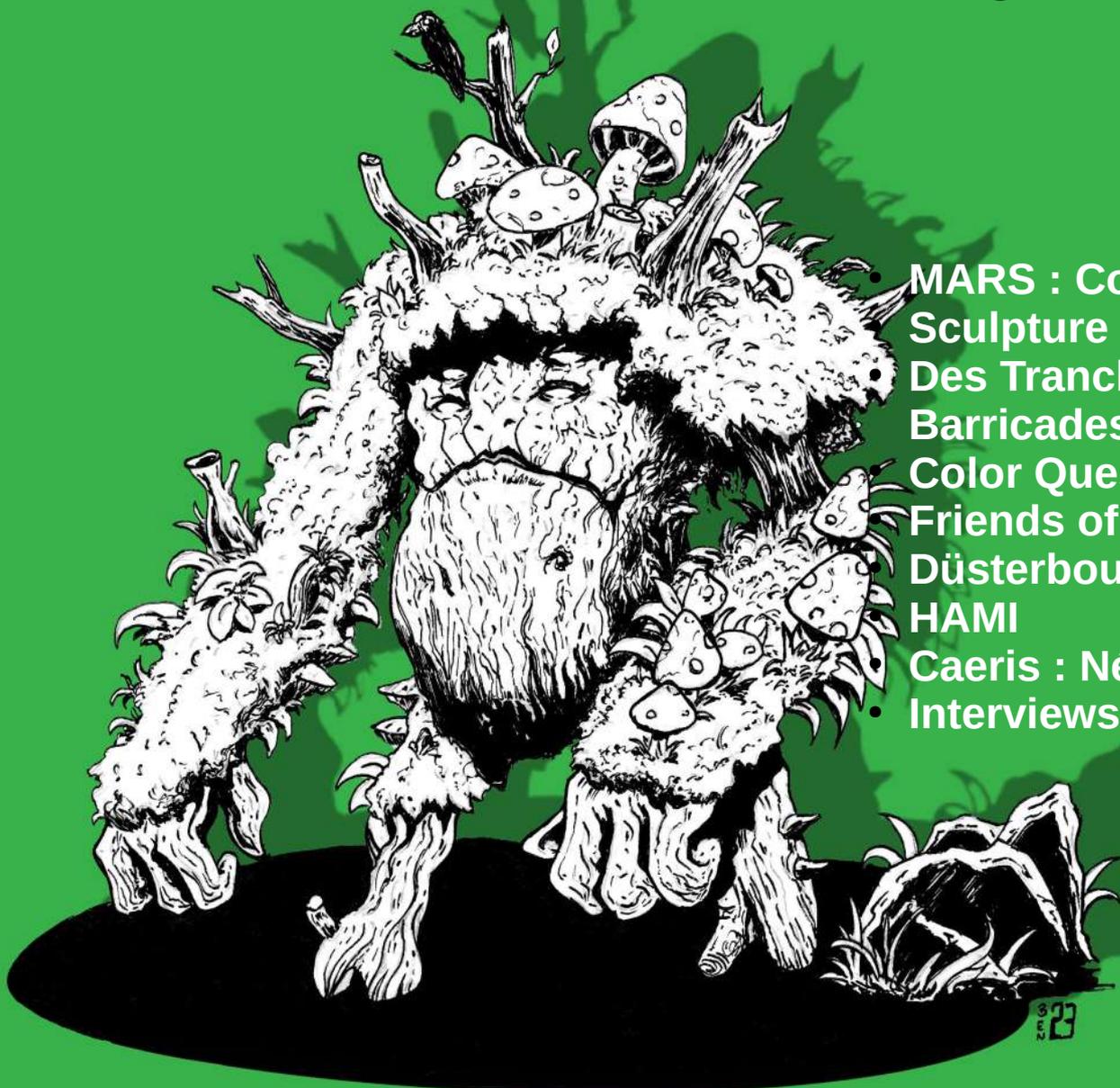




1D

Jeux et Figurines Indés

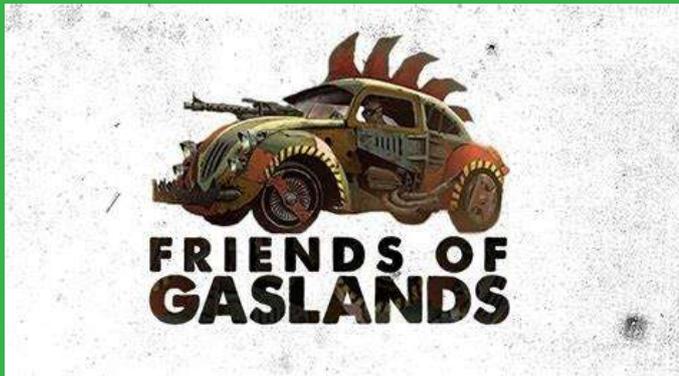
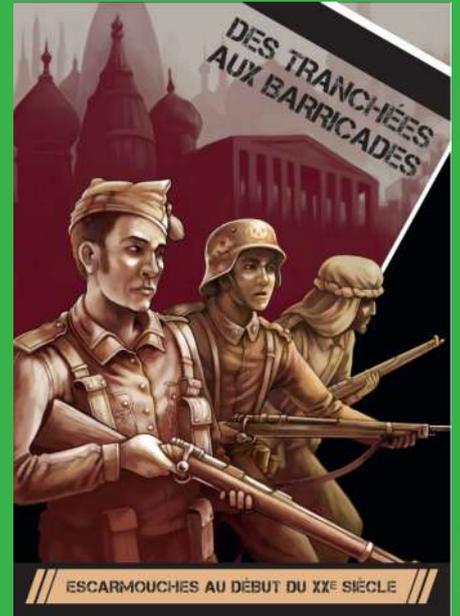


- MARS : Code AURORA
- Sculpture Tradi et 3D
- Des Tranchées aux Barricades
- Color Quest
- Friends of Gaslands
- Düsterbourg
- HAMI
- Caeris : Négus
- Interviews

Vol 02

Mai / Juin 2025

Dusterbounty



Fusion de l'Artisanat
Traditionnel et de la
Technologie 3D

CAERIS

OCCICAT.COM

Color Quest

MARS

CODE AURORA

Interviews

HAMI

La Saga des Murmures

EDITO

« Pour commencer, un grand merci pour l'accueil fait à notre numéro 1. Nous ne pensions pas qu'il y avait une telle attente de la part des joueurs et des passionnés du hobby. De plus voir de nouveaux acteurs indés se joindre à l'aventure est aussi très motivant. C'est donc avec beaucoup de plaisir que nous vous proposons ce Numéro 2 pour lequel nous avons pris soin d'écouter vos retours. Bonne lecture et à bientôt pour le prochain volume d'1D. »

Esprit

SOMMAIRE

- MARS : Code AURORA, Nouveau Profil Minos.....pages 2 - 4
- Düsterbourg, découverte.....pages 5 - 8
- Une Nouvelle Ère pour la Sculpture de Figurines.....pages 9 - 15
- Interview Lux THANTOR.....pages 16 - 17
- Des Tranchées aux Barricades, découverte.....pages 18 - 24
- HAMI la Saga des Murmures.....pages 25 - 26
- Caeris, Négus.....pages 27 - 31
- Color Quest, Color Warz : Dark Threat.....pages 32 - 38
- Rise Miniatures, Friend of Gaslands.....pages 38 - 40
- Festivals et Conventions.....page 41

Crédits

Rédacteurs : Corentin CALVEZ / Trashfire studio, Fabien de FLUO Craft, Mehapito, Hugo MINUS, LafigMiniatures, Cedwfox, Samy « Esprit » MARONNIER

Illustrations couverture : Benoit BOEUF

Mise en page : Samy « Esprit » MARONNIER

Relecteurs : Cedwfox, Corentin CALVEZ, Fabien de FLUO Craft, Hugo MINUS

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

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.

1
D
N
U
M
E
R
O
2

Projet Arya – Sujet 0304 L: Minos

Profils

par Hugo MINUS et Samy Maronnier.

[3,11/ 15:15:00]

Intrusion détectée...

Force d'intervention en route. Temps estimé 4
parcycles...

...

Pic d'énergie en augmentation... Tendence
exponentielle...

Perturbation des ondes cérébrales confirmée...

Capturez le spécimen vivant, je répète :

Capturez le spécimen vivant...

Lancement du projet Dédale.

Minos est le fruit des expériences de la corporation Arya, spécialisée dans la sécurité privée. Sous le nom de code 0304L, Arya a développé un prototype de super mutant. Hélas, le résultat a dépassé les espérances de ses créateurs et les a menés à la catastrophe. Doté de pouvoirs psychiques, ce mutant est capable de persuader ses adversaires qu'ils se trouvent dans un endroit qui n'existe pas, en implantant dans leur esprit une image altérée de la réalité : ses victimes sont persuadées d'être cernées de murs, gouffres et autres constructions imaginaires.

Il s'enfuit dans un carnage innommable du laboratoire qui avait vu sa naissance, et rejoignit les rangs des Enfants de l'Aube. Se faisant appeler Minos, il fut le fléau de nombreux laboratoires martiens, mais sa soif de vengeance était sans fin. Il finit par s'attaquer à un trop gros poisson, et se retrouva piégé dans une installation d'E.U.R.O.P.A. Personne n'a revu Minos depuis lors, mais une rumeur circule et enfle depuis plusieurs cycles : il ne serait pas totalement mort, et hanterait maintenant les coursives dans un corps de métal.

Vous trouverez ci-dessous deux profils de mercenaires que vous pouvez recruter dans votre escouade, celui du mutant Minos et celui de sa version mécanisée MMC4. Il n'est pas possible de recruter à la fois Minos et MMC4.

Minos 4 points

Type	Rang	M	E	V	C
Infanterie	3	20	11	8	6

Armes	L	R	P
* Gantelet Choc *	Contact	-	7
Mitrailleuse Ki	50	8	8

Règles Spéciales :

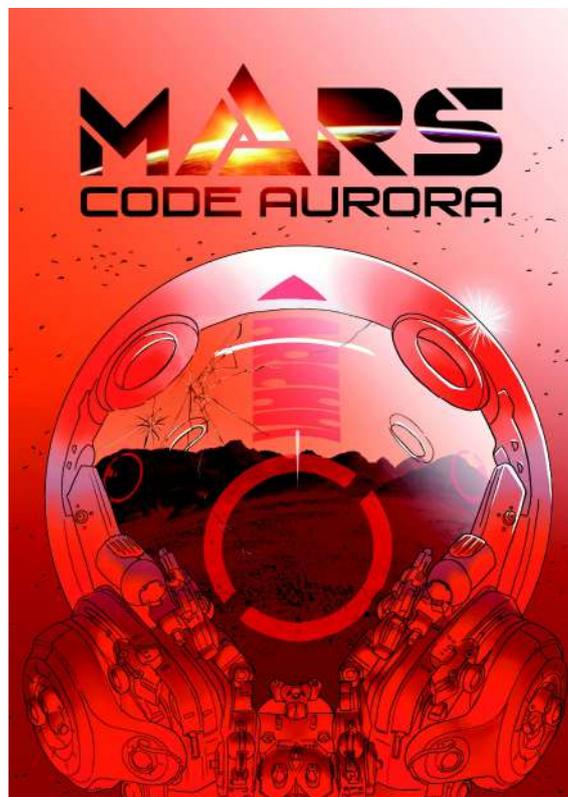
- **Vengeance aveugle** : ce Combattant ne peut recevoir aucun Ordre de scénario.

- **Dédale** : Lorsqu'un Combattant adverse désire effectuer un déplacement qui démarre ou l'amène dans un rayon de 20 cm de Minos, lancez 3 dés et appliquez le résultat correspondant ci-dessous :

- 1 échec ou moins : le déplacement se fait normalement.
- 2 échecs : le déplacement est perdu et le Combattant reste sur place.
- 3 échecs : le joueur contrôlant Minos déplace le Combattant dans la direction de son choix.

- **Chien de Phobos** : Ce Combattant peut être recruté pour un coût de 4 points dans n'importe quelle Escouade ne comprenant pas d'autre Chien de Phobos, peu importe la Faction choisie. En revanche, il ne bénéficie pas des règles propres à cette Faction.

- **Dramatis Personae** : Ce Combattant ne peut pas recevoir d'Équipement Optionnel, ni se voir attribuer un rôle de Spécialiste, ni obtenir un Grade. Ce Combattant est unique et ne peut être recruté qu'en un seul exemplaire.



Mars : Code Aurora est distribué par Studio Tomahawk pour sa version française et Northstar pour sa version anglaise.





MMC4 6 points

Suite à ses terribles blessures, Minos a du faire transplanter son corps dans le châssis d'un marcheur blindé, devenant ainsi encore plus puissant qu'il ne l'était déjà.

Type	Rang	M	E	V	C
Blindé	2	20	13	-	7

Armes	L	R	P
* Arme corps-à-corps *	Contact	-	7

Règles Spéciales :

- Brutal
- Bouclier
- Système de survie
- **Vengeance aveugle** : ce Combattant ne peut recevoir aucun Ordre de scénario.
- **Dédale** : Lorsqu'un Combattant adverse désire effectuer un déplacement qui démarre ou l'amène dans un rayon de 20 cm de MMC4, lancez 3 dés et appliquez le résultat correspondant ci-dessous :
 - 1 échec ou moins : le déplacement se fait normalement.
 - 2 échecs : le déplacement est perdu et le Combattant reste sur place.
 - 3 échecs : le joueur contrôlant Minos déplace le Combattant dans la direction de son choix.

- **Chien de Phobos** : Ce Combattant peut être recruté pour un coût de 6 points dans n'importe quelle Escouade ne comprenant pas d'autre Chien de Phobos, peu importe la Faction choisie. En revanche, il ne bénéficie pas des règles propres à cette Faction.

- **Dramatis Personae** : Ce Combattant ne peut pas recevoir d'Équipement Optionnel, ni se voir attribuer un rôle de Spécialiste, ni obtenir un Grade. Ce Combattant est unique et ne peut être recruté qu'en un seul exemplaire.

« Si tu vois arriver l'horreur cornue, regarde tout autour de toi et mémorise les lieux au plus vite. Puis ferme les yeux et cours te mettre à l'abri. Car lorsque tu les rouvriras, rien de ce que tu verras ne sera réel. »



Düsterbourg

Düsterbourg : Le jeu d'escarmouche où l'aventure et la stratégie s'affrontent par Lafig Miniatures

Dans le monde des jeux de figurines, la passion, la créativité et la technique s'entrelacent pour donner naissance à des projets exceptionnels. *Düsterbourg* est l'un de ces jeux qui incarne à la fois l'évolution de l'industrie et la vision de créateurs passionnés. L'histoire de *Düsterbourg* a commencé il y a un peu plus d'un an et a permis de donner vie à un univers riche, détaillé et immersif. Bien plus qu'un simple jeu de figurines, *Düsterbourg* est une aventure où stratégie et imagination se rencontrent.

Un parcours passionné depuis les années 1980

Tout a commencé à la fin des années 1980, une époque où l'univers des jeux de figurines 28mm était encore à ses balbutiements et réservé à une "niche d'experts". Depuis cette époque, ma passion pour les figurines n'a cessé de grandir (malgré un arrêt de presque 20 ans). Ce qui m'a toujours captivé, c'est la possibilité de recréer des scènes, des batailles et raconter des histoires à une échelle réduite. Cependant, au-delà de l'aspect ludique, il y a aussi un aspect créatif et technique que j'ai toujours souhaité maîtriser davantage.

C'est cette passion et cet amour des figurines qui m'ont poussé à créer Düsterbourg : un jeu où l'aspect stratégique rencontre un univers riche et détaillé, avec des figurines sculptées à la main et une expérience de jeu unique.

De l'idée à la première esquisse : Le lancement de *Düsterbourg*

Le projet *Düsterbourg* a véritablement vu le jour après s'être entouré de talentueuses personnes. L'idée centrale est née autour d'un concept simple. Produire une gamme de figurines autour d'un seul et même univers.

Chacun dans l'équipe y trouve rapidement son rôle. Tout cela a permis de se lancer dans un jeu d'escarmouche où 2 à 4 joueurs s'affrontent dans des batailles tactiques, chacune axée sur l'acquisition d'une ressource extrêmement précieuse : le **Noctorium**.



Le Noctorium est une ressource magique que l'on ne trouve qu'à Düsterbourg, une ville mystérieuse où des factions aux intérêts divergents se battent pour en acquérir le plus possible. Cette ressource ésotérique hors de prix et convoitée par la Guilde des Alchimistes peut également être forgée en armes, conférant des pouvoirs supplémentaires aux personnages, et pouvant bouleverser complètement le cours des affrontements.

Après avoir réuni l'équipe, les premières étapes ont consisté à définir les bandes principales du jeu. Dessiner des modèles puis trouver les sculpteurs. Pour commencer, nous avons choisi deux factions très différentes : les **Arabiens**, forts, agiles, entourés de puissants magiciens, et les **Pirates**, des pillards audacieux qui jouent sur la surprise et l'agression. Le jeu devait offrir une variété de styles de jeu, c'est pourquoi d'autres bandes sont actuellement en développement, comme les **Hommes-bêtes** et les **Morts-vivants**. Au total, six factions au style de jeu différents seront présentes lors du lancement de *Düsterbourg*.





La création des figurines : De la sculpture à la production

Un des aspects les plus excitants de ce projet a été de collaborer avec des sculpteurs de renom. Ces artistes ont donné vie aux premières figurines du jeu, sculptées à la main avec une attention minutieuse aux détails en se basant sur des dessins de Malus. Chaque figurine a été pensée pour non seulement s'intégrer dans l'univers de *Düsterbourg*, mais aussi pour avoir une réelle importance dans le gameplay.



ais la création de ces figurines ne s'arrête pas là. Une fois les sculptures réalisées, la technologie moderne entre en jeu. Le scan 3D des figurines sculptées à la main permet de reproduire les modèles avec une grande fidélité.

Ce processus facilite considérablement la production, rendant possible une fabrication rapide à la maison grâce à des imprimantes 3D. Il est désormais possible de produire des figurines en **résine**, tout en offrant une flexibilité qui n'existait pas auparavant.

Nous avons également choisi de produire ces modèles en métal par puuure Nostalgie et en 28mm.

Chaque bande est ensuite emballée dans de belles boîtes, prêtes à être expédiées aux backers et aux joueurs. Le packaging est soigneusement conçu pour offrir une expérience agréable dès l'ouverture de la boîte, avec des illustrations soignées et des composants de qualité. L'objectif n'est pas seulement de vendre des figurines, mais de proposer un produit de collection qui donnera aux joueurs une véritable expérience immersive.

Évidemment nos modèles ne servent pas qu'à *Düsterbourg* et sont parfaitement compatibles avec d'autres jeux. Grâce au miracle de la 3D, les modèles en résine existent également en 32mm.

Des décors 3D pour enrichir l'univers

En parallèle à la production des figurines, un travail considérable a été effectué sur la modélisation des décors en 3D. Ces éléments de terrain sont essentiels pour l'ambiance du jeu et permettent de vivre pleinement l'expérience *Düsterbourg*. Des maisons en ruines, des tentes, bateau et divers accessoires ont été réalisés en 3D par Tigibus Dan pour être utilisés lors des parties. Ces décors ajoutent une dimension supplémentaire au gameplay, offrant de nombreuses possibilités pour les joueurs qui souhaitent personnaliser leurs batailles et enrichir l'histoire qu'ils créent au fil des parties.



Le processus de création de ces décors est similaire à celui des figurines : tout commence par des idées / concepts, et des modélisations numériques avant d'être produit. En combinant des décors en 3D avec des figurines de qualité, *Düsterbourg* propose un ensemble cohérent pour que chaque joueur puisse plonger dans un monde richement détaillé.



Le lancement sur Kickstarter : Une aventure collective

L'une des étapes cruciales du développement de *Düsterbourg* a été le lancement de la campagne Kickstarter.

Grâce à la communauté de passionnés, nous avons pu financer la production de la première série de figurines (les Arabiens) et garantir que chaque joueur puisse se procurer une boîte contenant toutes les ressources nécessaires pour jouer cette bande. Le Kickstarter a permis également de produire des figurines et des décors exclusifs pour les contributeurs, créant ainsi une véritable aventure collective autour du projet.

Un univers unique centré autour du Noctorium

Au cœur du jeu de *Düsterbourg* se trouve une ressource mystérieuse et extrêmement précieuse : le **Noctorium**. Cette substance rare n'existe que dans la ville de *Düsterbourg*, un endroit où se mêlent mystères et légendes. Le Noctorium est au centre des convoitises, car la Guilde des Alchimistes paie le prix fort pour n'importe quel fragment rapporté. Qu'ils soient Pirates à la recherche de richesse ou Arabiens souhaitant rapporter le minerai chez eux, tous les joueurs voudront mettre la main sur ce matériau rare.

Mais la collecte du Noctorium est loin d'être simple. L'univers de *Düsterbourg* est impitoyable, et les bandes en compétition devront manœuvrer habilement pour en obtenir quelques fragments. C'est un jeu où la stratégie est aussi cruciale que l'aspect narratif, chaque partie étant marquée par des choix tactiques majeurs.





Vers l'avenir : Une expérience en constante évolution

Le jeu continue de se développer. De nouvelles factions et de nouveaux décors sont en cours de création, et *Düsterbourg* est en perpétuelle évolution. Grâce à la flexibilité offerte par les technologies modernes comme l'impression 3D et le scan 3D, il est possible de réagir rapidement aux retours des joueurs et d'adapter l'expérience en conséquence.

Le lancement de *Düsterbourg* est une aventure passionnante qui marque une étape importante dans "notre" monde des jeux de figurines. Si vous êtes un passionné de stratégie, de figurines et de récits épiques, *Düsterbourg* vous offrira une expérience immersive et dynamique qui ne cesse de se développer.

Les règles

Düsterbourg, se veut rythmé, nerveux, simple mais pas simpliste et des choix tactiques devront être fait.

Une bataille standard pourra se dérouler sur une surface de jeu de 36". Le jeu est basé sur un système d'activations alternées, chaque joueur jouant une de ses figurines à tour de rôle. Au cours de chaque activation, une figurine pourra faire une ou plusieurs actions suivant le nombre de Points d'Action (PA) à sa disposition. Ces actions sont de l'ordre de se déplacer, combattre, tirer, lancer un sort, soigner, fouiller... Les combats se déroulent en simultané et il n'est pas rare que les combattants de chaque camp soient blessés lors d'un même combat, voire même allés jusqu'à s'entretuer. Les corps à corps ont la part belle, mais attention car les tirs et la magie ne sont pas à négliger. Les combattants doivent aussi apprendre à maîtriser leur sang-froid, sans quoi l'équilibre de la bande peut vaciller. En plus des bandes spécifiques proposées par Lafig Miniature, les joueurs ont la possibilité de créer leur propre bande.



Conclusion : Plongez dans l'univers de *Düsterbourg*

Düsterbourg est un jeu de figurines qui ne se contente pas d'être une simple compétition de stratégie, mais qui raconte une histoire, une aventure où chaque mouvement compte. Si vous êtes à la recherche d'un jeu où la tactique se mêle à la narration et où les figurines sont un véritable atout dans l'immersion, ne manquez pas l'opportunité de rejoindre cette bataille pour le Noctorium. Que vous soyez Arabien, Pirate, ou issu d'une future faction encore non révélée, l'aventure vous attend à *Düsterbourg* !



Crédits. Production : BEAUSUROY Stéfan, BROMLEY Philip (Lafig Miniatures)
Illustrations / dessins : SEDANO David (Malus)
Sculptures figurines : GONNELLA Denis (Denis Mini)/ CISBANI Alessio (Wolfbanart)
 BeQuest Miniatures / LAVAT Martin (Nautilus Miniatures) / LAVALL David
Règles / Fluff : DELACROIX Niels
Bâtiments / accessoires 3D : ANGEBAUD Daniel (Tigibus Dan)
Graphisme : FLUO Craft (Fabien)

Fusion de l'Artisanat Traditionnel et de la Technologie 3D : Une Nouvelle Ère pour la Sculpture de Figurines

Corentin Calvez, Karaknee LafigMiniatures

La sculpture de figurines et de petites statues fait partie des arts primordiaux et existe depuis des dizaines de milliers d'années.

Notre hobby de la figurine pour la peinture ou le jeu sous sa forme moderne depuis les années 80 est un art exigeant de minutie de technique et de créativité. Nos sculpteurs traditionnels, bien qu'ayant troqué les matériaux nobles d'antan pour les pâtes polymères contemporaines, travaillent néanmoins encore à la manière de véritables orfèvres. Au cœur de l'industrie de la figurine, leur talent est peut être le véritable joyaux de notre hobby.

Le numérique est venu transformer profondément le secteur. La sculpture 3D facilite certaines étapes avec de la symétrie et des opérations de transformation et d'échelles qui simplifient beaucoup la sculpture. Malheureusement ces outils accompagnent aussi une baisse de qualité et une surproduction de modèles.

Beaucoup de fichiers à imprimer sont distribués par des marques qui travaillent avec des freelances internationaux. Ces freelances vivent parfois dans des pays ou région où le salaire moyen est assez faible ce qui baisse le coût de production des modèles. Les sculpteurs traditionnels se retrouvent dans une concurrence mondialisée et la demande pour leur expertise diminue.

Et même si certains artistes se sont convertis pour maîtriser ces nouveaux outils numériques, d'autres professionnels et amateurs travaillent toujours avec les méthodes manuelles.

La sculpture numérique apporte un nombre important de solutions techniques de duplication, de lissage, de symétrie qui font gagner beaucoup de temps et permettent de réduire les coûts.

Ces artistes traditionnels, loin d'être des dinosaures en voie d'extinction, sont les garants d'une méthode, d'une qualité et d'un style. Leurs travaux doivent être protégés et conservés.

C'est tout un artisanat qui doit être soutenu et accompagné vers des alternatives hybrides.



Mascotte : Vincent Di maiolo le Docteur Di

C'est dans cette optique que nous avons décidé - Corentin de Trashfire et Stéfan de Lafig Miniatures - de vous présenter lors d'un article à quatre mains un état des lieux des technologies et techniques de scan de figurines pour le numérique et l'impression.

Les Techniques de Sculpture Traditionnelle

Sculpter une figurine de façon traditionnelle est un travail intense, qui nécessite des compétences et une maîtrise importante de son matériel et de ses outils. La plupart des sculpteurs de figurines qui continuent à travailler de cette façon sont au cœur de notre secteur du jeu et de la figurine. Les créations artistiques, comme des bustes et des figurines pour les peintres et les collectionneurs, sont aussi concernées. C'est un métier difficile et exigeant qui prend souvent des années à maîtriser et perfectionner.

Chaque sculpteur applique à ses modèles sa propre patte et son style, s'adapte aux contraintes des clients, et des méthodes de production.

Une figurine destinée à l'industrie du jeu de plateau ou une figurine tirée en résine polyuréthane pour les peintres n'a pas les mêmes contraintes techniques. Ce sont des paramètres que les sculpteurs traditionnels doivent maîtriser et inclure dans leurs processus créatifs.

Pendant la créations des modèles, de nouvelles contraintes et révisions peuvent également allonger le travail du sculpteur, qui doit jongler entre les exigences de commanditaires et les nécessités techniques.

Le sculpteur, artiste à part entière, est aussi bien souvent un artisan créateur qui traduit les visuels d'un autre artiste en trois dimensions. Il part d'un dessin pour le transformer en figurines.

De nombreux sculpteurs traditionnels ont déjà franchi le pas de la modélisation 100% numérique et leur expérience en sculpture traditionnelle fait souvent toute la différence entre des sculpteurs qui apprennent immédiatement en numérique et ceux qui sont des professionnels complets avec une approche des volumes et des rendu qui est celle de la sculpture traditionnelle. Certains ont aussi une approche hybride avec de la sculpture traditionnelle et des pièces modélisées en imprimées qui sont incluses dans la sculpture.



Figurine pour Warbound en technique hybride traditionnelle et numérique. Sculpture : Stéphane Camosseto Design : Thomas Rome Éditeur : Gran Bazar

Si le fossé entre l'art traditionnel de la sculpture à la main et les nouvelles technologies semble difficile à franchir, un pont pourrait cependant faire le lien entre ces deux rives que tout semble opposer : Et si la technologie pouvait également apporter une solution, un espoir pour la sauvegarde des œuvres traditionnelles ?

L'Apport de la Technologie 3D

La numérisation 3D permet de capturer des modèles physiques avec une précision de plus en plus fine, de quelques microns aujourd'hui. Les scanners 3D utilisent différentes technologies et méthodes telles que la photogrammétrie aidée de lumière structurée, voire même de lasers pour créer des représentations numériques détaillées des sculptures.



La lumière structurée est une image projetée avec un quadrillage sur l'objet à scanner. Plusieurs photos sont prises sous différents angles. La déformation du quadrillage d'une photo à l'autre est comparée et permet à la machine de repérer les volumes.

Pour illustrer concrètement de quoi il s'agit, voici l'expérience de Lafig Miniatures avec ses outils.

Lafig Miniatures

J'ai commencé il y a 5 ans avec la photogrammétrie pour scanner des modèles de 30mm. Un simple plateau à fromage pour faire tourner le modèle sur 360°, un appareil photo raccordé au PC et un logiciel. Tout était fait à la main, la prise de la photo et la rotation du plateau. Après des débuts / essais un peu chaotiques, les premiers résultats sont là. On était proche du modèle d'origine mais il y avait beaucoup de retouches à effectuer pour nettoyer le modèle 3D, tout en perdant les plus petits détails. Et le temps pour scanner une pièce. Entre les 30 photos sur 360° sur au moins 3 angles, le temps de calculs, et le temps de la retouche. Je me souviens encore des premières retouches qui me prenaient environ 5h sous Blender par modèle. La découverte de Blender est un long apprentissage pas vraiment simple au premier abord et à l'époque, il n'y avait pas grand monde pour m'épauler. Sans oublier qu'avec la photogrammétrie, le scan n'est pas à l'échelle 1. Il faut redimensionner avec une pièce étalon à placer au moment du scan.

Voulant passer à la vitesse supérieure et ainsi réduire les temps (de scan et de retouches), j'ai commencé à faire mes recherches pour acquérir un scanner 3D de bijoutier dont les prix peuvent varier de 4.000€ à 22.000€. J'ai passé commande d'un scanner en Ukraine, de la marque D3D-S (avant la guerre ...).

Technologie laser pour des résultats assez dingues comparés à la photogrammétrie. En gagnant en qualité sur le scan de base, on économise fortement en temps de retouche. L'investissement en valait la peine !

Depuis, des solutions open sources telles qu'OpenScan par exemple ont été développées et éprouvées par toute une communauté de passionnés.

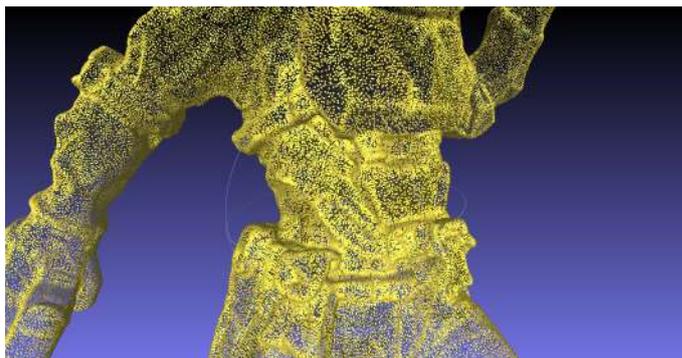
Les demandes de sculpteurs et les projets se multiplient, et j'ai le plaisir de voir passer sous mon scanner, les gammes des petits producteurs comme celles des grands artistes. Voulant passer à la vitesse supérieure et ainsi réduire les temps (de scan et de retouches), j'ai commencé à faire mes recherches pour acquérir un scanner 3D de bijoutier dont les prix peuvent varier de 4.000€ à 22.000€. J'ai passé commande d'un scanner en Ukraine, de la marque D3D-S (avant la guerre ...). Technologie laser pour des résultats assez dingues comparés à la photogrammétrie. En gagnant en qualité sur le scan de base, on économise fortement en temps de retouche. L'investissement en valait la peine !

Depuis, des solutions open sources telles qu'OpenScan par exemple ont été développées et éprouvées par toute une communauté de passionnés.

Les demandes de sculpteurs et les projets se multiplient, et j'ai le plaisir de voir passer sous mon scanner, les gammes des petits producteurs comme celles des grands artistes.

Méthodes, outils et logiciels de scan

Parlons technique. Pour comprendre ce qu'est un scan 3D il faut aussi comprendre comment sont composés les fichiers 3D. Pour faire assez court, il faut imaginer un fichier 3D comme un nuage de points dans un volume de référence en trois dimensions. Chaque point possède un ensemble de caractéristiques qui définissent son emplacement dans l'espace mais aussi par rapport aux autres points. Les fichiers 3D sont donc des représentations mathématiques et vectorielles de volumes.



Le scan de Vittoria pour Krysalis dans le logiciel Meshlab, le modèle est composé de points avec des informations géométriques de liaisons les uns avec les autres et qui forment le modèle 3D.



Scan d'une figurine de Krysalis avec plusieurs scanners différents, de gauche à droite : Zealot avec le scan Mechscan <https://www.mechscan.co.uk/>, scan de Ghan Factory, et OpenScan avec un traitement rapide

La photogrammétrie est une technique qui consiste à effectuer des mesures dans une scène et qui permet de reconstituer des volumes à partir d'images fixes, même si les méthodes de scan varient c'est souvent les bases de cette technique qui seront utilisées.

Selon la technologie la source de scan sera une série d'images prises à différentes positions autour d'un objet fixe, une vidéo de l'objet, ou des mesures au laser de points à la surface de l'objet. Ces sources de scan sont ensuite chargées dans un logiciel qui va choisir et définir des points fixes, les comparer les uns aux autres, et apporter à chaque point les informations et propriétés nécessaires pour produire un volume complet de l'objet. Certaines méthodes comme l'Open Scan nécessitent d'avoir une figurine préparée pour optimiser la qualité des prises de vues, par exemple une sous couche noire et un spray de scan (qui permettra d'ajouter de nombreux points à capter sur les photos).



La méthode de lumière structurée est plus précise et intéressante car c'est un projecteur qui ajoute une grille fixe sur la figurine scannée et c'est grâce à cette grille que les points sont comparés dans le logiciel.



Trashfire : Mon installation OpenScan allumée et une figurine en cours de scan préparée avec une sous-couche noire et le spray matifiant

Les logiciels de numérisation varient en fonction du projet. Les scanners portables, comme les modèles de Think 3D ou Artec, sont populaires pour leur flexibilité et leur précision.

Les logiciels de recompositions des modèles à partir des sources scannées sont différents selon la solution de scan choisie. Certains logiciels de photogrammétrie sont gratuits et open source, d'autres sont propriétaires et enfin certaines solutions logicielles sont liées au scanner utilisé.

Une fois le modèle scanné il sera possible de l'exporter du logiciel de recomposition et de l'ouvrir dans n'importe quel logiciel 3D.

Les logiciels de retouche, tels que ZBrush, MeshLab ou Blender, jouent un rôle crucial dans la retouche des scans 3D. Ces programmes permettent d'affiner les détails, corriger les imperfections et même de modifier le modèle pour des productions ultérieures.

Lafig Miniatures

J'utilise personnellement Blender pour retoucher mes scans. Blender est une solution gratuite qui permet de réaliser toutes les opérations nécessaires pour embellir un scan 3D. Blender permet également fusionner des pièces entre elles, réaliser des visuels 360° avec des lumières variées ou encore des textures sur vos scans.

La Retouche des Scans 3D

La retouche des scans 3D est une étape essentielle et obligatoire pour transformer une numérisation brute en un modèle exploitable et surtout qui correspond à la qualité et à l'esprit de la sculpture originale.

Lors d'une retouche de scan, selon la technologie utilisée, le travail est plus ou moins conséquent mais il comprend de nombreuses étapes. Certaines peuvent être automatisées et d'autres nécessitent du temps pour affiner et préciser le modèle surtout selon les différentes méthodes de production choisies.

Il faut tout d'abord commencer par éliminer les artefacts de numérisation. En effet, le logiciel qui recompose le volume peut faire des erreurs et capter des détails inutiles (des poussières sur le modèle scanné par exemple) ou perdre certains détails.

Pour affiner ces détails il faut parfois creuser certaines zones, re-sculpter ou ajouter de la matière sur des éléments fins sur le logiciel 3D. Et globalement reprendre l'ensemble de la figurine pour vérifier avec le sculpteur original que le modèle 3D est au niveau de la sculpture manuelle.

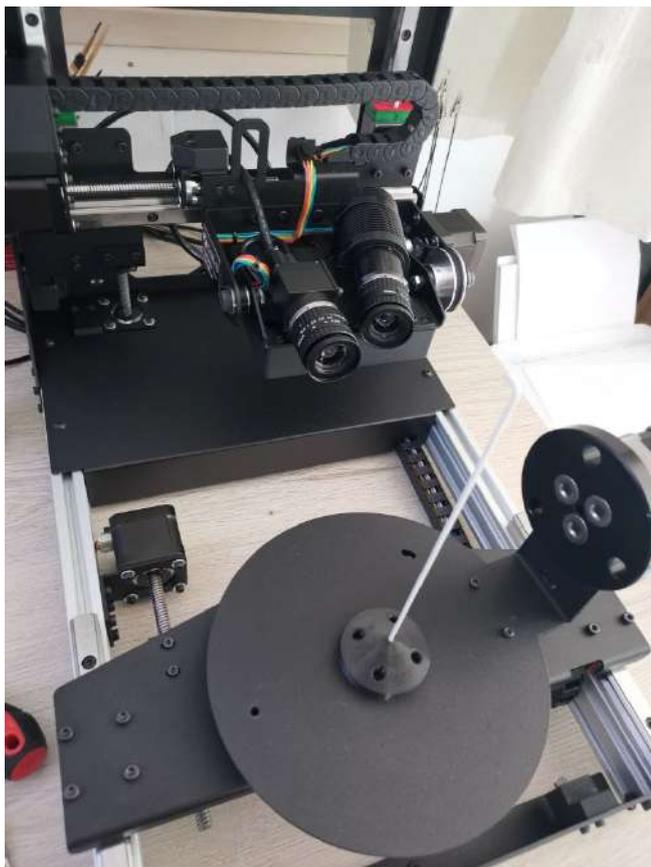


Photo du matériel de Lafiq Miniature avec un laser.

L'opérateur, souvent lui aussi sculpteur, va retoucher la pièce et pouvoir retravailler la topologie (l'organisation des points dans le fichier 3D). Il s'assure de la compatibilité du modèle avec la méthode de production pour le commanditaire. Entre autres, il vérifie que le modèle puisse s'imprimer correctement.

La pièce peut aussi être découpée dans le logiciel pour ajouter de nouvelles clés de montages pour les moules. Sur une figurine sculptée à la main, ce travail de découpe est une étape complexe pour le sculpteur ou pour le mouleur. Pouvoir réaliser cette découpe sur un modèle 3D permet plus de souplesse et parfois le modèle 3D lui-même peut être modifié pour être adapté à certaines méthodes de production.

Collaboration entre Sculpteurs et Technologie

L'association de la sculpture traditionnelle et de la technologie 3D ne vise pas à remplacer l'artisanat, mais à la compléter. La sculpture traditionnelle reste le cœur de métier d'un grand nombre d'artistes du secteur qui subit aussi une révolution du numérique. L'impression 3D est devenue un produit de consommation accessible et d'excellente qualité pour un prix abordable.

Des exemples très récents comme le succès de Trench Crusade montrent qu'une part relativement importante des amateurs de figurines est aussi passée au numérique, pour Trench Crusade c'est approximativement 25% de soutiens lors de la campagne de financement qui a choisi l'option dématérialisée.

Apporter ce lien entre les méthodes traditionnelles et numériques permet de continuer à collaborer avec les sculpteurs traditionnels et peut même améliorer leurs conditions de travail et leurs processus de création.

Une sculpture numérique peut être redimensionnée, découpée et modifiée pour chaque méthode de production. Il est aussi possible de la rendre facilement accessible aux partenaires et clients partout dans le monde avec un simple téléchargement.

Le scan de sculptures traditionnelles est une façon de rendre ces travaux d'art et d'artisanat plus accessibles sans perdre l'essence de leur fabrication manuelle.

Conservation et piratage

Après avoir exposé ces éléments il est aussi nécessaire et important de souligner certains points positifs et négatifs.

Corentin / Trashfire

Le premier point sur lequel j'ai envie de m'exprimer et de m'impliquer est celui de la conservation des modèles et des figurines. C'est une joie pour moi (Coopenotte/Corentin) de travailler sur des scans d'anciennes gammes ou de reprendre en numérique des figurines que j'ai pu sculpter en pâtes polymères il y a plusieurs années. Voir un modèle dont je n'ai pas refait de tirage être numérisé me permet de le conserver et de le faire revivre en le retouchant ou en l'imprimant. Je peux aussi partager plus facilement mon travail et c'est un point qui me semble vraiment très important pour l'accessibilité et la vie des modèles.



Lafig Miniatures avec plusieurs campagnes de financement fait aussi revivre des gammes dont certaines figurines ont presque quinze ans (le dernier en date étant Color Quest). Ce travail permet de redistribuer une seconde fois ces modèles. On sait qu'ils sont dorénavant conservés en numérique. Ils pourront être produits et reproduits dans de nombreuses années, même si les moules actuels ou les masters (les sculptures originales) venaient à disparaître. Il travaille également avec des sculpteurs qui veulent leur modèles sculptés "main" en version 3D pour en faire la production sans diffusion de fichiers 3D STL.



L A F I G M I N I A T U R E S

Ce point soulève aussi un second point un peu moins réjouissant qui est celui du piratage. Avec l'essor de la technologie de scan et d'impression, des tiers peu regardant sur la propriété peuvent s'en emparer. Même si c'est incroyable et parfois très réjouissant de trouver des figurines de trente ou quarante ans scannées et distribuées plus ou moins légalement en ligne, cette démarche pose d'autres questions.

Avec la distribution d'un fichier numérique, on est assuré d'une façon ou d'une autre que le fichier sera partagé de façon illégale et reproduit sur des sites de vente en ligne par des personnes qui n'auront pas la licence ou qui l'auront récupéré illégalement.

C'est le revers de la médaille et ça peut aussi être assez inquiétant pour un créateur de mettre en danger sa propriété intellectuelle et artistique avec cette diffusion de ses figurines. Jonathan de Vae Victis Miniatures, qui offre un service de distribution de fichiers, nous a indiqué lors de nos recherches pour cet article que pour un service comme le sien le piratage est impossible à éviter.

Mais heureusement les clients fidèles et réguliers sont aussi majoritaires et jouent le jeu de l'abonnement ou de l'achat en fichier numérique. C'est aussi pour ces raisons que nous pensons qu'aujourd'hui travailler en numérique, couplé à la production physique, est sans doute la meilleure façon de toucher le plus de public dans le domaine.

Conclusion

Le scan de figurines nous donne l'opportunité de préserver et de soutenir le travail des artistes et artisans traditionnels tout en ouvrant de nouvelles voies pour l'innovation et la créativité. Le numérique permet de toucher un public plus vaste et de distribuer plus facilement les modèles à l'échelle mondiale, mais aussi de se donner la possibilité de nouvelles méthodes de production. Numériser reste un challenge et nécessite un travail en collaboration étroite avec les artistes. C'est un outil moderne qui permet de vraiment passer à une nouvelle façon de travailler la figurine. Évidemment la diffusion, ou son absence, des modèles numériques reste une question à part entière et doit rester à l'initiative de chaque sculpteurs ou éditeurs.



Brice SAVINA « Dwarf_and_Lama »



Éditeur : Gran Bazar - Sculpteur : Gautier Giroud - Design : Jose Garcia



Didier FANCAGNE « Mandakila Whito monkeys Kohiwi Tribes »



Martin LAVAT « Iguana_Bust »



Martin_LAVAT « Whaleboat » - Design : Paul Bonner



Adam SADOWSKI « Chicken Steam Tank »

Interview Lux Thantor, Sculpteur.

Propos recueilli par Samy Maronnier



1D mag : Qu'est-ce qui t'a inspiré à commencer la sculpture de figurines et quelle a été ta première démarche ?

Lux : Le hors série Ravage sur la sculpture de figurines fut ma base de départ dans cette drôle d'aventure. Après avoir peint des pitous pendant très longtemps, je commençais à me lasser. La sculpture me semblait plus adaptée à mes envies de création. Après avoir posté mes premiers travaux sur Coolmini, j'ai eu un premier client, puis un autre, etc... j'ai passé le cap de la professionnalisation il y a maintenant 10 ans



Gerarden

Peux-tu décrire ton processus créatif lorsque tu crées une nouvelle figurine ?

Pour une création perso, il me faut ce que John Blanche appelle un « flash inspirateur ». C'est comme une sorte de « vision » de la fig terminée, avec l'histoire qui va avec. Une fois que cette inspiration a mûri, je bricole une armature et je fonce en mode freestyle (avec ou sans références), en ayant juste à l'esprit les contraintes de moulage.



Dealer Raider - Warbound

Quels sont les défis les plus courants à relever lors de la création de figurines ?

En tant que sculpteur traditionnel à la main, les formes géométriques ne sont pas mes amies. Angle droit, triangle...ouch ! Je ne suis pas hyper doué en ponçage d'Epoxy (Miliput), c'est ce que j'aime le moins faire. Les ailes peuvent être des parties relativement pénibles à faire.

Disons qu'un personnage de robot carré avec des ailes est un cauchemar à éviter...^^



Conteur Hami – Rêves.

Sur quelles gammes de jeux avec figurines as-tu travaillé ?

J'ai plus travaillé pour des gammes de figs d'exposition voire agnostiques pour le jeu. J'ai cependant travaillé pour Dark age, Eden the game, Twisted Game, Purgatory, Warbound, Hami et j'en oublie sans doute. J'aime beaucoup passer d'un univers à l'autre, du med fan à la SF, cela évite de rester dans une zone de confort trop longtemps.

Restes-tu à jour avec les tendances et les préférences des joueurs dans le monde des wargames, si oui comment ?

N'étant pas un joueur acharné, je suis éloigné des jeux en eux mêmes, mais je suis l'actualité des sorties de figurines sur les réseaux sociaux principalement.

Y a-t-il une figurine dont tu es particulièrement fier ? Pourquoi ?

Je suis rarement satisfait de mon travail, mais il y a plusieurs figs que j'aime bien. Si je devais en choisir une, ce serait le musicien de la milice sorti chez Temple of the West, pas pour la fig en particulier (même si il a une bonne trogne), mais parce que basée sur une illustration originale de Gary Chalk, un illustrateur qui a bercé mon enfance avec les livres dont vous êtes le héros, puis avec Cadwallon. Cela reste un super souvenir !

Quelles sont les compétences les plus importantes pour réussir dans ce domaine ?

La remise en question permanente de son travail en vue d'amélioration, une bonne maîtrise des proportions et des volumes, essayer de développer un style propre, ne rien lâcher...

Comment abordes-tu la collaboration avec les artistes et les designers pour assurer la cohérence d'une gamme de figurines ?

En tant que freelance, nous sommes rarement impliqués dans le processus de création, à quelques exceptions près (Warbound, Hami...). J'ai noté que la plupart des clients apprécie que le sculpteur soit aussi force de proposition, et « s'approprie » le concept pour proposer de menus changements, c'est sans doute pour ça que j'aime bien sculpter les dos des figurines, en général, il n'apparaissent pas sur les concepts et je peux m'y lâcher.



Musicien de la milice - Temple of the West

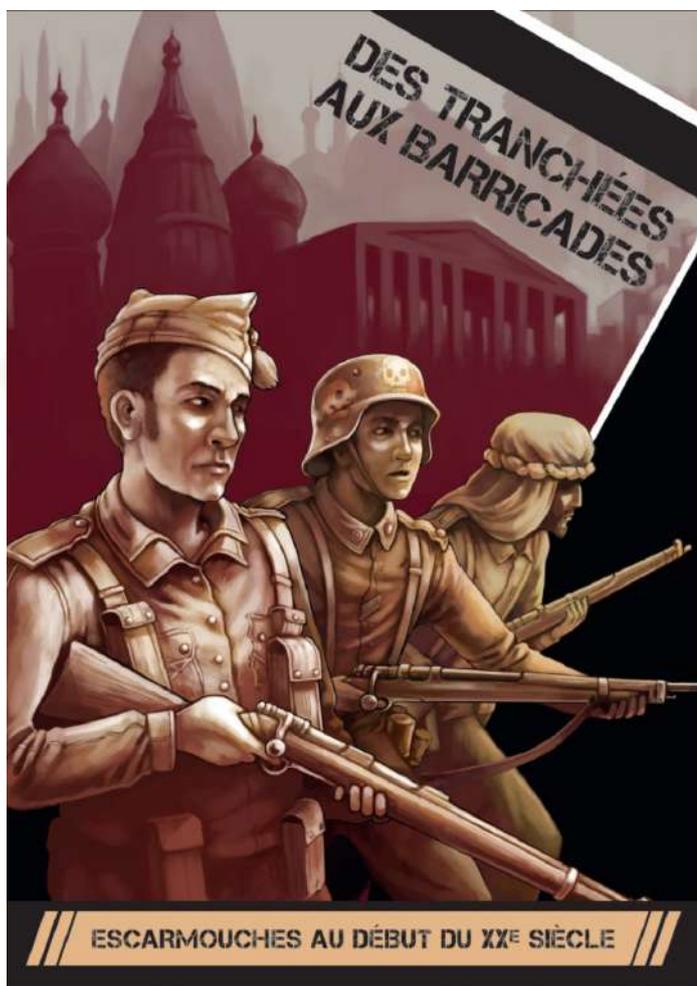
Pour finir quel est le meilleur conseil à donner à un sculpteur débutant ?

Bien travailler son armature, rester curieux de tout pour s'abreuver d'inspirations aussi diverses que variées, toujours finir un projet pour avoir une base d'amélioration, ne jamais rester sur ses acquis, ne pas hésiter à chercher le maximum de références avant de se lancer... et si tu ne sais pas, tu demandes ! ^^



Mehapito

Je ne suis pas un grand fan des conflits modernes. Trop gros, trop de figurines, trop récent certainement... Mais il y a tout de même un conflit dans lequel mon imaginaire fonctionne à plein, la Guerre d'Espagne. Vous me direz que le demi million de réfugiés n'en a pas grand chose à faire de mon romantisme. Mais quand j'ai vu pointer cette règle que j'attendais depuis plus de 10 ans...



Des tranchées aux barricades

Lancé par Jean-Baptiste et Romuald, lors un financement participatif (Ulule) il y a trois ans (octobre 2022), le jeu annonçait « *vous faire revivre et rejouer les grandes révolutions et conflits de la première moitié du XXe siècle : expédition de Lawrence d'Arabie, révolution russe, guerre d'Espagne...* »

Le livre de règle contient en effet la description des troupes du front moyen-oriental de 14-18 et celle des troupes impliquées dans la Guerre Civile Espagnole.

Financé plus de deux fois (268 % si j'en crois Ulule), il a réuni une grosse centaine de contributeurs (111 qu'ils disent) et a été livré assez vite pour être glissé sous le sapin. Délais tenus : rien que ça, déjà, c'était exceptionnel !

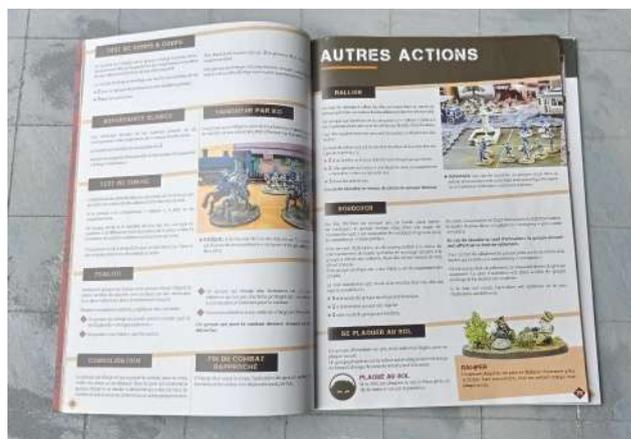
Le livre, puisque c'est ce dont nous allons principalement parler, est séparé en 2 grandes parties :

les règles proprement dites

- Principes généraux
- Commandement, ordres et actions
- Organiser une partie

Et les "Théâtres des opérations" (description des troupes et scénarios)

- Front du Moyen-Orient 1914-1918
- Guerre d'Espagne 1936-1939



Broché, 92 pages, illustré, aéré (mais pas vide), c'est un bel objet. Le brochage me faisait douter. Tiendrait-il au transport, à la manipulation réitérée et nerveuse pendant les parties ? Bonne surprise, après plus de deux ans d'utilisation au club, il n'a pas bougé.



A noter, les auteurs ont également publié leur jeu sous forme de boîte prête à jouer avec pions et zones de décor sur le thème Lawrence d'Arabie

Les règles

Il s'agit d'un jeu d'escarmouche, avec une trentaine de figurines de chaque côté, se jouant sur une table quadrillée (on y reviendra) couverte de pas mal de décors, histoire de couper les longues lignes de vue. Ajoutez à ça quelques marqueurs pour indiquer les états des groupes et 3 fois 3 dés spéciaux (D6).



Dés et pions état

La troupe de chaque joueur, dénommée colonne (classique pour un jeu d'escarmouche), est composée de plusieurs groupes de 2 à 3 figurines sur socle collectif ou individuel (le soclage est laissé à l'appréciation des joueurs, mais les figurines d'un même groupe sont indissociables en jeu) et de quelques personnages (état-major ou héros).

Chaque groupe est défini par des caractéristiques, non chiffrées, d'expérience et de moral, ses armes, des compétences de combat et un coût.

FANTASSINS	EXPÉRIENCE	MORAL	TIR À LONGUE PORTÉE	TIR À COURTE PORTÉE	COMPÉTENCES	COÛT
Troupes de la Tobéka	Entraîné	Fanatique	Légère	Légère	  	18
Gardes rouges	Milice	Motivé	Légère 	Légère	-	10

Expérience et moral ont trois niveaux de valeur qui correspondent chacun à un type de dé, donc à un niveau probable de réussite, les actions de combat se résolvant avec ces dés.

Les personnages sont définis par une valeur de commandement (correspondant également à un type de dé), des compétences et un coût.



Jeu agnostique et sans échelle, très rapidement des figurines ont été proposées pour l'accompagner. (peinture et socle par "Figurines Fred" et Romuald Arrenault)

Opportunités et mauvaises surprises du combat

Comme pour tous les jeux, les créateurs ont dû trouver comment gérer l'aléatoire des combats. Tel groupe profite d'une accalmie dans les tirs pour avancer, tel autre doit relever un camarade qui a glissé. Plusieurs éléments du jeu tentent de le simuler.

La partie se déroule en plusieurs tours (généralement 5, parfois moins) d'activation et de fin aléatoire (attendez-vous à être frustrés). Chaque colonne possède autant de pions d'activation que de groupes en jeu, ces pions sont mélangés dans un bol et piochés aléatoirement. De plus, un pion neutre est ajouté à la pioche, le pion "tea-time" qui met fin au tour en cours.

Alors, oui, la probabilité pour que votre adversaire joue tous ses groupes et vous aucun existe (je l'ai rencontrée), tout autant que l'inverse d'ailleurs. Mais ça ne renversera pas une partie, ou de façon très partielle.

Une autre façon de gérer cet aléatoire des combats est la façon dont s'activent les groupes. Lorsqu'un pion de sa colonne est tiré, le joueur désigne à la fois un de ses groupes non activé et un leader. Le leader va donner un ordre d'activation à ce groupe avec les dés qui correspondent à sa valeur de commandement. Si c'est rare, le cas où un leader n'arrive pas à donner d'ordre est possible. Surtout que ce jet est soumis à la distance à laquelle se trouve le groupe et à son état de stress.



Par défaut, le leader donne ses ordres jusqu'à 2 cases de distance (orthogonalement ou diagonalement).

Dernier élément à gérer les aléas du combat, le test de survie. En effet, un groupe qui subit trop de touches, avant de disparaître totalement, devra effectuer un test de survie qui peut l'amener à rester en jeu et à devoir "simplement" décrocher. Votre groupe ne sera ainsi pas éliminé, il aura réussi à trouver un endroit où se tapir en attendant les renforts...

Activation

Une fois qu'un pion a été pioché, un groupe est donc activé par l'effet combiné de la distance au leader, de la valeur de commandement de celui-ci et de son état pour obtenir entre 0 et 3 ordres.

Avant d'aller plus loin, il est temps de parler des états des groupes et des dés du jeu. Il y a donc trois couleurs de dés (trois niveaux de difficulté de 0/0/1/2/2/3 à 0/1/2/2/3/3) qui correspondent à l'expérience, au moral ou au commandement et trois états possibles (indemne/stressé/choqué). Cela permet avec une magnifique économie de moyen de gérer toutes les situations. La couleur des dés lancés dépend de l'expérience, le nombre de dés de son état. Ainsi, par exemple, un groupe de Miliciens nationalistes stressé jettera 2 dés bleus alors qu'un groupe de Carabiniers indemne jettera 3 dés jaunes.

Si c'est pas de l'optimisation de jeu, ça !

Les actions possibles sont mouvement, tir, charge et ralliement, évidemment. Mais il est également possible de se plaquer au sol (c'est parfois conseillé), monter ou détecter une embuscade, poser/retirer des pièges, monter/détruire des barricades, déployer/retirer des barbelés ou encore souder un groupe ennemi.

On est bien dans un format d'escarmouche où on focalise sur les actions d'un petit groupe de soldats.



Un leader ne peut pas se trouver isolé. Si le groupe dans sa case se déplace, il devra se déplacer avec lui ou rejoindre un groupe dans une case adjacente.

Un seul tir est autorisé par activation, mais il est possible de l'améliorer avec des ordres supplémentaires (visée ou rafale en fonction des armes). Un groupe a généralement deux effets de tir, l'un à longue portée (qui couvre toute la table, d'où la nécessité de décors pour casser les lignes de vue), l'autre à portée courte.

Les effets de jeu (type d'arme, couverts...) donnent la valeur à atteindre et modifient éventuellement le nombre de dés du tireur. La cible a ensuite droit à un jet de sauvegarde par touche dont la valeur dépend du couvert.

Le combat rapproché se joue à peu près de la même façon, sachant que, dans ce cas, les deux groupes sont attaquants et c'est le groupe qui obtient le plus de touches non annulées qui gagne le combat.

La charge est donc souvent dangereuse mais, jouée au bon moment avec le bon groupe, elle peut renverser une partie.

Le quadrillage

Habitué aux jeux d'escarmouche et aux règles WYSIWYG, l'idée de jouer sur un damier ne me plaisait guère. Comment gérer finement les déplacements, la position sur la table, les lignes de vue... quand tout se gère par zone ?

Vous avez noté que j'utilise l'imparfait. Qu'est-ce qui m'a fait changer d'avis pour DTAB ?

Pour tout ce qui concerne les portées, la règle est d'une simplicité étonnante.

La portée de commandement se fait en comptant le nombre de cases entre celle du leader et celle du groupe cible.

Pour les tirs, tout ce qui n'est pas adjacent est à portée longue, tout ce qui l'est est à portée courte.

De la même façon, le mouvement correspond à un nombre de cases à franchir.

Et, terrible avantage, le jeu est totalement adaptable à plusieurs échelles : il n'y a qu'à changer la taille du quadrillage pour pouvoir passer du 28 au 15 mm !



D'accord, c'est pas génial le plastique mou au 1/72. Mais deux armées dans une petite boîte à chaussures, c'est pratique.

Restent les lignes de vue et les couverts. La valeur de couverture est définie pour chaque case (découvert/légère/dense). Il n'y a plus ensuite qu'à tirer une ligne droite entre un angle avant de la case du tireur et un angle arrière de la case de la cible et compter le nombre de couverts traversés pour connaître le résultat à obtenir sur les dés de tir. Vous aurez compris que si cette valeur est supérieure à 3 (le maximum possible sur les dés), le tir est impossible.

Bref, le quadrillage m'a convaincu. Terminés les pinaillages ou les mesures incessantes.



Des maps quadrillées sont également proposées sur le site marchand.

Action concertée et réaction

Impossible de terminer cette présentation des règles sans évoquer ces deux options, loin d'être négligeables.

Lorsqu'on pioche un pion d'activation, la règle ne nous oblige pas à jouer un groupe. Il est tout à fait possible de le mettre de côté pour plus tard. Il sera alors possible, lors d'une nouvelle pioche, d'activer autant de groupes à la suite que de pions d'activation disponibles.

Evidemment, c'est un risque. Imaginez si vous n'en piochez plus aucun après. Mais imaginez également le déferlement contre votre adversaire si ça marche !

Et puis, cerise sur la règle, un groupe qui n'a pas encore été activé peut tenter de réagir à l'activation d'un groupe ennemi en ligne de vue. C'est risqué également, si ça échoue l'activation du groupe en réaction est perdue. Mais si ça marche, il y a de quoi couper les jambes au groupe ennemi.

La meilleure règle d'escarmouche contemporaine ?

Chacun va forcément y trouver des choses à redire.

Par exemple, les compétences sont toutes indiquées par des icônes. C'est rapide, synthétique, c'est une très bonne idée si tu y joues souvent. Mais pour moi qui papillonne de règle en règle, ça devient rapidement galère de devoir se référer en permanence à la table d'icônes.

De la même façon, la hiérarchisation des chapitres est bien pensée. Mais des petits éléments de règle, plutôt importants, se retrouvent dispersés en plusieurs endroits.

Il n'en reste pas moins que je trouve la règle très bien pensée et parfaitement adaptée aux conflits envisagés.



Charger une barricade, c'est pas une bonne idée. Mais si le groupe qui la tient a déjà été activé et qu'en plus il est choqué, ce serait bête de passer à côté de l'occasion !

Depuis la publication des règles, plusieurs suppléments ont été publiés concernant de nouveaux conflits :

- la Guerre Civile Russe, disponible gratuitement sur le site,
- la France au Levant (1920), disponible gratuitement sur le site,
- la Guerre d'Hiver (1939-40), disponible gratuitement sur le site,
- la Libération de Paris (liste FFI), disponible gratuitement sur le site,
- Freikorps Voran (Berlin révolutionnaire de 1918-23).

Le site internet propose également de nombreuses figurines de ces périodes à la vente et de nouvelles références sont régulièrement ajoutées, au fil des financements participatifs ou des partenariats.



Supplément Spartakiste. A noter, la changement de couleur des dés (bleu/ noir et jaune/ blanc), mais c'est pas gênant.

Le site marchand :

<https://www.destrancheesauxbarricades.com>

le FB :

<https://www.facebook.com/destrancheesauxbarricades>

le groupe FB :

<https://www.facebook.com/groups/785047616032778>

l'Instagram :

<https://www.instagram.com/destrancheesauxbarricades/>

Interview de Romuald Arrenault, co-créateur de la règle avec J-B Folley



1D mag : Tu es joueur, c'est évident. Mais depuis quand ? Sur quels jeux ? Wargame ? Figs ? Histo et fantastique ? et Jean-Baptiste ?

Romuald : J'ai toujours joué aux petits bonhommes avec mes petits Atlantic. J'ai été un gros joueur de Flames of war et j'ai joué un peu à Saga. Si j'ai toujours un peu peint, les jeux dépendaient des joueurs du secteur où j'habitais, et c'était souvent sinistré. Ah si j'ai commencé à la Horde d'Or à Asnières.

Pour JB, je pense aussi qu'il a toujours un peu joué. Il était dans l'équipe de la première mouture de Saga.

Votre rencontre s'est faite au sein d'un club ? de tournois ? ailleurs ?

Sur un forum, J'arrivais sur Epinal, je postais des trucs que je peignais pour Saga sans y jouer faute de joueur. Un certain JBoule trouvait ça chouette et m'a demandé d'où j'étais. L'un et l'autre avait trouvé le 2nd joueur de petits bonhommes des Vosges. Pour l'histoire de JB, il était au début du club les loups du téméraire de Nancy.

J'imagine que le manque de règles autour de la Guerre d'Espagne a été un moteur pour DTAB. Mais quelles ont été vos inspis de règles ?

La guerre d'Espagne est vraiment ce qui nous a relié avec JB, on avait tous les deux des figurines sans y jouer. le premier truc qui nous a inspiré c'est la règle Chain Reaction (2 Hour Wargames), de mémoire. J'aimais beaucoup l'idée, qu'une action crée une réaction, qui crée à son tour une réaction.

La règle avait un gros point faible, les bons réussissaient tout, les mauvais réussissaient rien (foutu D6), donc j'ai pensé au dé de moyenne qu'utilisait je ne sais plus quelle règle antique. Bon, ça a bien bougé depuis, mais tu as le point de départ.

Et combien de temps vous l'avez jouée avant de vous décider à la publier ?

C'est resté une dizaine d'années dans les cartons, faute de temps pour tester vraiment. Et puis vient le temps béni du confinement où je me suis retrouvé bloqué comme tout le monde à la maison avec mon fils de 8 ans, Jacques. Et là j'ai pu, grâce à lui, enchaîner les parties et, au sortir du confinement, j'ai pu présenter quelque chose de cohérent à JB. Sa réaction a été très marrante, il a tout d'abord été décontenancé. Et il est revenu à la charge. C'est aussi à ce moment qu'est apparue la nappe à carreaux, car j'avais fait une table entière pour l'Indochine en carreaux modulaires de Sarissa. Faisant souvent la sieste, près de la table, je me suis dit et si on utilisait les carreaux. Et ça a particulièrement fonctionné avec mon gamin. J'en ai conclu que si un môme de 8 ans comprenait...

Sujet qui "fâche" dans notre club : les icônes-règles spé qu'on trouve peu parlantes pour des joueurs occasionnels. Pourquoi ce choix ?

Hi Hi . Au départ (et sûrement prochainement) les listes d'armées étaient sous forme de cartes et comme j'aime bien l'esthétique du matériel en général, ça s'est traduit par des icônes. Mais il faut avouer que des fois ça nuit à la compréhension. A l'occasion de notre prochain gros projet, le matériel de jeu et notamment les aides de jeu vont être retravaillées et j'espère que ça aidera tout le monde.

Déjà plusieurs KS, 7 conflits. Des idées pour le futur proche ?

Il y a plein de trucs qui nous bottent, l'Indo, l'Irlande, Star Wars...

Pour l'instant on a plus l'intention de "finir" ce qu'on a commencé que d'ouvrir sur d'autres conflits. Sinon il y a le projet 1870 sur lequel on a commencé à bosser un peu.

Le développement de la figurine, c'était prévu ou ça s'est fait par hasard/envie/proposition extérieure ?

Tout à fait un hasard. J'y aurai jamais cru. Le KS nous a permis de rencontrer des gars qui nous font rencontrer des gars... Julien Morand nous propose de nous faire faire une fig promotionnelle, puis un petit set, puis tout s'emballe...



Le Dédale des Faë

Scénario pour HAMI la Saga des Murmures par Samy MARONNIER

- Errance -

Perdue dans les anciens souterrains des Faë, votre Communauté a réveillé une créature prédatrice. La course a commencé : il vous faut trouver la sortie avant qu'elle vous rattrape mais vous ne semblez pas être seul d'autres semblent aussi s'être perdus.

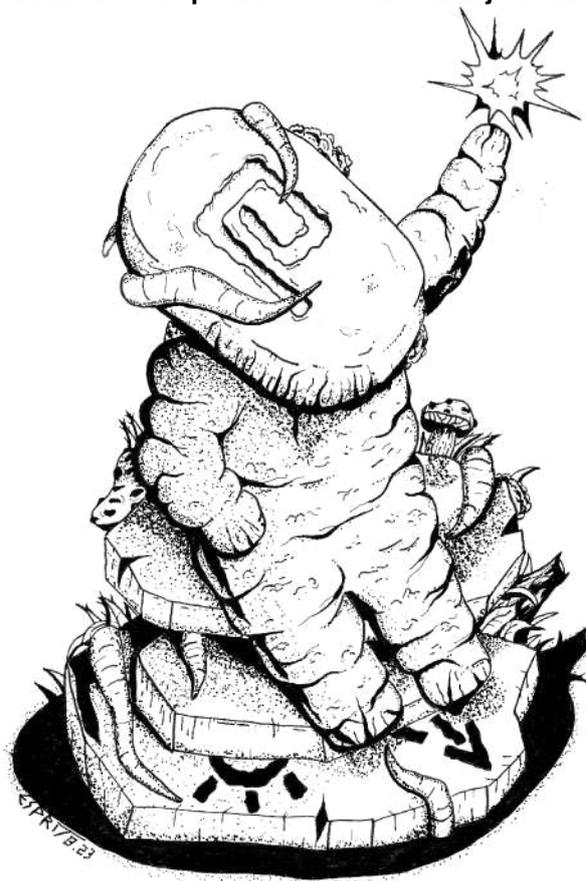
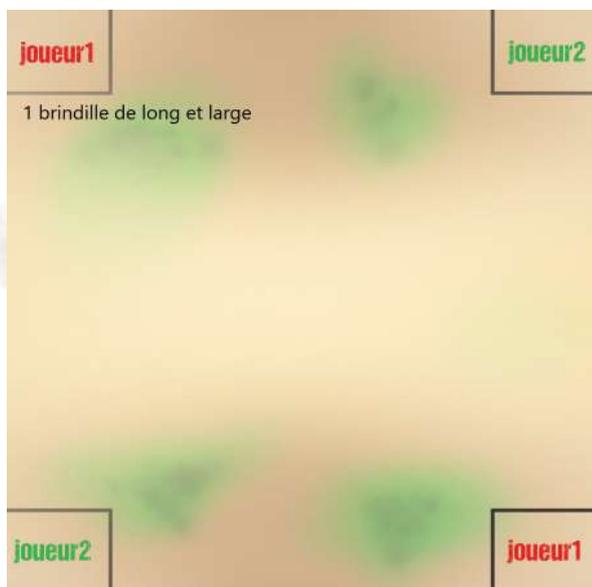
Scénario 2 joueurs.

Utilisation du mode solo pour les créatures non joueur.

Mission : De nombreux tunnels semblent remonter vers la surface reste à trouver le bon chemin sans attirer l'attention.

Mise en Place : On place un marqueur (40mm) "entrée de tunnel", face cachée, au centre de chaque quart de table, soit 4 marqueurs en tout (numérotés de 1 à 4).

Déploiement : Les deux joueurs se déploient dans leurs zones et possiblement à l'extérieure en respectant leur règles de déploiement liées aux tribus. Chaque zone doit contenir au moins 2 points.



Règles spéciales:

Inspecter un passage N'importe quelle figurine peut utiliser une Action pour inspecter l'entrée d'un tunnel, lorsqu'elle est à son contact. On retourne le marqueur tunnel est on applique l'effet.

1 : Vous voyez plus clairement la disposition des Tunnels. Retournez à autre marqueur tunnel parmi ceux qui ne sont pas encore révélés.

2 : Placez une larve en contact avec le marqueur en évitant si possible de la mettre en contact avec une autre créature.

3 : Placez le Traqueur en contact avec le marqueur en évitant si possible de le mettre en contact avec une autre créature.

4 : Il s'agit de la bonne sortie, elle est encombrée par deux gros cailloux.

Retirer un caillou : Retirer un caillou coûte 1 action. Une fois la sortie dégagée, un HAMI peut l'emprunter en se mettant à son contact.

Condition de victoire : A la fin de la partie, la communauté qui a fait sortir le plus de ses créatures par le bon tunnel gagne. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a découvert la sortie qui gagne.



9 points prêts pour l'affrontement.



Projectile improvisé : En début de partie une Némésis a une réserve de 3 projectiles improvisés. Elle n'en ramassera pas d'autre en cours de partie.

Projection : Toute créature qui perd au moins un point d'Essence suite à un tir est déplacée d'une brindille dans la direction opposée. Si elle entre en contact avec un décor, elle est stoppée et perd un point d'Essence. Si la projection doit amener une créature à sortir de la table, elle reste en bord de table et obtient un marqueur -1 Action.



Le Traqueur (Némésis):

Pisteuse 2 points	M	C	T	E
Socle 32mm	1	3*	3*	6

Capacité : Vampire : Dès qu'une créature joueur est retirée de la partie (éliminée ou non par la Némésis), la Némésis regagne 2 points d'Essence, sans pouvoir dépasser son total de départ.

Larve	M	C	T	E
Socle 25mm	1	2*	-	3

*Note : Les caractéristiques C et T des CNJ vous sont données à titre indicatif pour le cas où vous feriez jouer les CNJ par un autre joueur.



CAERIS



OCCICAT.COM

Interview : Conception d'une nouvelle faction : La Marque de Négus

Propos recueilli par Cedwfox.

Avec l'arrivée d'une nouvelle faction dans le jeu Caeris, la Marque de Négus, nous avons trouvé intéressant d'aller échanger avec les concepteurs afin qu'ils nous expliquent leur travail. Notre objectif est de comprendre l'envers du décor. Nous avons posé différentes questions à Bwaaaane et BloodyBen sur la conception d'une nouvelle faction d'un jeu qui en compte déjà 6, avec un univers très riche et des gameplay de factions très typées. Apporter de la nouveauté tout en gardant un équilibre global. Voici le compte rendu de cette rencontre.

1D mag : Qui es-tu ? Depuis quand participes-tu au projet Caeris ? Quelle ton histoire avec le jeu ?

Bwaaaane : Moi c'est Quentin alias Bwaaaane, 36 ans, je suis joueur de figurine depuis petit. Warhammer Battle au début, puis je suis passé principalement sur des jeux d'escarmouche à la sortie de Age Of Sigmar qui ne me convenait pas. J'ai surtout joué à Eden (gros tournoyeur et rapidement recruté pour participer aux bêta tests sur Eden), c'est comme ça que j'ai rencontré Hugo et Fabrice (ndlr : les auteurs du jeu Caeris).

J'ai entendu parler de Caeris par Nedzegob (qui fait partie de l'équipe alpha) longtemps avant la sortie du jeu. J'avais testé le jeu dans une de ses préversions mais je n'avais pas trop accroché et je ne m'étais pas investi. Un mois après il m'a forcé à re-tester car il y avait eu énormément de changements, et notamment la suppression de beaucoup de points qui ne me plaisait pas. Là ça a été un vrai coup de cœur pour le jeu. J'ai rapidement rejoint l'équipe de bêta/alpha un peu avant la sortie du jeu pour finaliser les règles, le wording et les 4 premières factions du jeu. Et depuis je participe avec le reste de l'équipe au développement de toutes les sorties et évolutions.



BloodyBen : Je m'appelle Benoit alias Bloodyben, 44 ans. J'ai commencé avec les jeux Games Workshop dans mes jeunes années. Après une longue pause dans le jeu de figurines, j'ai repris avec Eden sur les conseils d'un pote : Julk. C'est par ce jeu que j'ai rencontré Quentin. Mon histoire avec Caeris est très liée à lui, c'est lui qui m'a parlé de Caeris et qui m'a amené à jouer, à progresser.

Depuis, mon investissement dans le jeu a été croissant, joueur, tournoyeur, bêta testeur, alpha testeur et aujourd'hui, pour mon plus grand bonheur, en charge avec Hugo, Fabrice et Quentin du développement du jeu. Étant isolé par rapport au reste de l'équipe, c'est la possibilité de jouer en ligne qui m'a permis de m'investir à fond !

1D mag : Quand vous avez commencé à développer cette nouvelle faction ? comment ça s'est passé ? Quels ont été les échanges avec les auteurs ? Quelles ont été les premières étapes ?

Bwaaaane : A mes yeux il y a eu deux étapes. La première, en juin 2023, on a commencé à réfléchir en off avec Hugo sur la règle de guilde. Il nous avait prévenu qu'une guilde sur le thème de la mer allait sortir et je me disais que ça serait top d'adapter une règle que j'avais vu sur un jeu de plateau, Spirit Island (ndlr : édité par Intrafin Games) pour en faire une règle de guilde. On avait mis énormément de temps pour faire la règle de guilde du Syndicat du Carré d'Or, et ça semblait une bonne idée d'en discuter au plus tôt pour anticiper un maximum. Ça lui a plu et on a donc beaucoup travaillé pour arriver à une règle de guilde proche de la version actuelle, et qui au final, et comme souvent, n'a plus rien à voir avec l'idée de départ.



Ensuite, quand Hugo et Fabrice nous ont offert le lead sur le développement des profils Caeris (avec Ben), on a rapidement bouclé les erratas, qui était déjà quasiment actés, avant de commencer à travailler sur les profils pour la nouvelle faction en novembre 2024. Faut savoir qu'avec Ben on a un gros rythme, on discute quasiment quotidiennement, et on fait plusieurs parties par semaine.

Au niveau des échanges et des étapes, au départ, Fabrice et Hugo nous ont donné un cahier des charges sur ce que le gameplay devait faire ressortir à savoir, peu d'endurance, du contrôle, une pièce centrale : la sirène... ainsi que tout ce qu'ils avaient déjà : des visuels, une base d'historique, des idées de capa, etc...

Ensuite, ça a été beaucoup de discussions avec Ben pour savoir ce qui nous plaisait, ce qu'on allait mettre en avant, apporter des nouvelles idées etc. Rapidement on a voulu faire 4 profils, même incomplets, pour pouvoir lancer les premiers tests. L'idée était de faire tourner la règle de guilde, afin de l'affiner et de la fixer au plus vite. Une fois la règle de guilde convaincante, on a bossé sur les profils, à chaque fois avec plusieurs tests pour voir si les idées qui nous plaisaient sur le papier marchaient en jeu.

Une fois qu'on a eu un premier jet convainquant de l'ensemble (d'un point de vue gameplay, pas équilibrage), on est allé présenter notre copie au reste de l'équipe et des alpha testeurs. On a eu pas mal de retours sur ce qui ne correspondaient pas au gameplay attendu. On a donc eu un gros travail pour repenser l'ensemble et trouver des compromis entre le gameplay proposé, et celui attendu. Il a fallu aussi simplifier, épurer et intégrer les super idées de dernières minutes. Et il a fallu jouer, jouer et jouer pour équilibrer au mieux.

A noter tout de même, qu'on vient tout juste de récupérer la main sur le développement du jeu. La manière de bosser va sûrement évoluer et s'affiner avec le temps. On est encore en rodage sur cette nouvelle organisation.

BloodyBen : Pour ma part, j'ai commencé en novembre dernier. C'est la première fois qu'on était en position de développeurs et qu'on travaillait à 4, sans compter les autres testeurs .



1D mag : Caeris est basé sur une histoire riche. Comment incluez-vous le gameplay des personnages dans cet univers ? Est-ce que l'univers inspire le gameplay ou est-ce que le gameplay inspire l'univers ?

Bwaaaane : Ça dépend. L'histoire inspire le gameplay général. Et encore, il faut choisir quelle partie de l'histoire on retient pour le gameplay. On a déjà un jeu très riche et parfois complexe, on ne peut pas tout mettre dedans.

Pour ce qui est des personnages, et donc des profils, on a fait le choix de partir au maximum de ce que nous inspirait la figurine/concept. Pour moi, c'est très important que sans l'image, à la lecture du profil, on soit capable d'identifier la figurine associée. C'est d'ailleurs un jeu sympa à faire, parfois, ce n'est pas si facile. Si c'est le cas, ça veut dire que notre profil est cohérent, qu'il est typé (et que la figurine aussi). Pour finir, on s'assure toujours d'être en adéquation avec l'histoire du personnage mais aussi de l'univers Caeris, pour ne pas créer d'incohérences.

Ensuite, si on hésitait sur la direction ou qu'on manquait d'idées, on allait piocher des idées dans l'histoire du personnage en question. A noter aussi que parfois, un élément de l'historique peut être tellement important qu'il doit être mis dans le profil absolument. Dans ce cas c'est Fabrice et Hugo qui nous en informent.

Il a fallu aussi prendre en compte que les 4 premiers profils devaient pouvoir se jouer ensemble de manière cohérente : il nous fallait donc de la force de frappe, de quoi encaisser les coups, de quoi jouer la mission, etc... On est moins libre sur un starter que quand on ajoute un profil à une guilda existante, qui a déjà tous les outils de base pour jouer correctement une partie de Caeris. Surement que certains profils, s'ils étaient sortis plus tard, n'auraient pas exactement le rôle ni les capacités qu'on leur a attribué dans ce starter.

Il faut aussi une majorité de profils simples à comprendre dans leurs orientations. 4 nouveaux profils, ainsi qu'une règle de guilda, c'est déjà beaucoup à prendre en main. Si les profils sont trop compliqués, ça peut être décourageant.

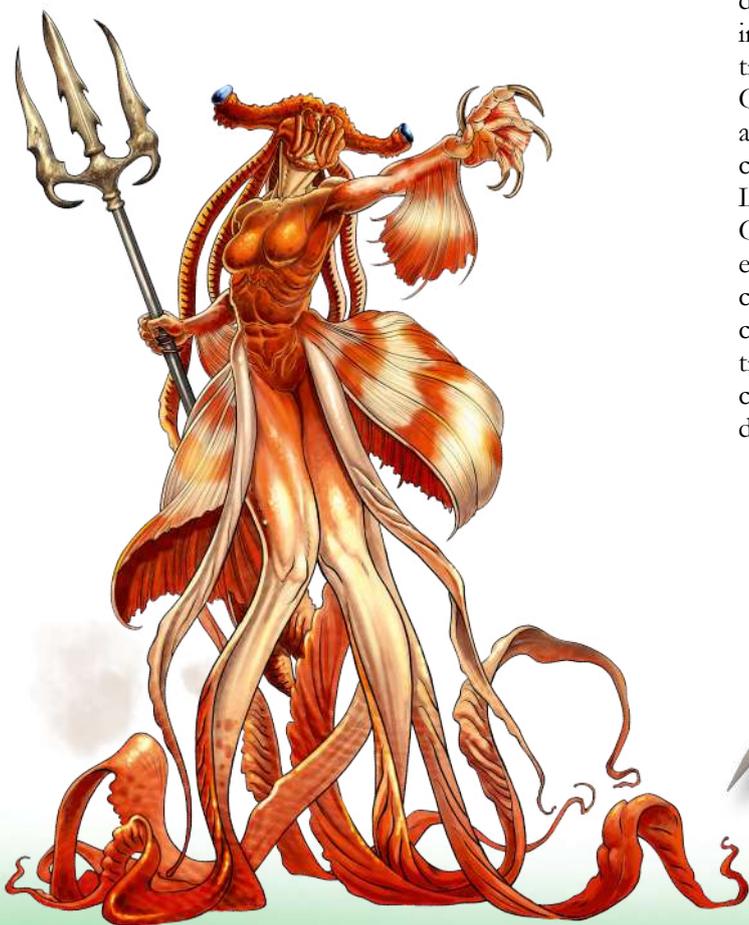
BloodyBen : L'univers et les visuels sont à l'origine des profils. Pour moi ils donnent l'inspiration, le cadre ... et il y a pleins de capacités des personnages où on a dit : "non ça n'a pas de sens dans l'univers même si le gameplay serait top !".



On avait beaucoup d'éléments d'histoire mais on interrogeait régulièrement Fabrice pour savoir si telle ou telle idée collait à l'univers... ou si l'univers ne pourrait pas s'adapter un poil pour coller à une super capa. Mais c'est quand même l'univers avant tout !

1D mag : Comment vous vient l'idée d'un gameplay ? La réflexion se fait par profil ou définissez-vous une ligne directrice pour la faction ?

Bwaaaaane : On part d'un cahier des charges à respecter, qu'on transforme en ligne directrice pour la faction, et ensuite on a une réflexion par profil. Comme je le disais, en général on part du concept et on brainstorme en lançant toutes les idées de capacités et/ou orientations qui nous passent par la tête. Puis on choisit dedans quelques thématiques. Pour « Bois Sans Soif » par exemple, on avait plein d'idées autour de son alcoolisme, qu'on a décidé de ne pas garder : il a fallu faire des choix et on a préféré axer le gameplay autour de son envoûtement. Pour le Déméther, avec son harpon. On a rapidement voulu faire un système pour le lier à une autre figurine en lui tirant dessus. La question a été : comment on le tourne pour le faire entrer dans la ligne directrice qu'on s'est imposé pour la faction ?



En général on essaye d'avoir une capacité phare par personnage, et le reste s'impose petit à petit autour : soit pour faire briller la capacité phare, soit parce que le jeu impose des contraintes. Par exemple, un éthéré a souvent besoin d'un système de défense sous peine de ne jamais être joué par les joueurs. On fait 1 ou 2 tests avec 3 capacités qui nous plaisent et importent. Ensuite on garde celle qui nous plaît ou marche le plus. Et après on refait les autres capacités en fonction des besoins du personnage ou de la guilde.

Encore une fois, la réflexion "starter" est particulière. Quand on crée des nouveaux profils dans une guilde existante, les questions importantes qu'on a souvent en tête est : Qui est trop joué dans la guilde en question ? Pourquoi ? Comment peut-on lui amener de la concurrence avec ce profil en jouant sur les mêmes défauts, en combinant mieux avec les autres...

Là, pour Négus, les questions principales étaient : Comment je marque des points ? Comment je mets en fuite mes adversaires ? Quels outils j'ai contre chacun des autres starters ? Quels défauts j'ai contre les autres starters ? Le profil que je suis en train de créer ne devient-il pas indispensable dans cette guilde ? Quels leviers j'aurais pour lui amener de la concurrence plus tard ?



BloodyBen : Le gameplay général souhaité nous a été donné par Hugo au tout début, c'est en quelque sorte un cahier des charges, après il évolue beaucoup par rapport aux sensations de jeu ou aux contraintes, si un truc est hypercool en partie, on le garde. Si ça rend la guilde trop compliquée à jouer on adapte.

Pour chaque profil, on a choisi un gameplay par rapport à ce qui nous semblait logique ou à ce que nous inspirait le visuel ou l'univers, une sirène centrale, Déméther qui soit un tank, « Bois Sans Soif » qui pêche, etc.

1D mag : Occicat Games a développé 4 profils pour la sortie de la nouvelle faction. Avez-vous déjà conceptualisé les suivants ? S'agit-il d'une réflexion globale anticipée ou créez-vous au fil des retours de playtests et des joueuses ?

Bwaaaaane : Il ne me semble pas que les concepts exacts soient fait. Ce n'est pas notre partie, mais ils nous aurait été fournis. Il y a surement certaines idées chez Hugo et Fabrice, mais je ne sais pas à quel stade de maturité ça en est. Les profils ne sont donc pas faits non plus. On a maintenant un gros pool d'idées et de capacités qu'on n'a pas gardé (et parfois testé) sur ce starter, dans lequel on va pouvoir re-piocher pour des prochains profils.

Certaines capacités qu'on a adoré, mais qui collait mal à la figurine, où qui allait mal avec les autres capacités. On sait certaines choses qu'on aimerait avoir/pousser niveau gameplay, et ça devrait pouvoir se faire.

Bien évidemment que les retours vont tous avoir de l'importance et de l'impact sur les prochains profils. On a une équipe très restreinte pour les bêta tests, on n'est pas à l'abri d'avoir des surprises sur la manière dont vont être joué et affrontés ces Negus. Les retours des joueuses auront de l'importance.

BloodyBen : Non pas encore, même si on a quelques idées pour la suite. La prochaine Sirène a déjà animé quelques discussions pour savoir ce qu'allait faire Thallia, celle sortie aujourd'hui. C'est plus confort de développer en sachant ce qu'on va ou veut faire ensuite. Après, on va se baser sur les retours qu'on a de la communauté et aussi sur les manques qu'on pourrait ressentir dans la guilde ou les besoins qu'il pourrait y avoir par la suite.



Color Quest

Par Fabien de FLUO Craft

Introduction

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 (voir Magazine 1D n°1).



Dans le précédent numéro, nous vous présentions le jeu Color Quest, la gamme de figurines associée et, plus largement, l'univers Color Warz développé à 4 mains avec Nicolas Tézé et illustré avec brio par notre équipe d'illustrateurs. J'en profite d'ailleurs pour saluer le travail de Rémi Lamothe, sur le volet illustrations, qui a rejoint l'équipe « en interne » depuis près d'un an maintenant.

Nous traitons alors principalement du camp « historique » du jeu à savoir le clan Gaïa, affilié à la Déesse de la vie.

Ce second numéro du Magazine 1D sera largement consacré au camp Kaos, le Dieu du Néant, et plus précisément à ses incarnations sur Khroma à travers les différentes formes du Fléau.

Dans le prochain numéro, nous aborderons les Dark Khromaz dont la campagne est actuellement en cours de financement sur Kickstarter via la campagne « Color Quest 3D Dark ».

Feedback JFJ 2025

De retour des JFJ 2025 (week-end du 22 & 23 mars 2025) où l'engouement a été vif que ce soit autour de Paint Brawl (comme chaque année) mais également pour le retour de Color Quest et le lancement du Magazine 1D dont un exemplaire du 1er numéro était présenté en version imprimée sur le stand FLUO Craft.

Ce fut également l'occasion de relever un certain enthousiasme autour de la réédition de Dark Threat et du passage à l'impression 3D mais aussi de renforcer les échanges avec les indés français (TGCM, Alkemy, Gran Bazar, etc.) et les acteurs du secteur.

Sans oublier les parties de démonstration endiablées et les discussions avec les contributeurs et les contributrices avec de belles surprises comme la table de démo Paint Brawl réalisée par L'Atelier de Dunan !

Color Warz : Dark Threat



Tout comme les Khromaz prennent vie avec le jeu Color Warz : Paint Brawl, les forces du camp Kaos prennent leur origine dans le jeu Color Warz : Dark Threat créé en 2013 par Fabien Friess et Nicolas Tézé et illustré par Kévin de Castro.

Bien que la campagne de financement participatif éponyme n'ait pas atteint son objectif de financement, l'ensemble des éléments nécessaires au jeu (illustration de couverture, du matériel de jeu, règles, etc.) ont été créés. Tout comme Paint Brawl, le jeu est tout à fait opérationnel.

Ce 3ème opus est donc un arc fondateur de la trilogie Color Warz avec Paint Brawl et Color Quest. Nous travaillons actuellement sur différentes pistes pour sa réédition.

Dans ce jeu de stratégie asymétrique où le joueur Gaïa contrôle les couleurs unifiées et où le joueur Kaos tente d'éveiller le Fléau Ultime, le Fléau tient une importance toute particulière.

En effet, il s'agit de la condition de victoire du joueur Kaos, mais le Fléau Ultime (fusion d'un Demi Fléau et du Roi Déchu) représente également la forme la plus dangereuse de Kaos sur Khroma.

Le seul personnage suffisamment puissant pour lui faire face est l'Élu Éveillé, équipé des Artefacts des Anciens (Marteau de Guerre, Bandeau de Prescience et Phénix de Mana), épaulé par Oak et une alliée inattendue (voir section background de l'Artbook Color Quest Saga).

Ainsi, dès 2013, il était possible de jouer les Mini Fléaux et le Demi Fléau dans un jeu Color Warz. Nous avons cependant décidé d'approfondir cet aspect de Kaos que ce soit pour les besoins de gameplay de la v1.5 de Color Quest (en cours de développement) ou pour le prochain Artbook : Color Quest Nova sur lequel nous travaillons avec Nicolas Tézé et Rémi Lamothe.

Comme nous allons le voir, ce personnage a gagné en profondeur et en puissance avec ses nouvelles formes, que ce soit à travers le Micro Fléau ou l'apparition des Fléaux Majeurs.

Avant de rentrer plus en détail sur chaque aspect, voici un récapitulatif des nouvelles formes de l'évolution du Fléau :

- 1) Micro Fléau
- 2) Mini Fléau
- 3) Demi Fléau
- 4) Fléaux Majeurs
 - => Démon
 - => Gorgone
 - => Insectoïde
- 5) Fléau Ultime (Fusion avec le Roi Déchu)

Fléaux 2025 : Origines et évolutions

1) Micro Fléau



Rémi Lamothe

Télécharger la version bêta des règles de Color Warz : Dark Threat

https://www.fluocraft.fr/images/kickstarter_content/color_quest_s1/DT_FR_rules_V07_WEB.pdf

A l'origine, les Fléaux étaient créés par la rencontre de la peinture noire avec les temples des Anciens. Il n'y avait pas de façon directe de les invoquer ce qui était un peu limitatif dans le gameplay de Color Quest.

Pour cette nouvelle version des règles revue et corrigée, nous avons donc décidé d'ajouter une étape intermédiaire à cette évolution.

A l'inverse des Micro Golems qui sont générés via les Mega Golem de peinture, les Micro Fléaux sont invoqués à l'aide d'éclats de cristaux et de peinture noire.

L'esprit d'origine des Prismes des Temples est donc préservé mais dans une version « Portative ».

Les Micro Fléaux ne sont pas un danger à proprement parler si ce n'est qu'ils se déplacent rapidement et peuvent monter sur les murs. Il faut surtout faire attention au fait qu'ils ne rencontrent pas un de leur congénères et ne fusionnent pas entre eux.

Remarque : certains (nouveaux) personnages Dark Khromaz, comme l'Archonte auront la possibilité d'interagir avec les Micro Fléaux.

2) Mini Fléaux 2025



Illustrations version 2025, Rémi Lamothe



Illustration version 2012, Giuseppe Severino

Pour les besoins de la campagne Color Quest 3D Kaos et afin de préserver la cohérence graphique avec les Micro Fléaux, le concept d'origine du Mini Fléau illustré en 2012 par Giuseppe Severino a évolué.

Nous avons joué avec les éclats de cristaux pour ajouter des petites cornes ce qui donne un côté encore plus démoniaque à cette créature. La présence de la Marque de Kaos (masque) a également été renforcée.

Au niveau du gameplay, nous avons souhaité rester fidèles à ce que nous proposons dans les règles de Color Warz : Dark Threat à savoir une invocation qui crache de la peinture.

La queue jouera également un rôle de « fouet », tout comme le Golem de peinture donne des baffes.

Enfin, puisqu'on retrouve les 3 Temples des Anciens dans Dark Threat (Force, Sagesse et Esprit), nous avons réalisé trois variantes de Mini Fléaux.



3) Demi-Fléaux 2025

Demi-Fléau, illustration version 2012, Giuseppe Severino

Tout comme les Mini Fléaux, le concept du Demi-Fléau datait de 2012 et ne prenait donc pas en compte les éclats de cristaux. Pour faire évoluer le design de ce personnage, nous avons à la fois renforcé le lien avec les nouveaux Mini Fléaux mais également avec les Fléaux Majeurs (voir paragraphe suivant).

Nous souhaitions nous écarter de l'aspect Insectoïde pour avoir quelque chose de plus « neutre » qui pourrait être compatible avec les 3 variantes d'évolution à venir ainsi qu'avec les capacités d'origine de ce personnages présentes dans le gameplay de Color Warz : Dark Threat, comme la Trombe par exemple.

L'évolutivité du personnage est également appuyée par les sections de bras qui se forment et se précisent de la paire inférieure (deux doigts) à la paire supérieure (bras dessinés et mains à quatre doigts).

Ce personnage a demandé beaucoup d'ajustements mais nous sommes très satisfaits de cette nouvelle version.



Demi-Fléau, illustration version 2025, Rémi Lamothe



Fléau Majeur Démon, illustration, Rémi Lamothe



Fléau Majeur Gorgone, illustration : Rémi Lamothe



Fléau Majeur Insectoïde, illustration : Rémi Lamothe

4) Fléaux Majeurs

C'est l'une des grandes nouveautés de cette nouvelle version des règles Color Quest à venir ! En effet, en début de partie, chaque joueur devra faire un choix stratégique.

=> Le joueur Gaïa devra déterminer sa couleur (Rouge, Bleu, Jaune, Vert, Orange ou Violet)

=> Le joueur Dark Khromaz devra sélectionner un Artefact (item magique procurant un bonus)

=> Le joueur Kaos devra choisir la « Voie de la Ruine » qu'il souhaite suivre

Il existe actuellement Trois voies de la Ruine : La Violence, La Trahison et la Maladie.

Chacune de ses voies représente un aspect de la personnalité du Dieu du Néant et vous permettra d'invoquer une forme Ultime de votre Fléau dans Color Quest :

- **Le Démon (Violence)** : est une invocation type « Tanker » dont le but est d'entrer en contact avec ses ennemis. Il se déplace lourdement avec ses ailes et peut briser les murs et certains personnages (comme les invocations) avec ses poings en cristal. Autre spécificité : il laisse une Main de Kaos sur les cases qu'il quitte.

- **La Gorgone (Trahison)** : est une invocation de type « Intermédiaire ». Elle n'entre pas directement en contact mais utilise ses serpents pour produire de la peinture et attaquer ses adversaires. Tout comme la Méduse dans la légende, elle est capable de pétrifier ses adversaires, empêchant ainsi leurs déplacements.

- **L'Insectoïde (Maladie)** : est une invocation de type « Soutien » qui agit en retrait des troupes en produisant des Micro Spores à l'aide de ses Cheminées. C'est également une créature particulièrement fourbe et résistante grâce à sa tête en cristal dont il faudra se méfier.

Ainsi, en choisissant la voie de la Ruine qui vous convient le mieux, vous adapterez votre stratégie en conséquence et la synergie avec votre héros (Rônin ou Fungi Sama) sera renforcée.

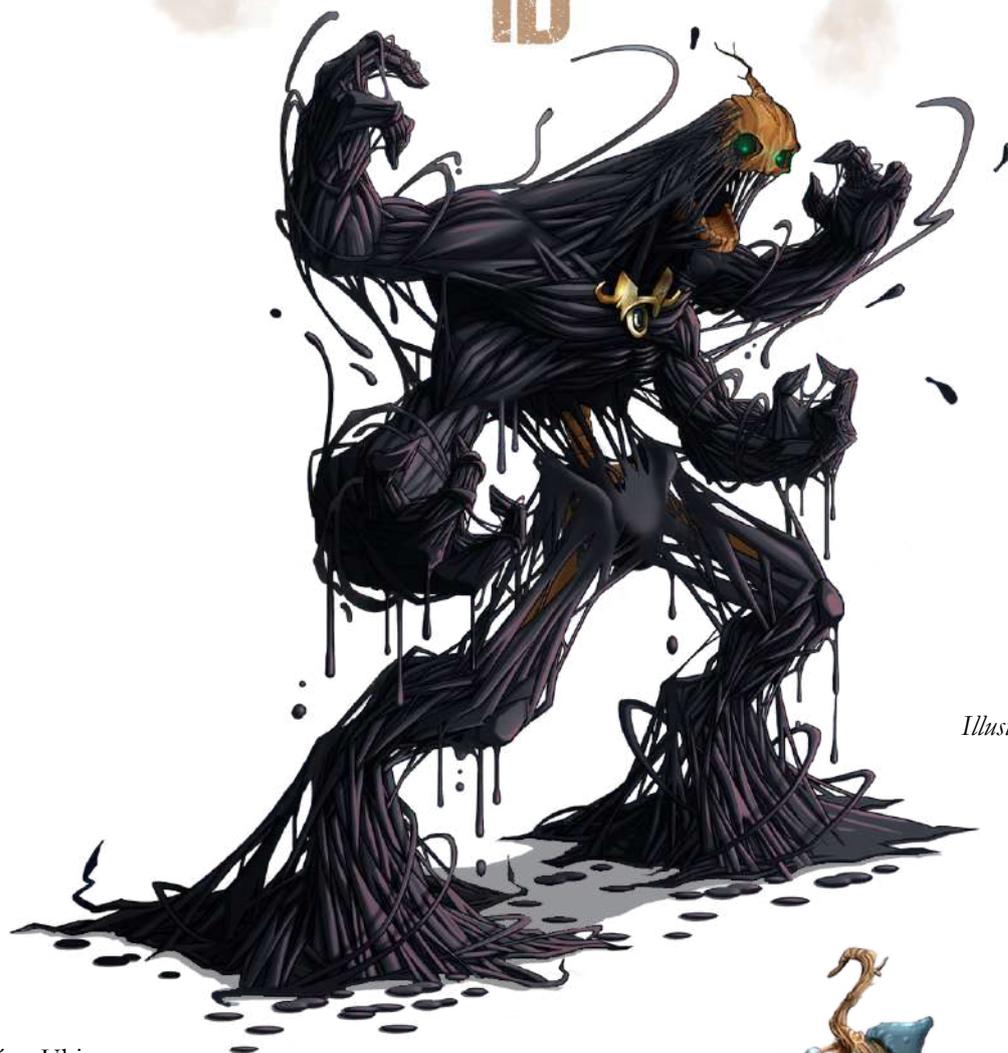


Illustration : Kévin de Castro

5) Fléau Ultime

Comme il s'agit d'un des personnages les plus puissants de l'univers, cette variante du Fléau – qui est en quelque sorte un Fléau Majeur spécial – ne sera pas jouable dans Color Quest.

Nous tenons à ce qu'il reste une créature Légendaire, à l'instar de l'Élu Éveillé.

Il n'est en revanche pas exclu que d'autres formes du Fléau (y compris spécifiques) ne fassent leur apparition dans les années à venir et notamment dans l'Artbook Color Quest Nova.

L'aventure continue !

Dans le prochain numéro, nous reviendrons plus en détail sur la campagne Color Quest 3D Dark et sur les Dark Khromaz dont le nouveau Monstre (Bourreau).

Nous vous proposerons également très prochainement du contenu additionnel à imprimer via ce Magazine pour jouer avec de nouvelles règles et de nouveaux personnages à Paint Brawl mais également aux autres jeux Color Warz à terme.

A très vite pour la suite de l'aventure !



Roi déchû, illustration : Giuseppe Severino

Rise Miniatures

Propos recueilli par Samy Maronnier

Friends of Gaslands

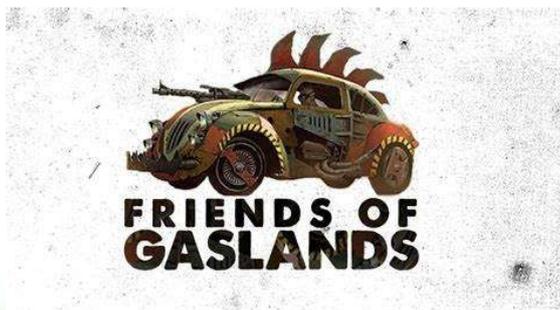
1D mag : Depuis quand fais-tu de la sculpture 3D et qu'est-ce qui t'a motivé ?

Yohan : Je fais de la modélisation 3D depuis 2003. J'ai commencé avec 3ds Max, puis j'ai testé ZBrush 2 en 2006... mais sans rien y comprendre à l'époque ! Je ne voyais pas encore son potentiel, quelle erreur... En 2009, je suis passé à Blender 2.5, et depuis 2013, je sculpte exclusivement avec. C'est en 2019, après l'achat de ma première imprimante 3D, une Photon, que j'ai compris que je ne ferais plus que des figurines. Depuis, je vis un rêve éveillé, même si je reste un tout petit acteur face aux gammes déjà existantes.

J'avais d'ailleurs une chaîne YouTube qui avait un certain succès il y a 10 ans, elle s'appelait « Doc Return » avec 2 000 abonnés et des vidéos atteignant 30 000 vues je me faisais bien plaisir. Mais j'ai tout arrêté pour me mettre à fond sur la modélisation et la sculpture digitale. Certains abonnés fidèles attendent mon retour... Et même si je me fais désirer, je vais la relancer en publiant des figurines imprimables inspirées des hits des années 80.

Quelle est l'origine du projet « équipage de véhicule » ?

C'est une histoire de recyclage. Un ami imprimeur, Fred de Demonic Forge, m'a suggéré de retravailler d'anciennes figurines de SF que j'avais retiré de la vente parce qu'elles ne me plaisaient plus. Il a eu raison, car elles ont trouvé une seconde jeunesse dans une niche qui me plaît énormément : le Post-Apo. Même si, à vrai dire, j'ai encore plus d'affection pour l'historique antique. C'est toujours bien de varier les plaisirs.



Comment travailles-tu ? Fais-tu des croquis ? Quelles sont tes inspirations ?

Pas de croquis. J'utilise Pureref, où je regroupe toutes les références et influences en rapport avec la figurine sur laquelle je travaille. Cela me sert de carte mentale avec différentes branches d'inspiration. Une fois que tout a bien infusé dans ma tête, je me lance. Je commence par créer une anatomie nue, puis je mets la figurine en pose grâce au rigging. Une fois la posture trouvée, j'habille la figurine pour qu'elle n'ait pas froid !

Quelles sont les difficultés ou les points à prévoir pour cette échelle ?

Au début, je voulais concurrencer les grands du secteur du 28/32 mm... mais ça, c'était avant ! Aujourd'hui, je préfère rester sur du 15 mm et du 1/72, par choix stratégique, par commodité, et parce que j'arrive désormais à obtenir des détails incroyables grâce à ma maîtrise de l'impression 3D.

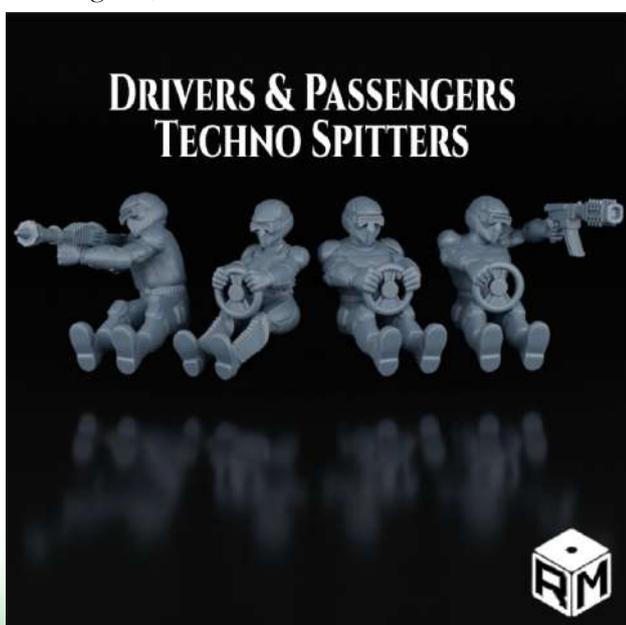
Peux-tu nous présenter le produit fini ? Figurines, poses...

Les figurines sont conçues pour être placées dans des véhicules : en position de pilotage, en mode piéton à l'arrière des pickups, en train de sortir par les fenêtres, par des sas sur les toits, ou encore accrochées à des poignées pour être installées n'importe où.





Je vais essayer de sortir une faction/sponsor par mois, sans produire trop de figurines à la fois, afin de pouvoir avancer sur mes autres projets. Je ne veux surtout pas abandonner mes armées antiques : j'ai passé un an à modéliser des armures de plusieurs peuples, et je dois mener ce travail à terme avant l'été. Le but de la manœuvre c'est de sortir une gamme complète basé sur l'année charnière de 338 avant notre ère. Un moment où toutes les forces en présence autour de la méditerranée peuvent prendre l'ascendant sur les autres. Je ne me concentre donc pas sur les guerres de Pyrrhus ou les Guerres Puniqes ni même les conquêtes d'Alexandre, je préfère mettre en lumière Timoléon de Syracuse, Alexandre 1^{er} d'Epire, Camille de Rome et bien sûr Philippe II de Macédoine sans parler des Etrusques, des Sénons, des Ligures, etc...



Qu'est-ce que le projet Friends of Gaslands ?

C'est un moyen pour moi de créer une gamme de figurines inspirées d'un jeu officiel, sans en avoir la licence, mais de manière totalement légale.

Le temps de sortir mes propres jeux, je développe un univers de SF post-apocalyptique sur lequel je travaille depuis... 1996 ! Ce n'est pas l'imagination qui me manque, mais plutôt le temps de concrétiser toutes mes idées. Heureusement, je me soigne...

Où peut-on se procurer ton travail ?

Comme je n'ai pas la motivation de gérer mon propre site, j'utilise Philibert pour vendre mes créations en format physique et Cults3D pour les fichiers.

Il reste encore quelques stocks de mon armée samnite en 28 mm, mais une fois épuisés, elle ne sera plus disponible à cette échelle. Désormais, je travaille exclusivement en 15 mm et 1/72.

En parallèle, je continue à produire des figurines gratuites liées à ma première passion : le rétrogaming.



https://cults3d.com/fr/utilisateurs/Rise_Miniatures/

<https://www.philibernet.com/fr/16947-rise-miniatures>

Festivals et Conventions.

Vous faites un événement autour du jeu et de la figurine, il n'est pas cité ici ? Faites le nous savoir. Nous nous ferons un plaisir de l'ajouter au prochain numéro.

JUILLET 2025

02-06 ASYNCONV 2025 :

Convention de jeux historiques à La Riche (37).

05-06 Fête des Jeux 2025 :

L'Association "L'Haÿ Chevaliers" organise sa convention à L'Haÿ-les-Roses (94).

04-05-06 World Model Expo. :

Rassemblement de passionnés de modélisme et de figurines, cet événement donnera lieu à un concours de figurines, des démonstrations. Versailles (78).

04-05-06 Paris est ludique :

20 000 mètres carré et environ 1 700 tables (principalement jeux de société mais aussi de la figurine), 200 professionnels et associations, et 18 000 visiteurs sur la Pelouse de Reuilly à Paris (75).



9-20 FLIP 2025 :

Principalement tourné vers le jeu de société, vous y trouverez quelques points figurines. Parthenay (79).



SEPTEMBRE 2025

06-07 Replika :

Salon du modélisme et de la miniature, Trelissac (24).

27-28 Weppes en jeu 8 :

Weppes en jeu 8 se déroule à Salomé (59).

27-28 Hammertime 7 :

Convention du Jeu de figurines à la maison des enfants de Lomme (59).



OCTOBRE 2025

10-12 Octogones 15 :

15 ème édition de la Convention du Jeu et de l'Imaginaire au Double Mixte de Villeurbanne (69).





« A bientôt dans le Numéro 3. »

Shogai no kibo

Shogai no kibo

10

Numéro 2