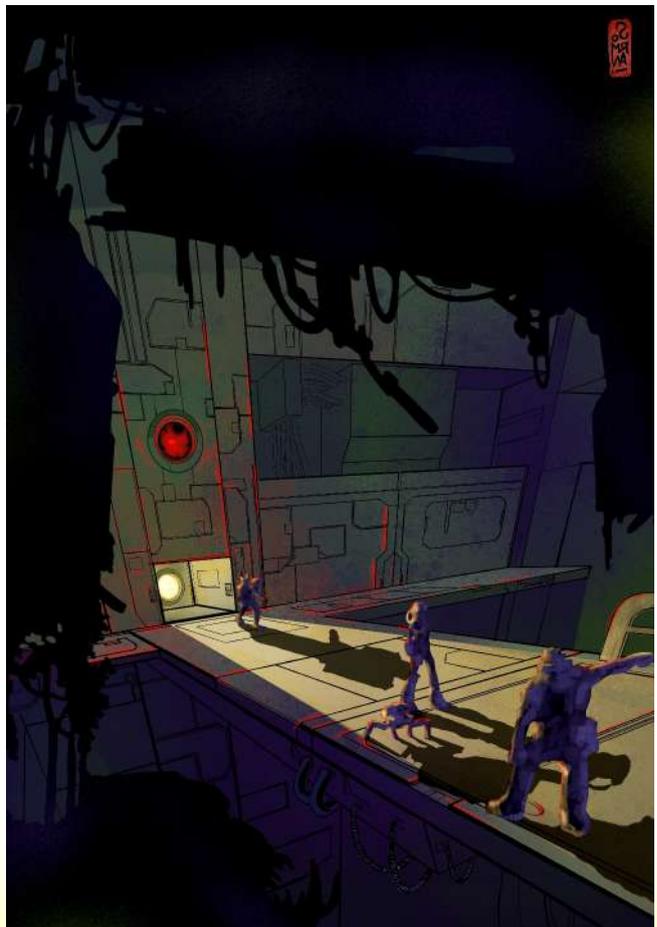
Meynard observait la grosse boîte de conserve à chenille devant lui, un robot de sa conception. On ne lui avait laissé que quelques jours pour construire l'engin, une bombe à roulettes fabriquée de bric et de broc. Dans sa tête défilait une suite d'équations, des chiffres se bousculaient et dansaient la valse avec des signes et autres symboles mathématiques. Il n'avait pas eu le temps de vérifier ses calculs et certaines parties arithmétiques auraient mérité autre chose que du pifomètre intuitif. Sans parler d'une étude du sol et de la roche afin d'envisager plus ou moins leur résistance à la déflagration. Il avait exagéré certains dosages volontairement histoire que le résultat ne soit pas un simple pschit dans une grotte et ajouté quelques éléments de réacteurs à fission nucléaire juste pour le côté spectacle.

Avec un peu de bol, ça impressionnerait ses supérieurs et leur donneraient l'improbable idée de lui octroyer une promotion ou une prime...

« C'est ta première mission ? lança le soldat sans le regarder. Sa voix était une infrabasse qui aurait fait trembler le monte-charge si celui-ci n'était pas déjà en mouvement. C'est quoi ton petit nom ?
- Euh... John... John Meynard... Toi c'est Burt, c'est ça ? C'est ma deuxième si on compte celle dans le simulateur de... »

Le regard que lui jeta le combattant stoppa net sa réponse, un mélange de mépris et d'agacement tiré comme une balle entre ses deux yeux.

« Tu sais au moins comment enlever le cran de sûreté ? Burt désigna d'un hochement de tête le pistolet qui pendait à sa hanche.
- Euh... Oui, je crois que c'est le petit truc là sur le...
- Oh putain de... Mais pourquoi faut toujours qu'on me foute des brêles pareilles... Prie pour que tu n'aies pas à t'en servir mec... »



BbbVVVeEuuuuu VvvVvooOouUuUuu Kling
PiiiOoouUuUuuu Klang

La cage de métal arrêta sa descente en se balançant et cognant les parois extérieures. Burt enleva le chargeur de sa mitrailleuse, le vérifia et réenclencha le bazar dans l'arme.

PppPppppPpppPppFffffffffffFffffFffff

Les portes s'ouvrirent non sans quelques jets de vapeur crachés par des tuyaux qui pendouillaient à droite et à gauche. La lumière jaune du monte-charge éclairait de couleur première pissé du matin quelques mètres à l'extérieur, une vieille passerelle rouillée qui semblait flotter dans l'obscurité.

Burt sortit empoignant sa mitrailleuse prête à dessouder de la vermine, le tas de ferrailles à chenille suivit en se cognant sur l'angle de la porte avant de faire marche arrière et reprendre la manœuvre. Un problème de capteur probablement. John resta figé un instant le temps de goûter à la peur qui lui tordait les boyaux et à la panique qui rebondissait comme une balle dans son crâne, foutant le bordel dans les formules et autres équations mathématiques censées le rassurer. Il prit une grande inspiration et se mit en mouvement, emboitant la file à regret.

« Mais qu'est-ce que je fous là bon sang... »

Une phrase qui glissa encore une fois de plus entre ses dents, un murmure qui s'extirpait régulièrement depuis qu'il était en âge de réfléchir. Trop régulièrement.

Klong Klong klang klong klang klong klang klong...

Les lourdes bottes du soldat devant frappaient le sol métallique et résonnaient bruyamment, augmentant sa crispation arrivée non loin de son paroxysme.

Meynard jeta un coup d'œil derrière lui. Le monte-charge était incrusté sur une colonne de ferraille plaquée à la roche, une construction d'une centaine de mètres où quelques points de lumières laissaient percevoir une multitude de câbles électriques grouillant sur la tôle reliant entre eux d'énormes coffrets de dérivation. La passerelle traversait une énorme caverne naturelle dont les parois restaient invisibles dans l'obscurité. A l'autre bout, deux silhouettes les attendaient. Le reste de l'équipe.

Alia était appuyée sur le garde-corps, sa tenue de combat serrée moulait ses formes plus qu'avantageuses et sa posture cambrée amplifiait la générosité de sa ligne. Burt s'approcha d'elle, reluquant avec appétit son postérieur bombé. Il se pencha pour observer le néant en dessous en se caressant la moustache puis cracha dégueulassement son chewing-gum dans le noir.

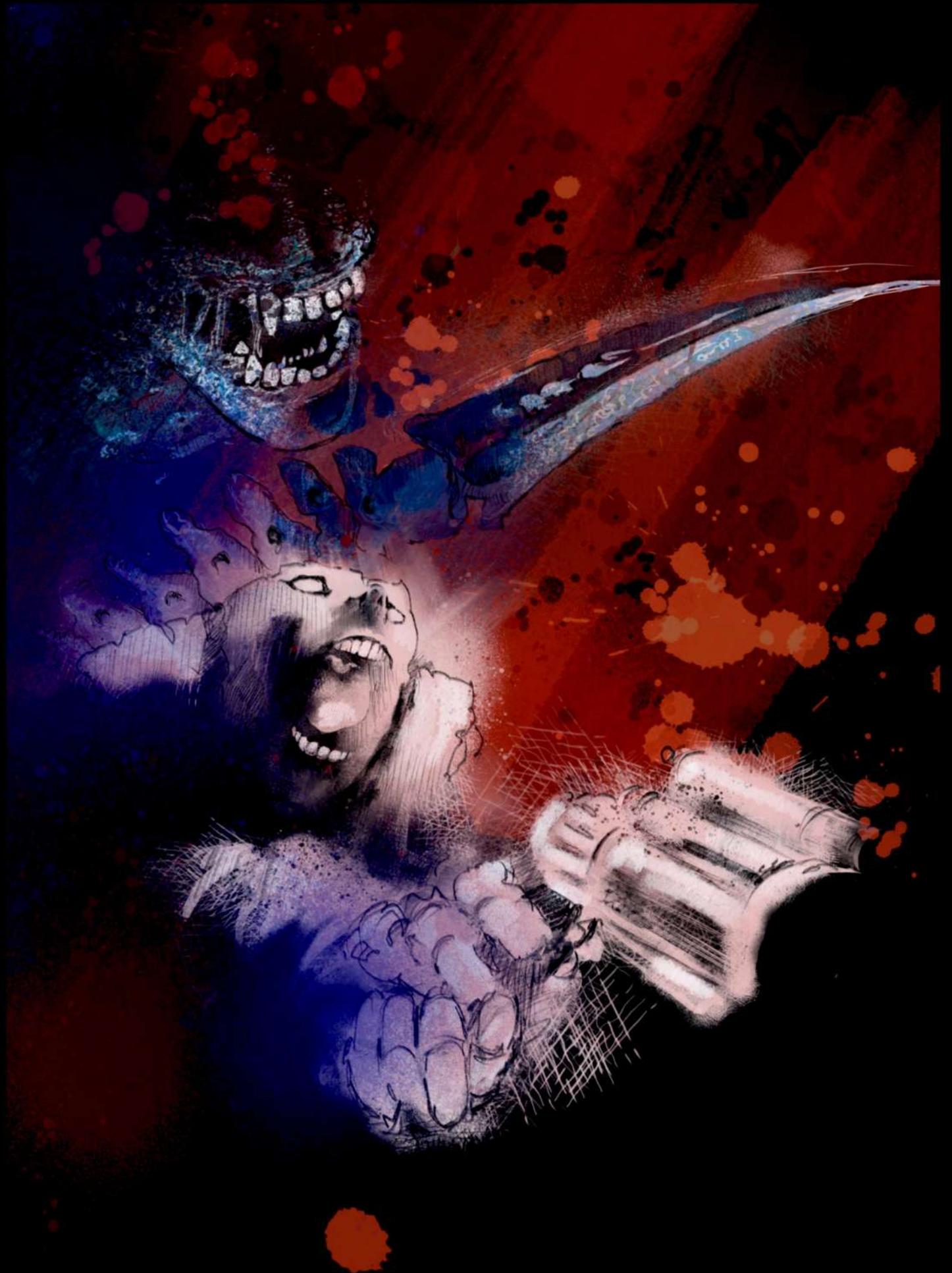
« Ça a l'air profond, lança-t-il d'une voix qu'il espérait suave.

- Autant que le cul de ta mère à ce qu'il paraît, répondit la jeune femme avec un mépris non dissimulé.

- VOS GUEULES !!! Fermez vos putains de clapets à merdes bande de sales petits trou-du-cul ! »



Peintures Minus , sculptures Bob Naismith





La gueulante résonna dans toute la caverne. Beaucoup trop selon Meynard. L'écho qui rebondissait à droite et à gauche ne lui plaisait pas non plus. Elle provenait de la silhouette du sergent Zhang postée sur la plate-forme au bout de la passerelle. Alia et Burt se raidirent en se mettant au garde-à-vous. Un comportement réflexe dû à un conditionnement enfoncé dans leur crâne avec toute la douceur militaire pour répondre au doigt et à l'œil à la hiérarchie, valeur bien ancrée à l'humanité depuis son origine.

« Ramenez vos tronches de cons. »

La troupe se réunit sur la plate-forme au milieu des caisses de matériels et des énormes véhicules de forage éclairés faiblement par quelques lumières encore actives accrochées aux engins.

C'est en creusant que les ouvriers avaient découvert la caverne et relié ensuite l'endroit au complexe industriel à des centaines de mètres au-dessus d'eux. D'un mouvement du menton et de la direction du regard, le sergent leur indiqua le sol. Une matière organique se répandait au début de manière éparse et s'épaississait au fur et à mesure alors que cette vision s'éteignait dans le noir. Une odeur douceâtre de mort et de fiente en émanait.

« Pas la peine d'aller plus loin. On y est. Des Xerox. Ces sales petites merdes bouffent tout ce qui est vivant et chient ça partout. C'est pour ça qu'il n'y a aucun cadavre. Elles vont même jusqu'à lécher la moindre goutte de sang, elles ne laissent rien derrière elles ces putes... Ce sont les corps digérés des ouvriers que vous voyez... »

Splurf...

Burt avait foutu une de ses grosses bottes sur un morceau gélatineux. Il leva son pied tandis que des fils visqueux s'accrochaient à sa semelle.

« C'est dégueu, souffla dégoûté le colosse à moustache.

- Pas autant que le cul de ta mère à ce qu'il paraît, lança Alia toute fière de son trait d'esprit. »

Le sergent se retourna vers les deux avec une lumière inquiétante dans les yeux.

« J'ai pas eu le temps de vous dire d'éviter de marcher dedans... Toute cette merde est une sorte de blob relié directement à la Reine. Transmettant la moindre information. Ils savent qu'on est là désormais... Ça tombe bien, je commençais à me faire chier... »

Deux flammes bleutées apparurent de ses avant-bras, éclairant son rictus satisfait de psychopathe qui tordait son visage. Les armes de prédilection des Justicia Protectors accrochées à son exosquelette.

« Repliez-vous. Ça ne va pas tarder à arriver en masse », dit Zhang jubilant et frétilant comme un gosse à qui on allait filer des bonbons.

John saisit immédiatement l'urgence de la situation. Il prit tout son courage pour fuir le plus vite possible vers la passerelle. Burt et Alia mirent quelques secondes avant de dégainer. L'information pris plus de temps à se frayer un chemin. Les connexions synaptiques rouillées des deux soldats, peu entraînés à réfléchir et à prendre des décisions par eux même, ne permettaient pas une rapide planification des tâches selon la conjoncture actuelle.

Meynard n'avait aucune envie de finir en bouse vivante et repeindre les parois du lieu. Bien qu'il n'ait jamais trouvé sa place nulle-part, l'intention de rejoindre une autre société sous forme d'enduit mural ne lui semblait pas une option satisfaisante pour son avenir.

La viabilité de cette projection ne représentait aucune amélioration de sa condition que ce soit à court, moyen ou long terme. Il courut le plus vite possible, traversant la cinquantaine de mètres du pont en métal comme une flèche. Son arrivée en dérapage dans la cabine manqua de peu de lui octroyer une de ses plus belles gamelles. Il se retourna et posa un index sur le bouton de fermeture des portes du monte-charge.

Ils avaient passé une soirée ensemble à discuter et se raconter leur vie. Irina s'était mise à pleurer en lui expliquant que son fils était très malade et qu'elle devait travailler dur pour amasser assez d'argent pour pouvoir payer l'opération qui le sauverait. Le père les avait abandonnés. Comment pouvait-on laisser tomber quelqu'un d'aussi adorable ?

La part d'ombre dissimulée dans chaque être humain resterait pour lui un insondable mystère. Le lendemain, il lui avait offert toutes ses économies. Elle avait refusé au début et il avait insisté. Irina accepta, déposant un long baisé sur la commissure de ses lèvres. Un papillon blanc effleurant sa fleur flétrie.

John s'était porté volontaire afin de lui donner la prime pour cette mission. Il allait crever ici et ne la reverrait plus jamais. La vie n'est qu'une farce pas drôle. La mort aussi à priori.

Tout n'était plus que silence. Une colère intense dévora sa peur. Une rage magnifique lui bouffa les tripes, démultipliant sa force et sa volonté. Des larmes roulèrent sur ses joues lorsqu'il ouvrit les yeux. Il ne lui restait qu'une seule chose à faire. Ne pas mourir seul.

KkkKKkkkLILLIIIAaaaAaaaaNnnNnNnGggGG

La tôle au-dessus se déchira. Meynard pressa le bouton d'ouverture des portes. Une gueule pleine de dents traversa le plafond. John fonça sur la passerelle, empoignant son flingue. Sa vision entièrement tournée vers le robot allongé à l'autre bout, derrière la nuée d'ombres qui se repaissait des cadavres de Burt et Alia.

Une griffe traversa le haut de son tibia et John s'effondra, son visage heurtant violemment le sol. Le goût du sang lui emplit la bouche. Il ne prêta aucune attention à la douleur ni à au bas de sa jambe qui traînait un peu plus loin. Son esprit se focalisa sur un seul point, le module de commande du robot. Une seule balle suffirait à créer un court-circuit et faire tout sauter. Il ne finirait pas en chiasse dégueulasse. Il pointa le canon et pressa la détente.

Click

Le cran de sûreté..

« Rah merde... »

Des crocs s'enfoncèrent dans sa nuque tendre et sa lumière s'éteignit à tout jamais.



Peintures Hugo « Minus », sculptures LordofThePrint.

Faire sa table MARS Code : AURORA

Modélisme

Texte, photos, création, peinture : Samuel "Samich" Sormani

Parole de Joueur :

Pourquoi, comment, dans quelle étagère, tout-ça tout-ça ? Explication.

Mi-décembre, Hugo me contacte pour taper un article ayant pour sujet une table de jeu pour Mars : Code Aurora que j'ai fabriquée. Pas de problème. Quelques heures plus tard, l'idée d'écrire une nouvelle pour le jeu émerge. Réunion de chantier dans la foulée avec mon frère Cyril lors de laquelle nous buvons presque tout l'alcool à disposition, on n'a pas tout sifflé et donc on a été sage. Quelques jours plus tard, Hugo se retrouve avec une nouvelle et des illustrations du frangin mais pas d'article pour la table de jeu. Un classique de famille...

Mi-janvier, Hugo me contacte pour l'article sur la table de jeu. Pas de problème. Je m'exécute. Je vais donc tenter par ce qui suit d'expliquer la conception du bazar.

Fan de jeux de rôle et de figurines depuis mon plus jeune âge, j'ai commencé il y a quatre ans à bricoler des décors. Je fabrique pas mal de choses depuis tout petit mais je n'avais jamais posé le pied dans le domaine du modélisme mis à part peindre à l'arrache les petits personnages de mes jeux préférés. J'ai plus commencé car je ne trouvais pas satisfaction dans ce que propose le commerce que pour d'autres raisons au début. Le monde miniature a toujours été une fascination mais pour quelqu'un comme moi c'est aussi un danger d'y plonger car c'est un risque de s'y perdre et de se faire avaler. Et c'est le principal motif de ne jamais avoir franchi le pas jusque-là. J'ai plusieurs passions dévorantes et c'est le temps qui est un frein car le modélisme est terriblement chronophage. Mais c'est ce qui a fini par arriver. Une nuit, je me suis levé pour fabriquer un moulin dans un contexte médiéval-fantastique. Du polystyrène, des touillettes à café, des piques à brochettes et un vieux t-shirt plus tard, l'objet traînait sur la table de la cuisine. Mon fils se lève, s'arrête devant et me dit "C'est toi qui as fabriqué ça ?", je réponds par un oui. " C'est bien papa, je suis fier de toi". Le hasard fait qu'à l'heure où j'écris ces lignes, c'était il y a quatre ans jour pour jour. A ce moment-là, le fiston venait tout juste de souffler sa cinquième bougie.

C'est un enfant autiste et c'était la première fois qu'il me posait une question de toute sa vie. Et c'est la première fois qu'il s'est exprimé de la sorte car jusque-là, il ne le faisait juste pour me demander ce qu'il voulait en le montrant du doigt ou en prenant ma main pour que je saisisse l'objet qu'il convoitait pour que je lui donne ensuite. Ce fut le plus gros raz-de-marée émotionnel que je me suis bouffé de toute mon existence. Et la plus grande leçon. J'ai du mal à voir ce que je tape sur l'écran tellement j'en ai encore les larmes aux yeux. Une fois la tempête intérieure passée, il n'a plus jamais été question d'hésiter. Plus jamais.

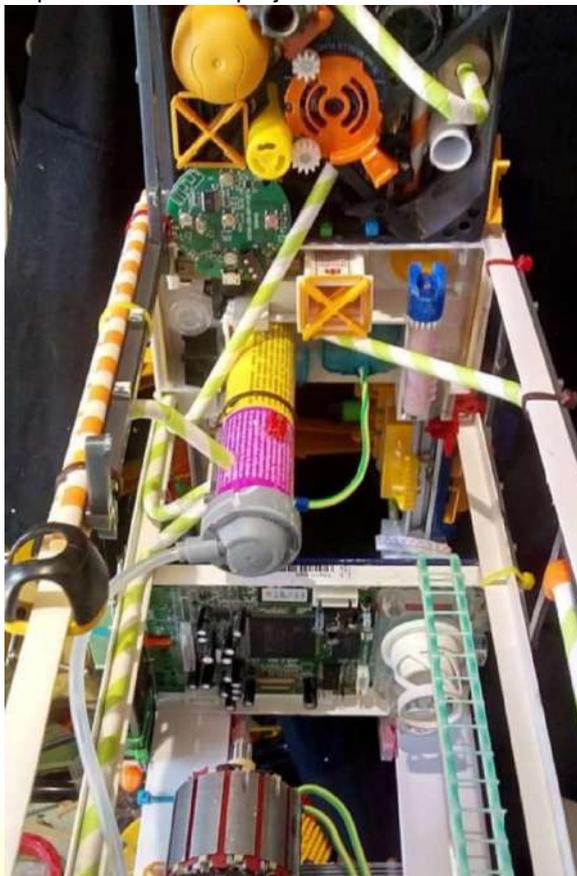
Tout ça pour vous dire, n'hésitez jamais. Quel que soit le projet ou ce que vous voulez faire. Mettez tout votre cœur à l'ouvrage et donnez tout ce que vous avez à de donner. Plongez.

Peu importe le résultat, l'échec n'est qu'un moyen plus rapide pour apprendre.

Plonger, tout donner, apprendre et recommencer.

C'est donc comme ça que j'ai commencé à fabriquer des tables de jeux. Par amour pour mon fils, par amour du jeu, par amour de l'amour. Par passion.

Ce décor a été créé pour Mars : Code Aurora et je vais essayer de vous livrer quelques explications sur ce projet.



Rien ne se perd, tout se transforme...

Créer sa table de jeu.

Pourquoi ? Parce que créer est la plus belle chose que l'on puisse faire. Être en mouvement, sortir de sa zone de confort. Le confort c'est l'immobilisme. Créer c'est s'expandre, bâtir un rempart contre le néant.

Comment ? Avec ce que vous avez et les outils à disposition. Tout simplement.

Pour ma part, une table de jeu se doit d'être immersive, jouable, transportable et robuste. L'esthétique est une histoire de goût mais elle apporte une ambiance particulière. Je construis toujours en modules de différentes tailles avec des points d'entrées et de sorties pour des passerelles ou des échelles et je fais en sorte d'avoir le plus de surface possible pour faire évoluer les figurines. Les étages se prêtent bien à Mars : Code Aurora, notamment pour les charges plongeantes, le vol et la mobilité des figurines en général. La construction doit servir le jeu. Il est possible de mettre plus ou moins d'éléments selon si les joueurs veulent un plateau plus ou moins chargé en décors. Le fait que tous les modules soient mobiles permet une grande variété de dispositions et donne une partie différente à chaque utilisation. Rien de plus ennuyeux que de refaire encore et encore la même Game. Ce décor a été pensé pour une utilisation à la maison et en tournoi, j'ai essayé de le rendre le plus facilement transportable possible.

Pour la robustesse, j'ai fait beaucoup de tenons pour renforcer les structures. C'est solide même si de temps en temps il y aura toujours un petit bout qui se décollera.

La table de jeu a été réalisée entièrement en scratchbuild. Le matériel utilisé est tout ce qui me tombe sous la main. Papier, carton, morceaux de plastique divers et variés, lego, jouets décortiqués, appareils électriques démontés, croisillons de carrelage, systèmes d'arrosages automatiques, filtres de piscine, capsules Nespresso, piques à brochettes, cure-dents, des pailles, des fils électriques, etc... Tout y passe du moment que la forme peut me servir.

Les outils sont des pinces-coupantes, un sécateur, des scies, une perceuse, un pistolet à colle chaude, colles diverses, un décapeur thermique pour fondre et tordre certaines pièces en plastiques, briquets, et d'autres de manière ponctuelle.

Le temps est le principal ennemi. Il use et amenuise la motivation. Sur un projet aussi long, il faut apprendre à gérer les deux. Et c'est certainement la chose la plus complexe à réaliser. J'ai compté autour de quatre-cents heures de travail entre la construction et la peinture.





Peut-être plus, peut-être moins, je n'en sais rien. Il y a une centaine d'éléments. Le plus petit est composé de deux pièces usinées et le plus grand de plusieurs centaines de parties assemblées. Le scratchbuild est extrêmement chronophage.

Pour le concept visuel, ma méthode est ce quelle est. Lorsque je commence un projet, j'ai l'image du produit fini qui m'apparaît. Je balance ça dans mon caddie imaginaire et j'essaie lors de la construction de suivre cette vision persistante. Je ne fais aucun plan ou dessin, je ne sais pas dessiner. Et de toute façon, il ne sera jamais aussi précis que l'image que j'ai en tête. Je ne regarde aucun tuto, je ne me documente pas non plus. Ma théorie sur le sujet est que j'absorbe tout ce qui m'intéresse, je stocke tout sur mon disque dur interne. Tout ce que je vois et que j'observe, je le pille, je fais ma petite cuisine avec et je me sers ça sur une assiette de manière inconsciente. Je n'ai pas grand-chose à dire de plus.

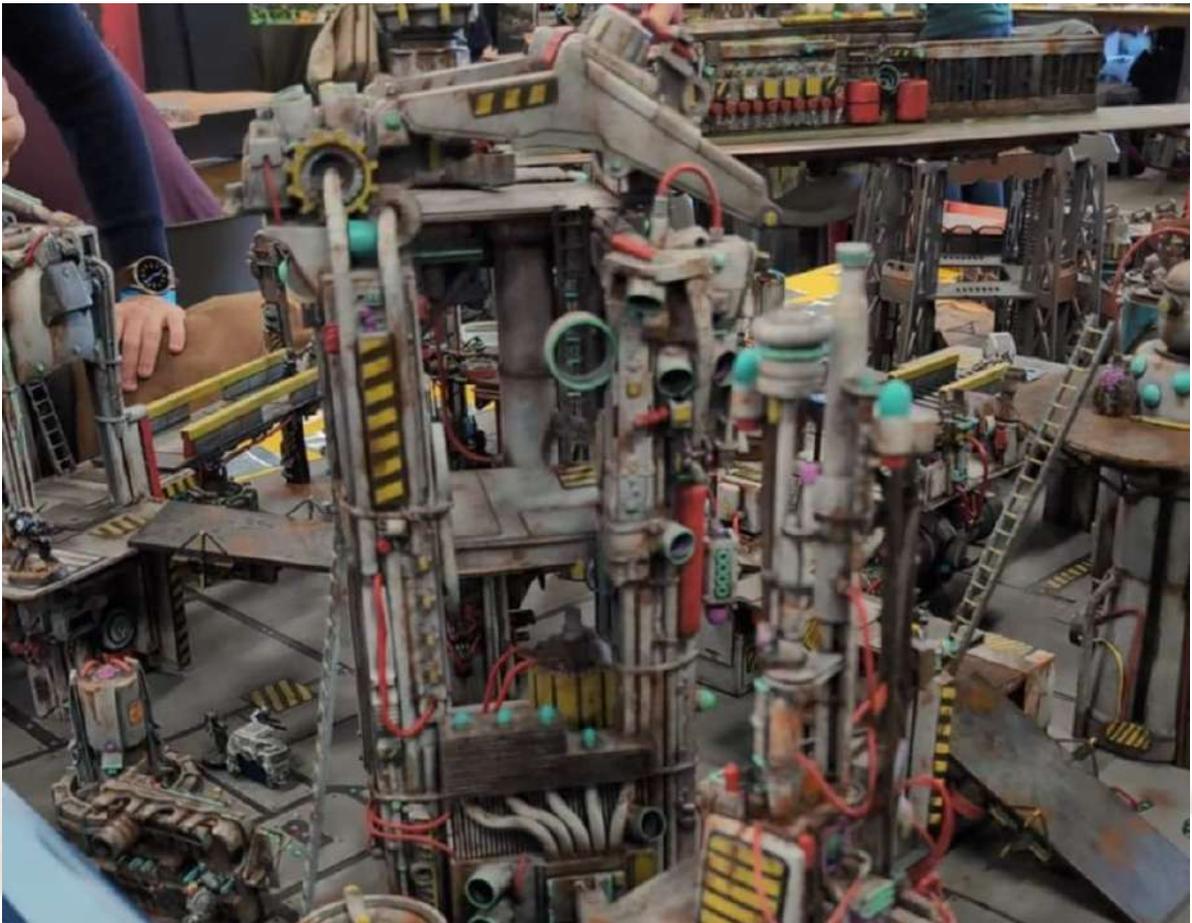
C'est très instinctif. Les seules réflexions sont de l'ordre de comment rendre les décors le plus jouable possible et avec quoi je vais les fabriquer. Mais tout est vraiment au feeling.

Pour la peinture, j'ai réalisé une sous-couche noire à la bombe. La même chose avec du gris et ensuite du blanc en zénithal. Avec un mélange d'encre de chine et d'eau, j'ai aspergé l'ensemble. Ce procédé ternit et fonce le décor et amène des ombres. J'ai utilisé ensuite des tubes de peinture et des feutres acryliques en prenant pièce par pièce. Avec des stylos d'encre noir j'ai fait du lining dans les interstices.

La rouille a été déposée en trois couches, du marron foncé, du beige et de l'orange. Une fois le résultat final obtenu, j'ai vernis l'ensemble à la bombe.

La table de jeu fût présentée au dernier Octogone à Lyon, où elle a servi pour les parties d'initiation. Certains d'entre vous l'auront vu ou même essayé. Elle n'est plus à moi et appartient désormais au jeu Mars : Code Aurora.





Les salons et conventions les meilleurs endroits pour partager ses créations et trouver de nouvelles idées.

Carnet de voyage de Thi Mong Linh

Nouvelle ALKEMY

Un jour j'irai au canal de la concorde

J'entends parler du canal de la concorde depuis mon enfance. Entre certains habitants du quartier qui y sont partis pour s'y installer, dont on reçoit des nouvelles par les familles, et certains autres qui y vont en voyage, c'est à chaque fois des récits enthousiasmants que l'on entend. Cette région semble fascinante et la fréquentation cosmopolite tout à fait unique. Plusieurs fois durant l'enfance, je venais écouter aux portes des voyageurs revenus du canal. Parfois, je fermais les yeux et je tentais de me représenter les endroits, les lieux, les places contées par les heureux visiteurs. Leurs paroles nourrissaient mon imagination et le canal devenait peu à peu une représentation culte. Je m'étais fait une promesse : un jour j'irai en voyage au canal de la concorde.

Sans en connaître le coût exact, je savais qu'un tel voyage pesait son lot de daoming. J'avais conscience qu'il me faudrait économiser pour financer ce fameux périple. Mais grâce à mon métier de tisserand, j'avais acquis une petite notoriété dans mon quartier et mon commerce fonctionnait plutôt bien. Je pouvais ainsi mettre une partie des bénéfices de côté. Dans le quartier des nuages, je savais qu'il y avait un négociateur en voyage. Je lui rendais visite pour savoir s'il proposait un séjour pour le canal de la concorde, et en connaître les modalités.

“Bonjour futur voyageur, bienvenue à voyage dans les nuages, que puis-je faire pour vous ?”

“Bonjour monsieur, j'aimerais effectuer un séjour au canal de la concorde. Proposez-vous un voyage vers cette destination ?”

“Ah oui tout à fait ! Laissez-moi le temps de retrouver le prospectus”. L'homme commença à chercher dans des registres. Pendant ce temps, je regardais autour de moi, ce commerce était une accumulation de papier, il en traînait partout, sur le comptoir, sur une table qui semblait servir de bureau. C'était un véritable capharnaüm et je doutais que mon hôte puisse retrouver quelque chose dans ce chantier.

“Ah le voilà ! Voyage au canal de la concorde par la compagnie Abyad”. L'homme me présentait un prospectus publicitaire avec une jonque sur les eaux, toute voile sortie, longeant une cité-port.

“Très bien. Pouvez-vous m'expliquer comment est organisé ce voyage ?”

“Oui bien sûr, un instant”. L'homme se retourna à nouveau et saisit un registre, le consulta et le referma. “Ah non, ce n'est pas celui-ci”. Il en souleva un autre qui était à terre et je me demandais comment il pouvait faire pour se repérer parmi tous ces registres qui ne semblaient pas posséder de signe distinctif. “Voilà... Alors... Votre voyage va débiter par Gueule et vous allez remonter le canal, en visitant chaque cité-port : Crépuscule, Brise, Acier, Joyau et Bab-El-Assad. Vous aurez à votre disposition trois personnels de la compagnie Abyad pour vous guider, vous escorter, et prendre en charge tous les aspects administratifs et de réservation”.

“Ah, parfait. Et combien de temps dure le voyage ?”

“Seize journées très exactement. Il faut quasiment une journée de traversée entre deux cités-port. Vous arrivez en fin de journée, vous passez la nuit dans la cité-port et vous la visitez le lendemain. Vous séjournez une dernière nuit et vous repartez le lendemain matin pour la prochaine cité-port.”

“Quel est le coût du voyage ?”

“Vous comptez vous rendre par vous-même à Gueule ?”

“Euh... Je n'avais pas envisagé la question...”

“Ne vous inquiétez pas, à voyage dans les nuages, on s'occupe de tout ! J'ai une solution pour vous emmener jusqu'à Gueule. De Yù Cheng, vous partez à cheval avec un guide jusqu'à Bei-Yi, puis vous prenez ensuite un bateau qui vous fera traverser le fleuve vert vers la mer troublée. Il faut compter neuf journées de voyage pour arriver jusqu'à Gueule.”

“Mais au total, combien dure le voyage ?”

“34/35 jours. Neuf jours pour arriver jusqu'à Gueule, seize jours aller-retour sur le canal de la concorde, et de nouveau neuf jours pour faire Gueule - Yù Cheng”.

“Pouvons-nous aborder le prix désormais ?”

“Oui bien sûr, un instant”. L'homme disparut sous le comptoir et je l'entendais ouvrir un registre : “Non, pas celui-là”, le refermait et en ouvrait un autre : “Non, pas celui-ci non plus”. Pour enfin trouver le bon ouvrage : “Ah ! Voici”. L'homme déposa le livre sur le comptoir, feuilletant plusieurs pages. “Alors... Nous parlons de forfait complet, dix jours à cheval avec un guide, vingt-quatre jours de traversée dont seize avec trois personnels, seize nuitées en auberge, soixante-dix repas, plus de 3000 kilomètres de sensation qui vous resteront à vie, pour la modique somme de 850 daomings”.

“Très bien, je suis intéressé. Comment peut-on faire ? Y'a t'il déjà des dates de départ prévues ?”

“C’est une excellente nouvelle, jeune homme. Une fois la somme acquittée, je vous fournirai vos billets et vous pourrez partir à la date que vous souhaitez. Dès le lendemain si vous voulez. Il faudra juste que je prévienne le guide de Yù Cheng pour qu’il prépare les chevaux pour le voyage”.

“Et bien écoutez, c’est parfait. Il faut juste que je clôture des commandes en cours, et je serai prêt pour le départ. Pouvons-nous dire dans deux semaines ?”

“Oui bien sûr, sous condition évidemment de payer les billets”. L’homme affichait un grand sourire, la main toujours sur la page de l’ouvrage.

“Juste le temps de faire l’aller-retour et vous ramène la somme”. Je quittais la boutique rapidement et je marchais d’un pas pressé dans les rues du quartier des nuages. Arrivé à mon commerce, je filais à l’étage pour réunir la somme demandée par l’homme, que je glissais dans une petite pochette en tissu. Je la plaçais dans une poche intérieure de ma veste, que j’avais bricolé avec un système de double-fond. Maîtriser l’art de la couture se révélait bénéfique par moment. On n’était jamais assez prudent lorsque l’on transportait une telle somme.

“Vous revoilà ? Et bien, je n’ai jamais vu quelqu’un revenir aussi vite ! Avez-vous profité d’un courant d’air pour être aussi rapide ?”

“Oui, excusez-moi, ce voyage, j’en rêve depuis mon enfance, et il va devenir enfin réalité. Voici la somme que vous avez demandée, 850 daomings”.

“Très bien, c’est parfait”. L’homme se saisit de la pochette en tissus, en extraya les billets et les compta une première fois. Puis arrivé au décompte qui était juste, il recompta une deuxième fois. “Il faut toujours compter deux fois”, m’adressa t-il avec un grand sourire. Il pouvait compter et recompter, la somme était juste. “Très bien, c’est parfait”. Il prit la liasse de billet et il disparut sous le comptoir, pour enfin réapparaître avec plusieurs petites feuilles, un porte-plume, un encrier et un sceau.

“Alors, voici le billet qui vous permettra de voyager à cheval jusqu’à Bei Yi, en compagnie d’un guide”. L’homme anotait sur la feuille vierge les explications, ouvrit un petit objet dans lequel stagnait un liquide noirâtre, y trempa le sceau, puis il vint appliquer le sceau sur l’un des coins de la feuille vierge. Je voulu prendre le billet, ce à quoi l’homme rétorqua : “Laissez sécher !”. Il prit une seconde feuille et commença à anoter de nouveau des explications.

“Voici le billet que vous devrez donner à Bei Yi, au port des célestes. Il vous permettra de traverser le fleuve vert et la mer troublée, jusqu’à Gueule”. De nouveau, l’homme appliqua le sceau dans l’un des coins de la feuille, et avant que je ne puisse faire un geste, il répliqua : “Laissez sécher !”.

“Voici le billet pour le canal de la concorde, pour voyager de Gueule à Crépuscule, à Brise, à Acier, à Joyau, à Bab-El-Assad”. Il applique le sceau sur l’un des coins de la feuille et machinalement répliqua : “Laissez sécher !”.

“Enfin le billet qui vous assurera le voyage retour tout au long du canal de la concorde, de cité-port en cité-port”. L’homme trempa le sceau dans le liquide noirâtre puis l’appliqua sur l’un des coins de la feuille. “Laissez sécher !”.

“Le billet retour depuis Gueule jusqu’au port des célestes à Bei Yi”. Sceau, coin de la feuille, “Laissez sécher !”.

“Pour finir, le billet de retour à cheval de Bei Yi jusqu’à Yù Cheng”, sceau, coin de la feuille, “Laissez sécher”.

“Au total, cela vous fait six billets de voyage pour ce long périple, mais je peux vous assurer que vous ne serez pas déçu du voyage comme on dit !”. L’homme sortit un autre registre de sous le comptoir, puis débuta l’écriture de ce qui semblait être l’enregistrement de mon voyage.

“Et bien voilà, tout est en ordre, vous allez pouvoir préparer vos affaires mon jeune ami. Si je peux vous donner un conseil, prévoyez tout de même des daomings pour les imprévus. Vos billets comprennent le voyage, les repas, les auberges, mais vous aurez très certainement plein d’à côté qui vous tenteront. Il y a de multiples ivresses qui vous chatouilleront le nez au canal”. J’approchais lentement ma main du premier billet, tout en regardant l’homme pour sonder s’il m’interdisait de le saisir.

“C’est sec !”, m’adressa t-il avec un large sourire. “Et les autres aussi ! Vous pouvez retirer vos précieux billets, jeune ami”. Je prenais dans l’ordre du voyage un à un les billets, puis les plaçais les uns sous les autres.

“Revenez-me voir deux jours avant votre départ, afin que j’informe le guide de Yù Cheng pour la préparation des chevaux, et des vivres pour la première journée”.

“C’est d’accord, je reviendrai vous voir dans moins de deux semaines. Merci, monsieur, je vous souhaite une bonne journée”.

“Bonne fin de journée, mon jeune ami”.

Ces deux semaines restantes avant mon départ semblaient interminables. Je trouvais les journées terriblement longues, j’avais hâte de partir et mes pensées étaient totalement occupées par le canal de la concorde. Je revenais voir l’homme deux jours avant le grand départ, et je clôture les commandes en cours. J’affichais un petit écriteau sur la devanture de ma boutique, pour signifier mon absence et mon retour dans une

Au loin le bruit des sabots

C'était le jour du départ. J'attendais devant la boutique d'Au voyage dans les nuages. Le jour venait à peine de se lever et la ville était toujours endormie. J'entendais au loin le bruit des sabots des chevaux résonner sur les pavés, et le soleil pénétrait dans la rue au fur et à mesure de l'avancée du guide.

"Bonjour, vous êtes Thi Mong Linh ?". J'hochais de la tête. "Je suis Sun Ley Ming, je suis votre guide jusqu'à Bei Yi. Pouvez-vous me présenter votre billet ?". Je sortais de ma poche le billet et lui tendit. Le guide examina le billet, lu les annotations. "Bien, Allons-y. Cinq jours de voyage nous attendent, j'espère que vous aimez voyager à cheval ?".

"A vrai dire, je n'ai jamais monté, ça sera une première".

"Je vous enseignerai les premiers gestes rudimentaires. L'important, c'est de ne pas vous laisser dépasser par le cheval, il faut que vous restiez maître de la situation, et réussir à établir un climat de confiance avec lui". Le guide me tendit les rennes de l'un des deux chevaux. "Ca commence déjà par ça !". Nous marchions dans les rues du quartier des nuages, puis peu à peu, nous quitions le quartier pour un autre quartier, une autre rue, un autre quartier, jusqu'à franchir la porte nord de la ville. Les pics enneigés de Shanyan nous faisaient face, quelques nuages étaient accrochés aux sommets, et une gigantesque brume gisait en contrebas. La vue était splendide et offrait un spectacle unique. Nous marquâmes naturellement un arrêt de quelques secondes, saisis par tant de beauté.

"Les architectes ont façonné vraiment de belles choses", m'adressa Sun Ley Ming. Nous débutions le périple par une très longue descente. Nous devions être prudents car la piste était enneigée, et il fallait maintenir les rennes serrées pour conduire tranquillement les chevaux. La descente prit quelques heures et j'arrivais déjà exténué au départ de la plaine.

"Nous allons pouvoir monter, vous allez pouvoir souffler un peu. Regardez comment j'opère pour grimper sur le cheval, et suivez mon exemple. Placez votre pied droit dans l'étrier, saisissez le harnais de la selle avec votre main droite, hissez-vous et enjambez le cheval avec votre jambe gauche, et placez votre pied gauche dans l'étrier. Et vous voilà en selle !". J'appliquais soigneusement les indications données par Sun Ley Ming, et en quelques secondes, j'étais à cheval. Nous débutions au trot et mon cheval se plaçait derrière celui de mon guide, nous suivions une piste le long du canal gelé. Nous fîmes une pause pour nous restaurer.

"Où allons-nous loger ce soir et les autres soirs ? Avant d'arriver à Bei Yi ?".

"Il y a des petits villages tout le long du canal gelé, et à chaque fois il y a des auberges. Ce n'est bien sûr pas le grand luxe mais c'est toujours mieux que de dormir dehors. Les nuits sont glaciales et j'en connais peu qui s'aventurent à dormir à la belle étoile par ici. D'autant que certaines zones sont un peu dangereuses. Beaucoup de voyageurs rapportent des rumeurs, et vous entendrez de drôles d'histoires dans les auberges également. Des disparitions, des enlèvements, ce sont des mythes et légendes qui courent tout le long du canal gelé". Nous reprenions la piste durant l'après-midi pour arriver au premier village. Jusqu'alors, nous n'avions croisé personne, la piste semblait peu fréquentée. C'était un petit village d'étape, qui avait l'habitude d'accueillir les voyageurs. Un endroit était prévu pour les chevaux et l'auberge trônait en plein centre, de telle manière que tout semblait s'articuler autour d'elle. A notre entrée, machinalement les têtes se retournaient, et après nous avoir scruté de haut en bas, chacun reprenait son activité. Mon guide engageait la discussion avec l'homme qui semblait tenir l'établissement, et lui versait des daomings. Nous nous installions à une table, un peu éloignée des autres voyageurs. Il y avait une dizaine de tables et cinq d'entre elles étaient occupées avec des groupes de deux, trois ou quatre personnes. Dans l'un des coins de la pièce se tenait une cheminée avec un feu qui chauffait une grosse marmite. C'était certainement le repas du soir qui cuisait. L'aubergiste vint nous apporter deux tasses de thé. L'ambiance était paisible, le seul groupe de quatre personnes jouaient au dohlong pendant que les autres discutaient et buvaient le thé également. Un groupe de trois buvait un autre breuvage, sans doute de la bière au vu des chopes sur leur table. Il était difficile de connaître le rang social des autres personnes, les vêtements pouvaient m'apporter une indication mais en étant tous assis, ce n'était pas aisé.

"Alors, qu'allez-vous faire à Bei Yi ?", me demandait Sun Ley Ming.

"Ce n'est pas ma destination finale, je me rend au canal de la concorde, et à Bei Yi, je prendrai un bateau jusqu'à Gueule en traversant la mer troublée." Je lisais la surprise sur le visage de mon interlocuteur.

"Au canal de la concorde ? Et qu'est-ce qui vous emmène là-bas ?".

"J'y vais en séjour, je rêve depuis longtemps de m'y rendre, et c'est le début d'un grand voyage en votre compagnie, pour la première partie jusqu'à Bei Yi".

"Je n'y suis jamais allé. J'ai déjà accompagné quelques personnes jusqu'à Bei Yi qui faisaient le même périple que vous."

"Et connaissez-vous des histoires ou des récits sur le canal de la concorde ?".

"Non aucun. En revanche, j'en ai quelques-unes sur le canal gelé". Un bruit de clochette retentit, l'aubergiste l'agita pour nous mentionner que le repas allait être servi.

"Profitez du repas qui va nous être servi pour prendre le maximum de force. Les deux prochaines journées vont être plus difficiles qu'aujourd'hui. La température va baisser, et les conditions des deux prochaines auberges vont être plus sommaires que celle-ci, tant au niveau du coucher que du repas."

Ce soir, nous aurons du riz, de la soupe et de la viande, pendant que nous aurons seulement de la soupe les deux prochains soirs. Nous serons en plein centre du canal gelé, avant de revenir à un climat un peu moins froid sur les deux dernières journées”. L'aubergiste nous amenait effectivement ce que m'avait cité Sun Ley Ming : du riz, une soupe et de la viande. Après le repas, nous empruntions l'escalier pour rejoindre notre chambre à l'étage. Le groupe de quatre continuait de jouer au Dohlong, certains autres voyageurs étaient déjà montés. La chambre était simple et comprenait deux lits. Assez peu habitué à voyager, je m'endormais rapidement et profondément.

“Thi Mong Linh, le jour est levé, je vous laisse vous réveiller, je vous attend en bas. Nous prenons une collation et nous partons”. Après m'être habillé, je descendais et rejoignais le guide, nous étions les seuls debouts, sauf l'aubergiste qui s'affairait à concocter notre collation. Il nous amena deux bols avec un mélange d'avoine.

“Là encore, je vous conseille de vous restaurer convenablement pour tenir la matinée”. Je m'exécutais sans broncher, je n'étais pas des plus causants le matin. “Je vais préparer les chevaux”. Le guide quitta l'auberge en faisant un signe de la main à l'aubergiste. Celui-ci lui rendit en hochement de tête en disant : “A bientôt”.

Des naashtis dans la plaine

Je rejoignais Sun Ley Ming, les chevaux étaient préparés et nous partions pour la deuxième journée. Nous continuions le voyage le long du canal gelé. Sun Ley Ming m'apprenait que c'était le seul repère dans la région pour éviter de se perdre. La température semblait effectivement baisser au fur et à mesure de notre avancée. Dans cette région, nous étions loin de la promesse du canal de la concorde. Il y avait assez peu de variation de paysage : la glace, la neige, les montagnes, j'avais l'impression que nous n'avancions guère, et lorsque nous franchissions un petit col, de nouveau les mêmes éléments se présentaient à nous. Et comme la piste était inoccupée, il était facile de penser que nous étions perdus en plein désert glacial. Sun Ley Ming m'expliquait certaines rumeurs concernant la région, notamment car nous avions croisé l'entrée d'une grotte. Il se disait que les naashtis n'étaient pas éteints, et qu'ils avaient réhabilité leurs anciennes demeures. Et en guise de vengeance par rapport à notre peuple qui avait tenté de les exterminer, ils attaquaient les voyageurs esseulés sur la piste. D'autres histoires circulaient sur un plan de guerre en préparation, ils faisaient des prisonniers pour obtenir des informations sur l'organisation des villes depuis leur disparition, sur la disposition militaire, sur l'avancée technologique et bien sûr sur l'évolution de l'alchimie au sein de l'Empire de la Triade de Jade. Sun Ley Ming n'avait jamais rien remarqué au gré de ses différents voyages. Il pensait plutôt à des actes de la part d'animaux affamés, tels que des tigres blancs à dent de sabre. Selon lui, les proies étaient peu courantes dans la région et l'homme et les chevaux représentaient une formidable opportunité pour les prédateurs. Je ne savais pas quoi penser de ces histoires, j'avais juste remarqué un sabre attaché sur le côté du cheval, facilement accessible. Que ce soit les naashtis ou bien des bêtes féroces, il valait mieux être armé de toute façon. La journée se terminait et j'avais hâte d'arriver au village, je commençais à avoir des douleurs au niveau des jambes, à force de se hisser sur les étriers lors des descentes un peu trop raides, puisqu'il fallait soulager le cheval. Cette épopée me permettait de muscler un peu les cuisses et les mollets.

Arrivés au village, celui-ci comprenait moins d'habitants que le premier auquel nous avons séjourné, je ressentais quelques regards en coin lorsque nous traversions la rue principale. Je comprenais que les étrangers étaient moins fréquents dans cette contrée. L'endroit pour laisser reposer les chevaux était plus petit. Sun Ley Ming m'indiquait d'entrer dans l'auberge pendant qu'ils s'occupaient des chevaux, que je devais donner son nom à l'aubergiste, et que je pouvais m'installer et commencer à me restaurer. Cette auberge comprenait moins de tables, seulement six, quatre tables étaient occupées, en tout une dizaine de personnes. Contrairement à la soirée précédente, personne ne se retournait lorsque j'entrais. Je me dirigeais vers le comptoir.

-“Bonsoir, je suis en voyage, en compagnie de Sun Ley Ming, il s'occupe des chevaux actuellement”.

-“Allez vous asseoir à une table, je vais vous amener le repas”. Son ton était un peu sec, on ne peut pas dire que l'accueil était des plus chaleureux. Arrivé à la table, j'étais tout de suite apostrophé par un homme, qui était à une table voisine, avec deux autres hommes.

-“Que nous vaut votre visite étranger ? Vous n'êtes pas de la ville ?”.

-“Non effectivement, je suis de passage, je me rend au canal de la concorde”.

-“Mais vous voyagez seul ?”.

-“Non, un guide m'accompagne, je viens de Yù Cheng, je ne connais pas du tout les contrées, je serais bien incapable de pouvoir rejoindre Bei Yi”. Les trois hommes commençaient à pouffer de rire. Pendant ce temps, l'aubergiste apporta le repas, un plat de riz, un grand bol de soupe, deux petits ramequins et deux cuillères. Le service était dans la continuité de l'accueil, il fallait se servir soi-même.



Peintures Hugo « Minus ».

“Vous n’êtes pas rendu pour rejoindre le canal de la concorde, et puis, il faut déjà réussir à aller à Bei Yi”. Les trois hommes continuaient de pouffer de rire mais s’arrêtèrent instantanément à l’entrée de Sun Ley Ming. La salle se taisait d’un coup, toutes les têtes se retournaient vers le guide un bref instant, et chacun reprit son occupation, sauf mon interlocuteur et ses deux acolytes qui m’ignoraient désormais. Sun Ley Ming alla au comptoir pour s’acquitter du repas et de la nuit je pense, puis il revint à ma table.

“L’aubergiste vient d’apporter il y a peu le repas, et j’étais en conversation avec l’homme de la table d’à côté”. “De manière générale, évitez les discussions avec les étrangers. Votre comportement, vos habits, tout laisse paraître que vous venez de la ville. Dans ces endroits reculés, les habitants sont méfiants, envieux parfois. Moins ils en savent sur vous et mieux c’est”. J’étais perplexe et surtout interrogatif sur la situation. Pourquoi l’homme de la table voisine avait cessé toute discussion dès l’entrée de Sun Ley Ming ? Il nous servait de la soupe dans les ramequins. Effectivement, comme il me l’avait dit le soir précédent, le repas était moins bon. Des bouts de viande étaient directement dans la soupe, je ne savais déceler quel type de viande c’était. Le repas terminé, Sun Ley Ming fit signe de le suivre : “Allons dormir”. C’est à ce moment que je remarquais seulement qu’il avait en sa possession son sabre. Peut-être que c’était la raison pour laquelle tous les hommes s’étaient tus à son arrivée ? J’aurai bien des questions à lui poser demain lors du voyage.

Les chambres étaient situées dans une pièce voisine, après avoir franchi une porte. Elles étaient séparées par de fines parois de papier, qui délimitaient cette sorte de grand dortoir. Nous allions au fond de la pièce, deux lits étaient derrière une paroi, c’était la première fois que je voyais une telle configuration.

“Vous serez encore plus surpris demain. Les lits sont directement dans la pièce centrale. Très certainement la pire de ce que vous pourrez voir en termes de couchage durant votre voyage”. J’espère qu’il avait raison et que les auberges du canal de la concorde seraient plus confortables. Je m’interrogeais sur la nuit que nous allions passer, et sur d’éventuelles repréailles de la part d’hommes qui occupaient l’auberge. Sun Ley Ming semblait lire sur mon visage comme dans un livre ouvert : “Ne craignez rien, vous pouvez dormir sur vos deux oreilles”. Je ne demandais pas mon reste, j’étais éreinté de ces journées passées à cheval. Durant mon sommeil, j’entendais au loin des hommes rentrer dans la pièce et se coucher, mais rien qui ne semblait assez dangereux pour me réveiller.

Leur compte de prisonniers

Sun Ley Ming me secoua l’épaule.

“C’est l’heure de se réveiller, une nouvelle journée commence. Je vous attend dans la pièce pour la collation, ne traînez pas”. J’étais un peu courbaturé, la couche n’était pas des plus moelleuses, je commençais à regretter mon lit de Yù Cheng.

Une fois encore, nous étions les seuls levés. Même l'aubergiste n'était pas présent. Sun Ley Ming avait terminé son bol d'avoine. "Je vais préparer les chevaux, je vous attend dehors". Les premières lueurs du soleil transperçaient la fenêtre, le jour venait à peine de se lever. La lumière pénétrait dans la pièce et une douce chaleur réchauffait l'atmosphère froide. Je mangeais tranquillement mon bol d'avoine et mes pensées s'évadaient vers le canal de la concorde. Puis vint l'homme avec qui j'avais entretenu une discussion hier soir, il s'approcha de moi.

"Méfiez-vous de votre guide, nul ne sait si c'est un homme ou un fantôme. C'est un personnage bizarre. Il paraît qu'il livre des voyageurs aux naashtis". La porte s'ouvrit et Sun Ley Ming passa la tête : "Allons-y". Je fis un signe de la tête à mon interlocuteur, signe qui tenait autant du salut que du remerciement.

"Ne tenez pas compte de tous les racontars qui se tiennent à mon égard, la très grande majorité est fausse". C'était tout de même curieux, dans tous les cas, mon guide traînait une renommée qui le précédait. Je faisais le lien avec notre arrivée dans le premier village, où toute l'assemblée s'était mue dans l'auberge. Il me tendait une couverture : "Tenez, vous en aurez besoin durant la journée, mais tentez de résister au froid le plus longtemps possible. Ainsi, lorsque vous vous couvrirez avec la couverture, vous aurez une sensation de chaud".

La journée qui débutait ressemblait à celle d'hier, nous longions de nouveau le canal gelé, et les reliefs étaient semblables. Seule la température était plus froide. Le long du parcours, au loin, je remarquais des ombres dans le bas de certains monts. Je ne savais dire s'il s'agissait véritablement d'une ombre ou bien si c'était l'entrée d'une grotte comme nous l'avions vu hier.

"Là bas au loin, pensez-vous que c'est l'entrée d'une grotte ?".

"Perçons l'abcès, et laissez-moi rétablir la vérité par rapport à ce qu'a pu vous dire l'homme dans l'auberge. J'imagine qu'il a dû vous conter une sombre histoire, que j'allais vous livrer aux naashtis." Sun Ley Ming se retournait en souriant, il semblait amusé de la situation.

"Effectivement, il y a un peu de ça". Je restais évasif afin d'en savoir plus sur l'homme qui était censé m'emmener à Bei Yi.

"Oui, mais cette semaine, ils ont eu leur compte de prisonniers, vous êtes tombés au bon moment". Il continuait à me sourire et l'amusement se transformait peu à peu en moquerie. "Vous savez, ils paient un bon prix qu'il est difficile de refuser". Il continuait à sourire et à rester dans l'énigme.

"Vous pouvez bien vous amuser et vous moquer de moi, mais c'est tout de même curieux que les gens se taisent à votre arrivée". Le sourire était tombé et il était piqué.

"Soyons sérieux, j'espère que vous ne croyez pas ces histoires ? Comme je vous l'ai dit, je ne crois pas à ce retour des naashtis. Et s'ils étaient revenus, vous pensez qu'ils commerceraient avec un guide ? Dans le but de récupérer des prisonniers ? Ca ne tient pas debout".

"Je suis prêt à tout croire, dans un sens comme dans l'autre. Reste que pour l'instant, les circonstances ne jouent pas en votre faveur". Je tentais une pique supplémentaire pour faire sortir de ses gonds mon adversaire.

"Vous avez raison. Ainsi, restez sur vos gardes, on ne sait jamais. Je ne suis pas très bon en calcul, et finalement, peut-être que le quota n'a pas été atteint cette semaine. Dans ce cas, vous allez valoir votre pesant de daoming. Un habitant de Yù Cheng, ça se négocie au prix fort. Vous détenez forcément des informations intéressantes sur votre ville qui vont contenter les naashtis. Un conseil, n'essayez pas de résister aux tortures, livrez-leur tout immédiatement". Avec à nouveau un sourire amusé, Sun Ley Ming m'avait renvoyé dans les cordes, c'était un adversaire coriace dans les joutes verbales.

Nous continuions la piste sans mot dire, je ne savais pas quel était le ou les secrets qui entouraient mon guide, mais sans nul doute qu'il n'y avait aucun rapport avec les naashtis. Cependant, je ne m'avouais pas vaincu, il me restait du temps pour percer le mystère. Dans tous les cas, il connaissait la région et tous ses recoins. Chaque petit détour n'était pas le fruit du hasard, soit pour arriver sur un point d'eau pour faire boire les chevaux, soit pour éviter une pente trop dangereuse, et nous revenions à chaque fois à proximité du canal gelé. Je commençais à greloter, le froid ici était plus perçant et le moment de s'emparer de la couverture était venu. Je recouvrais mes épaules, laissant choir la couverture sur le dos et les bras.

"Vous avez bien tenu. Pas mal d'autres voyageurs cèdent avant ça".

"Merci du compliment, je vous rend la pareille, vous n'êtes pas de ceux qui lâchent facilement". Sun Ley Ming esquissait un sourire. La couverture était lourde et apportait un regain de chaleur dans cette plaine glaciale. Ici, tout soufflait le froid : la neige, la glace, la brume, les montagnes enneigées, l'absence de son.

"Nous sommes dans la zone la plus froide. Demain matin, vous aurez certainement besoin de la couverture encore, mais vous pourrez vous en débarrasser le midi".

“C’est le froid ou les couvertures que vous connaissez le plus ?”. Sun Ley Ming rit de nouveau. “Vous ne manquez pas d’esprit, ça me plaît”. Il m’adressa un large sourire puis retourna la tête en direction de la piste. Nous arrivâmes au village en fin de journée. Le lieu était encore moins peuplé que les deux villages précédents, il faut dire que les conditions climatiques n’étaient pas idéales. Qui voulait vouloir vivre ici ? Dans cette atmosphère glaciale ? Il fallait sans doute être né ici, et ne pas avoir connu la ville pour réussir à s’en accommoder. “Entrez dans l’auberge pour vous réchauffer. Je m’occupe des chevaux et je vous rejoins. Faites attention à qui vous parlez”, esquissa t’il avec un large sourire.

Je rentrais dans l’auberge, qui était beaucoup plus sommaire.

Une grande pièce rectangulaire avec un comptoir à gauche, une cheminée en pleine activité au centre, quatre tables avec des groupes de deux et trois personnes. Quatre personnes se tenaient au comptoir et discutaient. A l’arrière plan, des deux côtés de la cheminée et derrière, je voyais plusieurs couchages. Je m’approchais du comptoir et donnais le nom de mon guide à l’aubergiste, lui expliquais que nous prenions le repas, et que nous passions la nuit ici. Les quatre personnes proches du comptoir avaient entendu le nom, et après un court silence, s’éloignaient d’un pas et continuaient la discussion. L’aubergiste sortait deux tasses, il versa du thé, puis posa deux bols sur le comptoir, ainsi qu’un plus gros bol dans lequel il y avait la soupe, et deux cuillères.

“Nous prendrons le repas sur l’une des tables inoccupées”. L’homme se retourna et je comprenais que je devais tout emmener moi-même sur la table. Quelques minutes plus tard, Sun Ley Ming entra dans l’auberge et la même scène se jouait encore, les têtes se retournaient, le silence envahissait la pièce. Il ne manquait plus que les flammes de la cheminée s’éteignent et que le noir recouvre tout l’espace. Effectivement, tout traduisait l’arrivée d’un fantôme. Après quelques secondes, chacun reprenait son activité. Je le regardais se diriger vers notre table, le sabre à la ceinture, et avec un sourire amusé qui annonçait une phrase de moquerie.

“A voir votre grimace, vous avez goûté la soupe ?”.

C’est depuis votre arrivée qu’elle s’est transformée en soupe à la grimace vous voulez dire...”.

“Vous marquez un point, je dois vous le concéder”, dit-il d’un bon amusé. Il est vrai que la soupe était mauvaise, son seul bienfait était de réchauffer le corps après une journée passée dans le froid. En guise de consistance, on y trouvait des légumes et des herbes. Il était bien difficile de dissocier chaque élément, l’ensemble formait une bouillie qui avait été réduite à la chaleur du feu.

“Je dois reconnaître que vous êtes un bon guide, mais en ce qui concerne les auberges, vous ne me semblez pas un spécialiste”. Il était de nouveau amusé.

“C’est à la hauteur du forfait que vous avez pris. Si vous n’aviez pas été aussi regardant, nous aurions pu loger dans des palaces, avec des mets de choix : de la viande, des légumes, des desserts. Et avant le coucher, un bon massage aux huiles pour soulager le corps des efforts de la journée”. C’est moi qui esquissait un sourire cette fois-ci. Il ne manquait pas d’humour et de répartie, et c’est vraiment quelque chose que j’appréciais, malgré tout le mystère qui l’entourait.

“Oui j’en suis désolé. J’ai préféré privilégier les palaces au canal de la concorde. Et puis, le négociateur en voyage m’avait averti d’un guide au caractère épouvantable, donc je n’allais tout de même pas déboursier une somme supplémentaire pour un personnage qui n’en vaut pas la peine. Et sur ce point, je dois dire qu’il avait raison. Mais je penserai à vous lors des débuts de soirée sur les cités-port du canal, une douce musique, les odeurs parfumées de la viande en train de rôtir, pendant que vous arriverez péniblement à une auberge, après une journée passée dans le froid, sans couverture”.

“Vous avez raison, vraiment je vous plains, vous allez avoir chaud, vous allez être malade chaque soir d’avoir trop manger, et d’autant plus avec une musique servie par d’obscures musiciens”. Pour conclure la phrase, Sun Ley Ming renversait la bouillie de sa cuillère qui venait s’aplatir dans son bol avec un bruit éloquent. Nous riâmes tous les deux aux éclats. Les autres personnes se retournaient et semblaient surprises de nous entendre rire.

Après avoir tant bien que mal fini notre bouillie, nous nous rendions à l’arrière de la pièce, où étaient situées les couches. C’était simplement des lits de fortune, constitués de foin sec. Une couverture se trouvait au pied du lit.

“Vous en aurez bien besoin cette nuit, lorsque le feu sera éteint, la température de la pièce va chuter. Ca vous fera deux couvertures pour éviter de prendre froid”. Pour l’heure, le feu de la cheminée chauffait plus que convenablement cette grande salle. Je m’endormais sans trop de difficulté, harassé par la journée passée.

Color Quest

Découverte

Color Quest est un jeu d'escarmouches avec figurines créé par Fabien Friess (Paint Brawl, Dark Threat et Gob'z Heroes) et financé sur la plateforme Kickstarter en mars 2017.

L'intrigue prend place dans l'univers Color Warz®, qu'il a co-créé avec Nicolas Tézé (Paint Brawl et Dark Threat) et Rémi Lamothe.

Les figurines Color Quest

Le jeu s'accompagne d'une gamme de figurines en résine finement détaillée à assembler et à peindre à l'échelle 28mm.

Dès le départ, nous avons souhaité collaborer avec des sculpteurs français parmi les meilleurs, en commençant par Rémy Tremblay – peintre et sculpteur émérite – qui a réalisé plusieurs pièces fabuleuses comme « La 13ème Heure » que vous avez sans doute déjà aperçue. Puis, il a été rejoint par une équipe de sculpteurs tout aussi talentueuse dont Stéphane Nguyen (Alchimistes de Dirtz – entre autre), Valentin Zak (Da Clash!), Gaël Goumon (Mandragore Miniatures) et Christophe Bauern d'abord pour la peinture (Série 1 et Série 2), puis pour la sculpture.

Chacun de ces artistes apporte son savoir-faire et son regard sur l'univers. Stéphane et Christophe par exemple, ont largement contribué à la mise en avant de la gamme des Monstres (socle 50mm) qui ont une importance toute particulière dans l'univers et dans le jeu (surtout dans la nouvelle version mais nous en reparlerons plus tard). Valentin et Gaël, quant à eux, ont assuré l'évolution des modèles de la gamme, notamment les personnages féminin. Tous ont un souci du détail et un travail sur les matières et les postures qui ont permis à la gamme Color Quest de se faire une place parmi les meilleurs du marché.

Aujourd'hui encore, plus de 13 ans après nos premières réalisations, nous continuons de travailler avec notre équipe. C'est pour nous l'ADN du projet et nous sommes ravis de vous annoncer que de nouveaux projets sont à l'étude avec Valentin Zak, mais aussi avec Stéphane Nguyen et bientôt avec Rémi Tremblay. Gaël et Christophe ayant, pour le moment, d'autres engagements.

Le jeu Color Quest

C'est la suite directe du jeu de plateau Color Warz : Paint Brawl sorti en 2012.

Il s'agit d'un jeu de tactique pour deux joueurs dont l'intérêt réside dans le choix des unités qui vont constituer son clan et de la façon dont les joueurs vont gérer leurs actions (attaques, déplacements, capacités spéciales) et les ressources propres à l'univers (flaques de peintures qui conditionnent les déplacements et les invocations, des Kadamas qui déclenchent des pouvoirs spéciaux, etc.).



Une version 1.5 du jeu est en cours de développement. Elle proposera, en plus de l'actualisation des profils des personnages, du contenu supplémentaire pour la boîte de base, des nouvelles compétences pour les clans, de nouveaux scénarios (Monstres) et le passage des héros au niveau 3.

Le jeu propose actuellement trois clans distincts. Chaque clan dispose d'unités spécifiques et d'un héros qui pourra évoluer au fil de la partie :

Les Protecteurs de Gaïa (clan affilié à la Déesse de la vie).

Ce clan est dirigé par Oak, le vieux sage et son disciple, l'Élu.

Il se base majoritairement sur les clans de couleurs issus de Paint Brawl et donc, sur les Khromaz (voir ci-dessous). Votre style de jeu dépendra de la couleur choisie.

Nouveauté v1.5 : dans cette nouvelle version, le joueur Gaïa aura la possibilité de choisir **sa couleur et donc son Totem** en début de partie. Ce qui lui offrira un avantage tactique spécifique.

Les Légions de Kaos (clan affilié au Dieu du Néant)

Ce clan, dirigé par le Rônin, tire profit des forces adverses.

Les Khromaz deviennent des Skelettes de bois, les Spores empoisonnent et corrompent les champions adverses, les Mandragores attirent leurs proies, etc.

Nouveauté v1.5 : dans cette nouvelle version, le joueur Kaos aura la possibilité de choisir parmi les « **Voies de la Ruine** ». Chacune de ces spécialités permettra au joueur d'accéder à des compétences spécifiques ainsi qu'à une invocation Ultime, résultante de la fusion de plusieurs parties du Fléau.

Un second héros : Fungi Sama est également prévu d'ici 2027.

Les **Dark Khromaz** (clan neutre et autonome pouvant jouer le rôle de Mercenaires).

Ce clan est dirigé par la Succube.

Il s'agit d'un clan de Mercenaires pouvant être joué seul, ou en complément d'un des deux clans principaux (Gaïa ou Kaos). Il se caractérise par la présence abondante de personnages puissants (Champions). Chacun spécialisé dans une tâche spécifique : escorte, chasse aux Monstres, chasse aux invocations, etc.

Nouveauté v1.5 : dans cette nouvelle version, le joueur Dark Khromaz aura la possibilité de choisir parmi une liste **d'Artefacts**. Chacun de ces Artefacts permettra au joueur de débloquent des capacités spéciales.

Un second héros : la Phénix est également prévu d'ici 2027.

Le contenu de la boîte de jeu ainsi que les règles vont évoluer en 2025 afin d'offrir une expérience de jeu encore plus immersive.

Focus sur Paint Brawl

Color Warz : Paint Brawl est un jeu de placement tactique pour 2 à 4 joueurs édité en 2012 par FLUO Games, ma précédente société d'édition.

Les joueurs y incarnent une bande de Khromaz (petit peuple qui vit sur la planète), dirigée par un Chef et issue d'un des 6 clans de couleurs. Les personnages s'affrontent avec de la peinture.

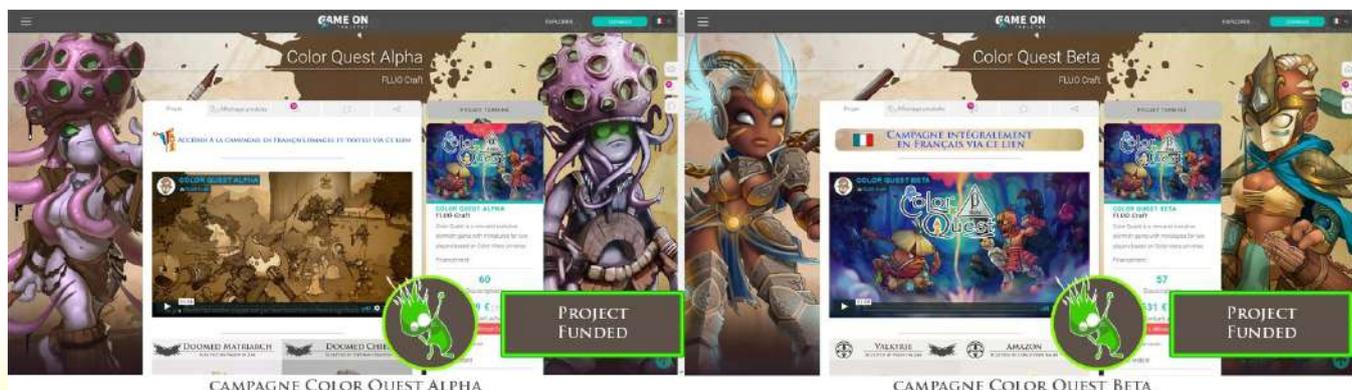
Chaque couleur de clan a une spécificité tactique : les rouges privilégient la force, les bleus la magie et les jaunes les déplacements.

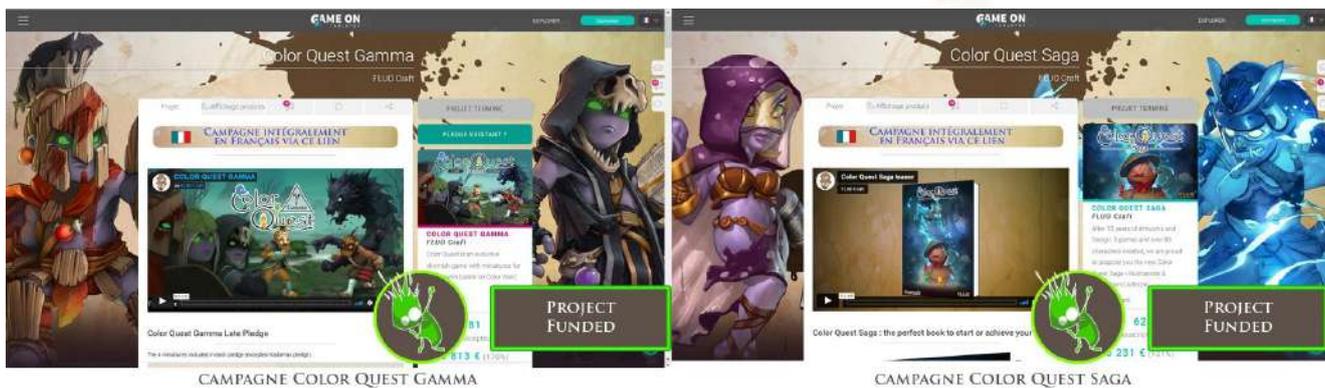
Comme en peinture, les couleurs secondaires (vert, orange et violet) sont le métissage des couleurs primaire et on retrouve cela dans le gameplay. Le clan orange aura donc les attraits du rouge et du jaune.

Les deux autres forces du gameplay résident dans le fait qu'il n'y a pas de mort (les joueurs se repeignent et passent d'un clan à l'autre, il n'y a pas d'élimination) et dans le système de gestion de la peinture.

En effet, dans le jeu, la peinture sert à repeindre les personnages adverses, mais aussi à contraindre les déplacements et les attaques, à gérer des réseaux et à invoquer des golems et autres invocations de peinture.

Nous travaillons actuellement à la réédition de ce jeu et sur une opération spéciale incluant une quinzaine de boîtes Collector qui devrait voir le jour dans les mois à venir.





Color Quest	Saison 1	Alpha	Beta	Gamma	Saga	Delta
Année	2017	2018	2019	2020	2021	2025
Plateforme	Kickstarter	Game on TT				

Après son financement initial sur Kickstarter, le projet change de formule et passe en 2018 sur la plateforme française de financement participatif : Game On Tabletop.

FLUO Craft propose chaque année une campagne de financement participatif incluant du nouveau contenu (3 à 5 figurines compatibles avec le jeu) et l'accès à l'ensemble de la gamme.

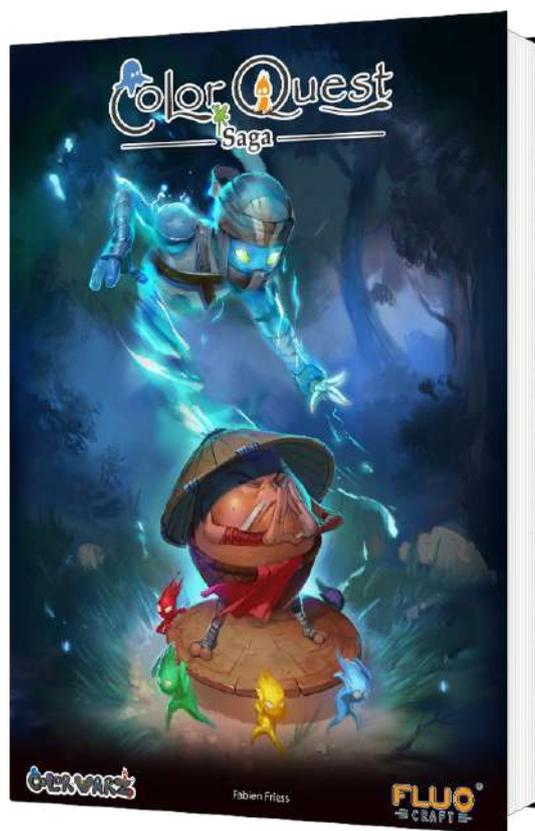
Le modèle se structure comme suit : une figurine offerte (stretch goal) pour deux figurines achetées. A ce jour, c'est ainsi 4 campagnes qui ont été financées sur cette plateforme :

Le développement du jeu a depuis été mis en pause pour se recentrer sur le développement de l'univers et notamment le développement de l'artbook Color Quest Saga (voir ci-après) et de sa suite.

Le jeu et l'artbook Color Quest seront à nouveau disponible sur la campagne Color Quest Delta à paraître en 2025 sur Game on Tabletop.

L'univers de Color Warz a demandé plusieurs années de développement et énormément de recherches aussi bien sur le plan scénaristique que sur celui du design.

Ce n'est pas moins de 6 illustrateurs et illustratrices qui ont contribué à donner vie à cet univers : Giuseppe Severino, Kevin de Castro, Maxime Berhelot, Gaël Lannurien, Mariana Gomez ou encore Rémi Lamothe qui a récemment intégré le projet pour renforcer l'équipe d'auteurs.



Sans oublier les artistes qui sont intervenus ponctuellement sur des aspects plus spécifiques du projet comme Denis Grand ou Naïade.

Tous ces artistes ont contribué à bâtir cet univers riche, onirique et original qu'est Color Warz.

En 2021, pour les 15 ans du projet, nous avons édité un artbook présentant l'ensemble du background et des personnages de l'univers Color Quest.

A travers 156 pages, le livre retrace l'ensemble de l'histoire et des jeux sous licence Color Warz. Il est rédigé dans l'esprit d'un codex : partie scénario (26 pages), présentation des personnages et des clans (100 pages), autour du projet (13 pages), etc.

Il contient tout le background et les développements effectués de Paint Brawl à Color Quest.

L'artbook Color Quest Saga sera à nouveau disponible sur la campagne Color Quest Delta à paraître en 2025 sur Game on Tabletop.

Un second volume (Color Quest Nova) est actuellement en cours de rédaction et devrait voir le jour en 2026.

Passage à la 3D

Color Quest est un petit projet indépendant qui fédère une soixantaine de contributeurs réguliers. Pour pouvoir continuer de nourrir la gamme et de la faire évoluer, il est devenu impératif de réfléchir à de nouveaux vecteurs de production afin de toucher un public plus large tout en préservant cet esprit communautaire. Les contributeurs de Color Quest savent ce qu'ils vont trouver à chaque édition et ils y reviennent car ils ont un lien particulier avec cet univers.

En janvier 2024, j'ai effectué une formation de modélisation et d'impression 3D pour me familiariser avec cette nouvelle technologie et évaluer la pertinence de cette technique pour l'évolution de la gamme Color Quest, en complément des tirages résine traditionnels.

La fermeture de notre fabricant de figurines et partenaire, GRX Créations, en juin 2024 a accéléré cette transition.

C'est ainsi qu'en novembre 2024, nous avons lancé la première campagne Color Quest 3D en partenariat avec Lafig Miniatures, spécialisé dans ce domaine, pour initier cette transition.

L'objectif de ces campagnes sont multiples :

Assurer une diffusion plus large des figurines Color Quest en s'affranchissant des frontières et des coûts d'expédition, réduire les coût de production mais aussi le prix de vente des figurines imprimées en 3D sans rogner sur la qualité, faciliter l'évolution du jeu et notamment l'intégration des éléments de décors et limiter l'impact du volet « production » sur l'évolution du projet (gestion du stock, contraintes de productions, délais de fabrication, etc).

La campagne Color Quest 3D Gaïa a réuni 15 contributeurs plébiscitant massivement le format STL donc l'impression 3D à domicile. C'est la première phase de ce projet en plusieurs étapes.

Une seconde campagne, Color Quest 3D Kaos a été financée le 05 février 2025 sur Kickstarter. Les livraisons sont en cours.

Une 3ème campagne, Color Quest 3D Dark est prévue pour le jeudi 20 mars 2025 pour finaliser cette transition avec l'ajout des figurines du clan Dark Khomaz.

De nouvelles campagnes Color Quest 3D seront proposées à compter du second semestre 2025.

Évolution du jeu Color Quest v1.5

Côté jeu, Color Quest bénéficiera d'un petit lifting pour son grand retour lors de la campagne Color Quest Delta à paraître au second semestre 2025 sur Game on Tabletop.



L'idée ici n'est pas de réinventer la roue mais de rendre l'ensemble du gameplay plus fluide et accessible au plus grand nombre. L'accent est donc mis sur des scénarios plus courts, nécessitant moins de figurines et sur les évolutions tactiques avec l'apparition de compétences spécifiques pour chaque camp.

Concernant les scénarios

Nous souhaitons proposer des scénarios spécifiques dédiés à chaque Monstre et contextualisant l'utilisation de ces derniers. En effet, nous pensons qu'un format « court » ne demandant que quelques figurines serait une porte d'entrée parfaite pour se familiariser avec l'univers Color Quest.

L'idée ici serait donc de jouer des camps plus réduits et asymétriques : 3 ou 4 personnages contre un Monstre seul ou accompagné de quelques unités.

Chaque Monstre sera mis en lumière dans un scénario dédié avec un but spécifique : escorte, survie, désactivation, etc.

Concernant les spécificités

Cela fait plusieurs années que je souhaite simplifier le système lié aux couleurs pour le joueur Gaïa car, contrairement à Dark Threat, il n'y a actuellement aucun intérêt pour le joueur couleur de jouer plusieurs couleurs en même temps.

Ainsi, j'ai envisagé un système de bonus de clan pour chaque couleur, sur la base de ce qui se fait dans Paint Brawl. Par réciprocité, il a fallu créer des spécialités pour les deux autres clans.

Après plusieurs mois de discussions avec l'équipe, nous avons décidé d'inclure un système d'Artefacts pour les Dark Khromaz qui sont toujours en quête d'objets magiques et puissants et de voies de spécialisations (Voies de la Ruine) pour le joueur Kaos qui symbolise la façon dont vous prêterez allégeance au Dieu du Néant : Violence, Maladie ou Corruption.

Évolution des Héros

L'un des points attendus depuis plusieurs années à présent est le fait de pouvoir faire évoluer ses Héros vers un niveau supérieur. Ceci permettant de jouer des parties de Color Quest encore plus épiques et ouvrant la voie pour le jeu à 4 joueurs. C'est pour cette raison que nous avons décidé de proposer les héros niveau 3 pour la campagne Color Quest Delta : Oak, l'Élu, le Rônin et la Succube.

Les parties de Color Quest seront encore plus immersives !

Autres évolutions plus classiques par rapport à la v1 :

Ajout du pack Alpha (Élu niveau 2 + Matriarche Possédée et Chef Possédé) à la boîte de base Color Quest

Mise à jour du profil des personnages

Suppression du système d'encombrement

D'autres évolutions sont à l'étude. Nous vous en reparlerons dans le prochain numéro.

Paint Brawl v2.0

Nous y réfléchissons depuis plusieurs années et l'ajout des nouveaux scénarios de Monstres et, surtout, le passage à la 3D ouvrent la voie vers de nouvelles possibilités.

C'est ainsi que nous pensons proposer en 2026 le retour de Paint Brawl dans un format « scénarios » intégré à Color Quest.

Le projet est encore en cours de développement mais c'est ce qui nous semble le plus logique aux vues des dernières productions (comme l'artbook Color Quest Saga) et de l'évolution du secteur.

Le retour de Paint Brawl sera accompagné de l'intégration de nouveaux éléments comme de nouveaux personnages (voir Furie, Sorcière et Dresseuse ci-après) mais également de nouveaux éléments de décors et d'évènement qui viendront changer la nature et le comportement de la peinture en jeu.

Plus qu'un retour du jeu, c'est une véritable évolution qui vous attend !

Les figurines du camp Gaïa

Le Clan Gaïa est majoritairement constitué de combattants Khromaz qui sont répartis en 3 castes principales :

Les Fantassins : Guerriers, Kogneuses et Paladines.

Les Éclaireurs : Chasseurs, Rangers et Bombers.

Les Sorciers : Chamans, Mystiques et Djinn.

En plus de ces combattants, il est possible à certains personnages d'utiliser les Kadamas pour créer des invocations de peinture et/ ou des esprits de lumière.

Les Kadamas sont de petits esprits farceurs que l'on retrouve dans l'univers de Color Quest. Il en existe de toutes les couleurs et ils se regroupent naturellement auprès des magiciens et des invocateurs. Plus un magicien est puissant, plus le nombre de Kadamas autour de lui est grand.

Lorsqu'un Kadamas fusionne avec une flaque de peinture, cela donne un mini Golem. A chaque fois qu'un Golem gobe un autre Golem, il évolue et sa masse de peinture grossit.

Les couleurs ont également leur importance. Les Khromaz du clan rouge ont une préférence pour les Fantassins et la force brute, ceux du clan Jaune privilégient les Éclaireurs et le placement tactique tandis que les Khromaz du clan bleu sont spécialisés dans la magie. Comme en peinture, les couleurs secondaires sont le mélange des couleurs primaires.

Exemple de Khromaz issus du clan Rouge :



De gauche à droite : Guerrier, Chasseur, Chef, Golem de peinture, mini Golems et Chaman.
Sculpture : Rémy Tremblay | Peinture : Christophe Bauer



De gauche à droite : Kogneuse, Ranger, Matriarche, Mystique et Clone de peinture
Sculpture : Stéphane Nguyen et Rémy Tremblay (Clone) | Peinture : Christophe Bauer

Les nouveautés du camp Gaïa.



La furie



La sorcière



La dresseuse

Afin de soutenir le retour des jeux Color Quest (2025) et Paint Brawl (2026), de nouveaux personnages Khromaz ont été créés.

Il s'agit de nouveautés qui ne sont pas présentes dans l'artbook Color Quest Saga et qui seront présentées dans le second volume.

Ces personnages seront compatibles avec les deux jeux (Color Quest et Paint Brawl).

La Furie est un personnage athlétique qui se déplace rapidement sur le plateau. Elle est issue de la caste des Fantassins, comme le Guerrier, la Kogneuse et la Paladine.

Son principal intérêt en terme de gameplay est de pouvoir se déplacer en diagonale ce qui ouvre de nouvelles possibilités sur le plan offensif.

La Sorcière est un personnage complexe qui proposera différentes variantes de gameplay. Elle est issue de la caste des Magiciens, comme le Chaman, La Mystique et la Djinn.

La sorcière propose un socle de compétences communes (divination) puis une série de spécialités :

Invocations (Mega Kadamas)
 Potions (Avantage ponctuel)
 Vaudou (manipulation de Khromaz adverses)

Vous pourrez donc adapter votre stratégie en fonction de vos envies et de votre style de jeu.

3 . La Dresseuse est un personnage polyvalent qui interagit avec les animaux-totems présents dans l'univers de Color Quest, à savoir : La Salamandre, le Dragonnet, le Crapaud et le Cochon Sauvage. Elle est issue de la caste des Éclaireurs, comme le Chasseur, la Ranger et la Bomber.

Chacune de ces nouvelles figurines sera proposée avec des variantes.

Nous réfléchissons également à de nouvelles poses alternatives pour les principaux Khromaz (Guerrier, Chasseur et Chaman) pour accompagner le retour de Paint Brawl.

Crédit illustrations Furie, Sorcière, Dresseuse et variantes de Khromaz : Rémi Lamothe



Commander un Character Design



Depuis mes débuts dans le milieu de la figurine, en 2020, j'ai personnellement produit un nombre conséquent de figurines pour ma gamme : Warbound. C'est fort de cette expérience que j'ai été mandaté par l'équipe 1D pour une mission captivante : réaliser une série d'articles détaillant toutes les étapes de la création d'une figurine : de la simple idée à l'artbox. Et comme nous ne faisons pas les choses à moitié chez les 1D, nous n'allons pas nous contenter d'écrire, nous allons donner forme à ce projet ! Ainsi, lorsque nous bouclerons le dernier article de la série, vous pourrez poser vos pinceaux sur le fruit de notre travail.

À force d'essais et d'erreurs, j'ai accumulé un bon nombre de règles qui me permettent de mieux communiquer avec les illustrateurs et sculpteurs et, en définitive, de réaliser des produits finaux plus aboutis. Bien que mon apprentissage dans la création de figurines soit loin d'être achevé (et se poursuivra sans doute indéfiniment), c'est avec une joie non contenue que je vais vous livrer, au fil des magazines, mes leçons et mes astuces.

Pour ce premier numéro, nous allons nous pencher sur le premier poste dans la chaîne de production : le concept. Plus particulièrement, je vais m'attarder sur la direction artistique. Bien démarrer un projet peut être plus complexe qu'il n'y paraît. J'espère que la méthodologie que j'ai mise au point au fur et à mesure des années pourra être utile aux lecteurs voulant reproduire la merveilleuse aventure créatrice que nous entamons ici.

L'idée et l'artiste

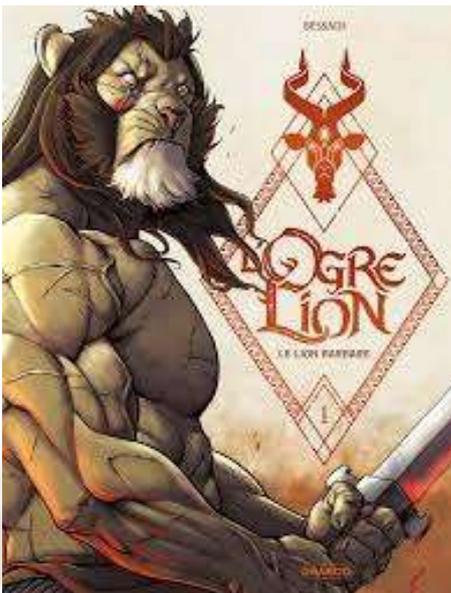
Avant de débuter ce projet, notre équipe devait se mettre d'accord sur un personnage qui pourrait représenter la bande de joyeux drilles qui composent l'équipe de rédaction 1D. Plutôt que de débattre indéfiniment sur une longue liste de possibilités, nous avons décidé de soumettre chacun une idée, et de laisser un vote décider pour nous. Chaque membre de l'équipe pouvait proposer, en une phrase simple, un concept de personnage et chacun disposait d'une voie pour le vote (le vote pour sa propre suggestion était interdit).

Le concept ayant remporté le plus de voix était "un écureuil en armure".

Puisque le sujet est un personnage animal, le nom de Bruno Bessadi est rapidement arrivé dans la discussion. Habitué du milieu de la figurine et de l'exercice anthropomorphe, certains membres de l'équipe avaient déjà eu le plaisir de travailler avec lui, notamment pour son travail sur la gamme Caeris (Occicat Games). Après une première prise de contact, Bruno s'est montré particulièrement enthousiaste à l'idée de pouvoir offrir une mascotte à la scène indépendante francophone de la figurine. L'affaire était conclue !

Le choix d'un artiste est toujours un moment clé. Faut-il contacter un grand nom du milieu artistique ou demander à un cousin avec un bon coup de crayon ? Il n'y a pas de bon ou de mauvais choix. Certains artistes ne prendront pas la peine de répondre, d'autres seront étonnamment enthousiastes et disponibles. Il n'y a pas de secret, il faut pousser la porte de la boîte mail et croiser les doigts.

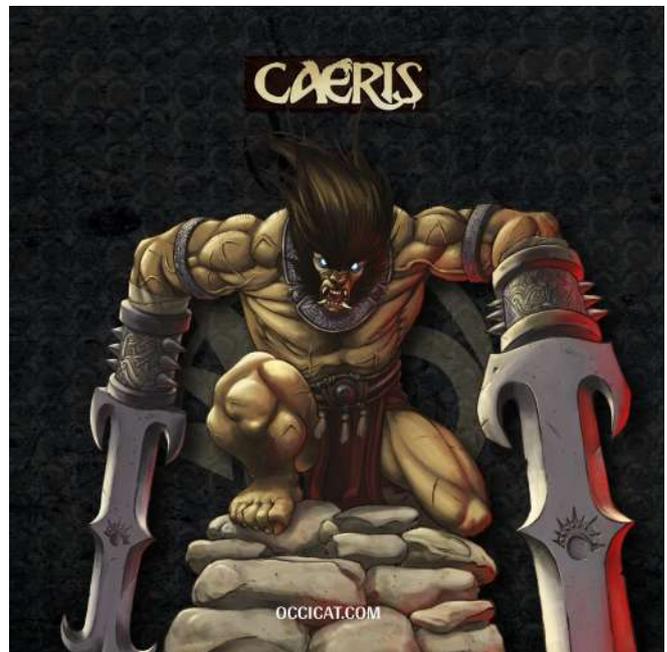
À l'âge de 13 ans, Bruno Bessadi rejoignait notre hobby. Les Nains du Chaos de chez Games Workshop avaient alors trouvé faveur à ses yeux. Ses pinceaux s'aventurent cependant sur un autre sujet qui deviendra récurrent dans sa carrière : les créatures anthropomorphiques. Passionné de bandes dessinées, manga et comics depuis sa tendre enfance, il se dirige naturellement vers une carrière d'illustrateur.



© Drakoo/Bessadi 2025

Après avoir publié ses premières planches en 1997, dans le magazine Golem, il signe chez Soleil, la série de 6 tomes Zorn & Dirna, sous le scénario de Jean-David Morvan (2001). Après de nombreuses autres réalisations et collaborations, Bruno réalise une série de 3 tomes pour laquelle il assure cette fois à la fois le scénario et le dessin. Dans L'Ogre Lion, un lion anthropomorphique inspiré par le personnage de Conan, apparaît sur la couverture du premier tome, réalisé par notre illustrateur.

Donnant également des cours de character design et d'anatomie au sein de plusieurs écoles, Bruno en vint à prêter sa plume aux producteurs de figurines indépendants de chez Occicat Games en signant plusieurs design pour le jeu Caeris. La thématique de l'anthropomorphisme semble lui coller à la peau.



La place de l'artiste

Magnifique, vous avez trouvé un artiste et vous vous êtes mis d'accord sur le budget. Comment bien lui communiquer ce que vous voulez ? Comment être certain qu'il reproduira exactement ce que vous avez en tête ?... Chaque ordonnateur a des attentes différentes mais laissez-moi vous livrer mon avis sur la question : Ôtez-vous cette idée de la tête ! Si vous avez une image mentale très précise du modèle fini, effacez-la vite de votre esprit. Pour avoir essayé (trop souvent) de faire naître un personnage de mon esprit par la main d'un illustrateur, je peux vous assurer que cela ne mènera qu'à énormément de frustration. Pour vous autant que pour l'illustrateur.

Essayez plutôt de trouver du plaisir dans l'inconnu et la découverte. Laissez l'artiste vous surprendre. Les artistes ont bien souvent un bagage esthétique bien plus fourni que le nôtre, pourquoi essayer de forcer vos idées préconçues ? Pour ma part, j'essaye désormais délibérément d'empêcher toute image mentale du personnage de s'installer dans mon esprit borné avant le début du travail, de peur de manquer une belle surprise.

Bien entendu vous avez sans doute des points à faire respecter : un équipement, un certain type de pose, la taille du personnage. Mais rappelez-vous que vous êtes venu chercher cet artiste parce que vous aimez son travail. Alors, sauf s'il vous demande d'être le plus précis possible, laissez-lui de l'espace d'expression !

C'est avec cette idée en tête que j'ai indiqué à Bruno mes premières idées : Le personnage doit avoir une armure : peut-être une armure de chevalier ? Ou de conquistador ? Il pourrait manier une arme démesurée... ou même lancer un sort ! J'aime assez l'idée d'un écureuil pyromane au regard inquiet. Une grande cape pourrait nous faire économiser des zones de sculptures,... Quelques idées lancées sur le clavier lors de nos premiers échanges de mails, mais je me suis assuré de me montrer surtout intéressé par ses idées et son point de vue... comment représenter la scène indépendante de la figurine avec un écureuil en armure ?



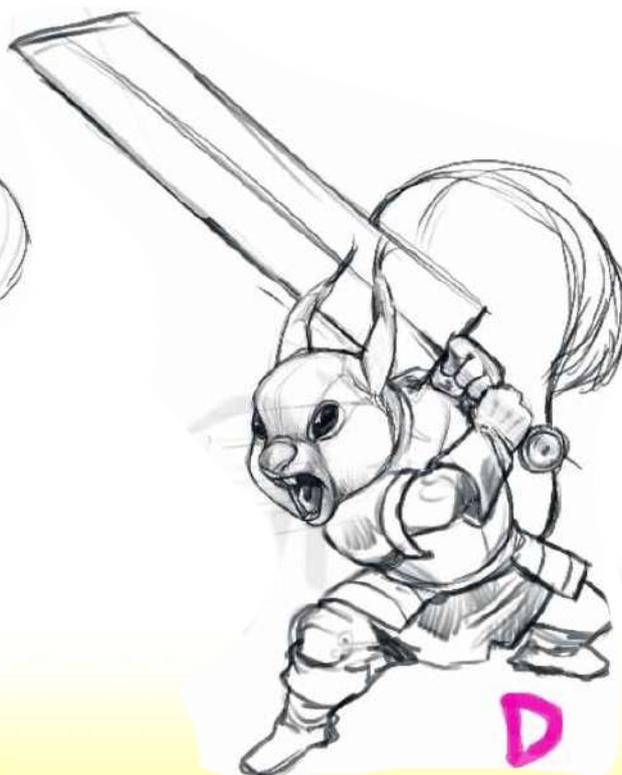
Les premiers sketches

Si mon idée sur la question était volontairement floue, Bruno s'est rapidement chargé de lui donner forme. Les premiers sketches de notre artiste arrivent sur ma boîte mail, peu de temps après nos premiers échanges. Notez qu'ici, il s'agit en réalité d'une seule proposition de design et de plusieurs propositions de poses. Si notre projet était de définir le design d'un personnage pour un jeu d'escarmouche ou de bataille, j'aurais sans doute manqué de points de comparaison pour faire un choix.

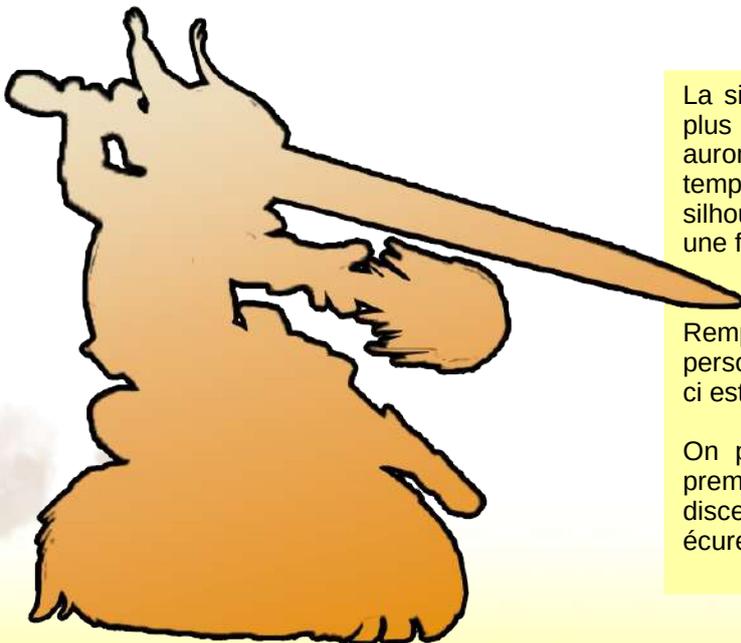


Ceci peut s'avérer assez dangereux pour les deux parties car si le personnage ne me plaît pas : tout est à refaire. Proposer un seul design à la fois peut grandement augmenter le temps de travail car si vous n'avez pas une explication précise de ce qui ne vous plaît pas et des changements que vous voulez opérer, l'artiste va devoir continuer à réaliser des sketches à l'aveugle, tel un lanceur de fléchettes aux yeux bandés. N'hésitez donc pas à demander à l'artiste de réaliser des propositions de personnages bien différents afin d'augmenter les chances de trouver la bonne piste du premier coup.

Ici, l'expérience de Bruno joue en notre faveur et il réalise un sans-faute du premier coup ! Le personnage dispose de peu d'éléments différents (armure, arme, vêtement, pelage). Cela le rendra très lisible et agréable à colorer, tant pour les peintres débutants qu'affirmés. Si vous n'avez pas encore beaucoup d'expérience sur la production de figurine, je vous conseille fortement de limiter le nombre de détails. Faites-vous d'abord la main sur des personnages simples comme celui-ci.



Bien que le modèle B soit, à mon sens, celui qui rend le mieux en illustration, il faut toujours garder en tête que le produit final sera une figurine en 3 dimensions. L'ajout d'une boule de feu projetée par la main de la proposition B2 sera un très chouette élément supplémentaire pour une figurine d'exposition : les peintres pourront s'en donner à cœur joie en effectuant un beau travail de lumière autour de cet effet magique. Et l'épée et l'armure offriront de magnifiques sujets pour réfléchir cette source de lumière. Penser à la peinture dès les premières étapes du concept est assurément une bonne idée. C'est parti pour l'écureuil B2 !



La silhouette est sans doute l'un des points les plus importants d'un character design ! Nous aurons l'occasion de le rappeler lorsqu'il sera temps de faire sculpter la figurine mais une silhouette bien lisible est l'une des clés menant à une figurine réussie.

Remplir l'illustration pour obtenir une ombre du personnage vous permettra de vérifier que celui-ci est bien compréhensible.

On peut voir que Bruno n'en est pas à son premier rodéo, même sans aucun détail, on discerne bien la pose acrobatique de notre écureuil. Chapeau l'artiste !

Faire des retours efficaces

Si le personnage proposé par l'artiste ne vous convient pas, commencez par prendre le temps de bien analyser pourquoi avant de faire un retour. À trop d'occasions, j'ai réagi trop rapidement au travail d'un illustrateur et je l'ai à chaque fois regretté ! Prenez le temps de vous imprégner du design. Il se peut que celui-ci ait simplement besoin de temps pour que vous l'appréciez !

Une fois ce temps de recul nécessaire écoulé, commencez par lister ce que vous aimez dans le design, et communiquez cela en premier. L'artiste a besoin de savoir qu'il ne travaille pas dans le vide, et d'expérience, débutez votre message par le positif mettra votre interlocuteur dans de bonnes conditions pour accueillir les points négatifs qui arrivent ensuite. Une bonne communication est la clé d'un travail réussi ! Le processus de création d'une figurine doit être amusant, pour vous comme pour l'illustrateur. Cela se ressentira sur le produit fini.

Sauf si l'illustrateur vous demande d'être le plus directif possible, évitez d'être trop précis sur les modifications à apporter : "Ajoute une cape au personnage, un chapeau de Robin des Bois et un cache-œil de pirate".

Cela apportera sans doute beaucoup de frustration car beaucoup de nos idées ne feront pas sens pour lui. Privilégiez des directives plus générales et laissez l'artiste trouver les solutions : "Peux-tu rendre le personnage plus héroïque ?", "J'aimerais qu'il soit plus mystérieux", "le personnage n'a pas l'air assez dangereux". Si vous voulez vraiment ajouter un élément, il vous faudra bien comprendre que cela aurait dû faire partie des directives initiales et il sera sans doute bienvenu de le faire remarquer. "Désolé, j'aurais dû le signaler plus tôt mais maintenant que je vois tes designs, je pense que j'aimerais vraiment que le personnage possède une grande cape".

Enfin, rappelez-vous que vous vous êtes mis d'accord sur un Budget, et que l'artiste va plus que probablement dépasser le temps qu'il espérait mettre sur ce projet pour combler vos désirs. Essayez donc de lui rendre la pareille et utilisez tous les conseils que nous avons déjà énumérés pour limiter au maximum les allers-retours. Un artiste qui a aimé travaillé avec vous en redemandera !

Astuce : prendre la pose !

Vous communiquez avec un artiste, qui aura bien souvent une imagination fortement basée sur la vue. Plutôt que d'essayer de décrire ce que vous avez en tête, une simple photo sera bien souvent plus efficace que trois pages de description détaillée.

Pour communiquer mes idées préliminaires pour la pose, je sers souvent de modèle pour illustrer mes propos. Un exercice aussi amusant qu'utile ! En effet, en prenant la pose, vous vous rendez souvent compte que la position que vous imaginez n'est pas naturelle ou qu'elle manque d'équilibre. En plus de communiquer plus efficacement, vous réglerez des problèmes de silhouette avant même qu'ils n'apparaissent.



Pour la carte de personnage de mon projet Nexus Keepers, pas besoin d'un long briefing ! Le character design ayant déjà été établi, une simple photo m'a permis de transmettre ce que j'avais en tête en quelques minutes. Et l'artiste qui travaille avec moi sur ce projet, Jose Garcia (@Garciartist sur Instagram), a pu tout de suite saisir l'idée pour cette magnifique réalisation, nous préservant de probables allers-retours en essayant d'aligner nos visions respectives.

Résultat

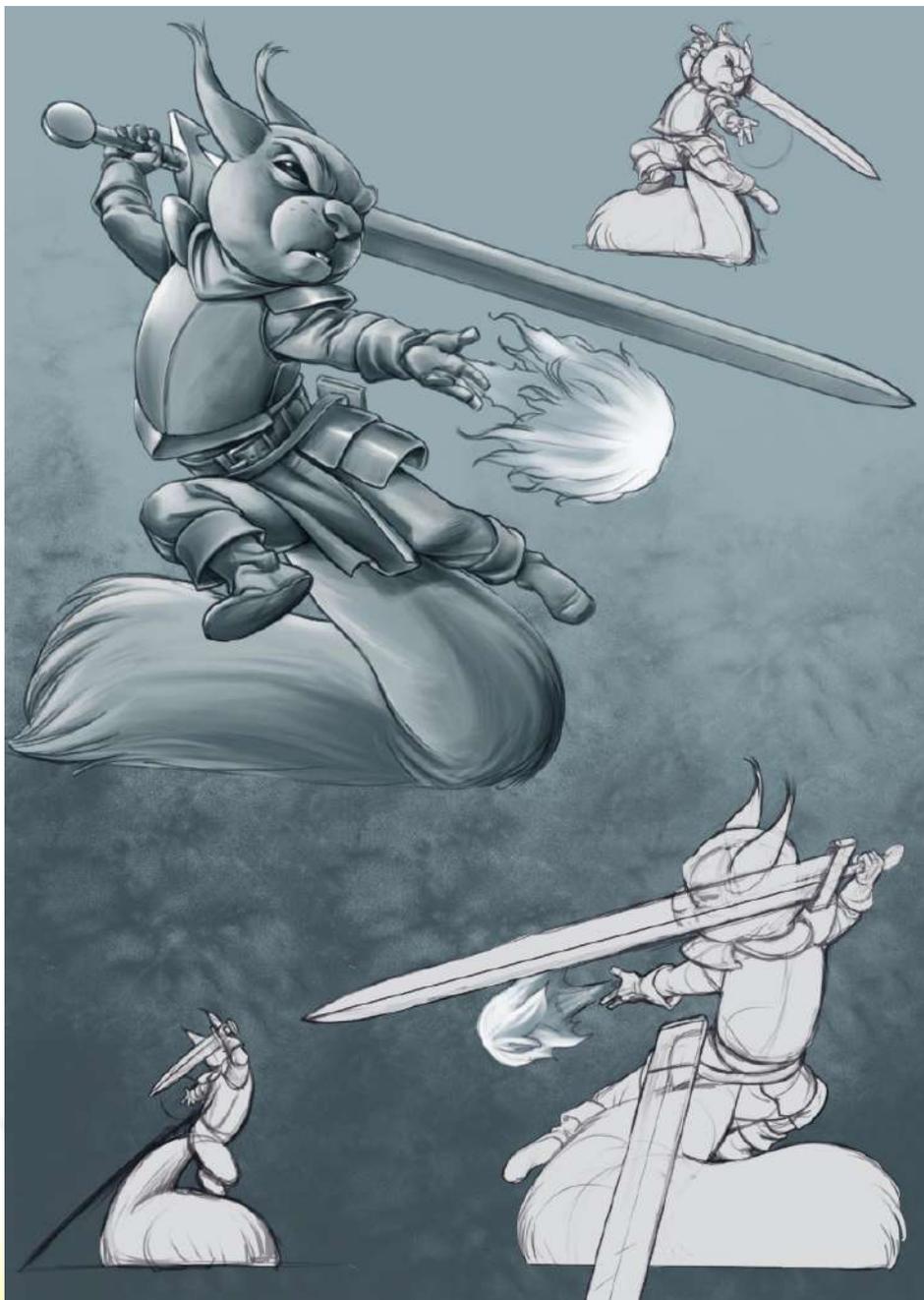
Après une dernière phase de mise au propre, Bruno nous livre le design définitif de notre nouvelle mascotte. Notez qu'à ce stade, le traitement des ombres et de la lumière n'est pas utile au sculpteur. Un travail de traits est tout à fait suffisant pour passer à la suite de la production. Mais bien entendu, les illustrateurs résistent rarement à ajouter un minimum de volumes à leur travail. J'ai pris l'habitude de spécifier aux illustrateurs qu'un tel traitement n'était pas nécessaire, par souci de gain de temps mais qu'ils étaient tout à fait autorisés à pousser un peu le rendu si l'envie leur en prenait. Limiter les prérequis inutiles mais inviter à laisser libre cours à ses inspirations est devenu une ligne de conduite qui semble convenir à de nombreux artistes.

A ma demande, Bruno a également ajouté quelques sketches de différentes vues du personnage. N'oubliez pas que le dos de votre figurine représente 50 % de celle-ci. Et lorsqu'un joueur pousse ses figurines, c'est même parfois tout ce qu'il voit !

Avoir au moins une ligne de conduite sous d'autres angles de vue sera d'une grande aide au sculpteur.

Nous voilà donc équipés du design de notre mascotte nous pourrions donc passer, dans le prochain numéro, à la phase de sculpture ! Il nous reste également à trouver un nom au brave représentant 1D... pourquoi pas

Nutty ?



« Dans sa tête défilait une suite d'équations, des chiffres se bouscullaient et dansaient la valse avec des signes et autres symboles mathématiques. »

1... Prochainement le Numéro 2 !

100

Numéro 1