



1D

Jeux et Figurines Indés

- Sol Braynia.
- Pillage.
- Color Quest.
- HAMI.
- SBG édition.
- Interviews.
- ...



Vol 03

Juillet / Août 2025

S L
BRAYNIA



Color Quest

Interviews

HAMI
La Saga des Murmures



EDITO

C'est marrant parfois la vie. Le hasard. Les rencontres. Comment on découvre une convention à 15 minutes de chez soi. On y va pour voir, et on tombe juste après l'entrée sur un gars qu'on a déjà croisé en tournoi. On apprend qu'il y a un club de jeu, juste là. On y rencontre des joueurs. On y trouve des amis. Et sans trop savoir comment ni pourquoi, on se retrouve à organiser des évènements, des démos, des tournois. On rencontre du monde, de plus en plus. Avec eux on découvre des jeux, encore et encore.

Et puis un jour, on se retrouve de l'autre côté du livre de règles, parce qu'on a publié son propre jeu.

C'est assez dingue quand je repense à l'ado que j'étais, qui attendait de rentrer d'internat le week-end pour dévorer son WD et son Ravage. Et me voilà qui me retrouve à écrire un édito, tiens. Dans un fanzine, dédié aux jeux de figurines indé.

Quel chemin parcouru. Quel plaisir aujourd'hui d'échanger avec la communauté qui s'est formée autour de nos jeux, mais aussi avec les autres créateurs, les sculpteurs, les auteurs, les illustrateurs, les éditeurs, les vidéastes, les peintres. Et on a la chance en francophonie d'avoir tout un tas de personnes qui ont du talent à revendre. C'est donc un plaisir pour moi de faire partie de ce microcosme, à ma façon.

Soyez curieux, il y a tant à découvrir, tant à inventer.

Minus

Crédits

Rédacteurs : Fabien de FLUO Craft, Kurtis þe Beorht, Hugo MINUS, Samy « Esprit » MARONNIER, Christopher Loizou,, Méhapito, Cedwfox, Guillaume « Courleciel ».

Illustrations couverture : Vincent Di maiolo le Docteur Di

Mise en page : Samy « Esprit » MARONNIER

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.

SOMMAIRE

- Sol Braynïa, L'Univers.....pages 3-6
- Studio DT, interview.....pages 7-11
- Pillage, présentation.....pages 12-14
- Chaos Ludique, événement.....pages 15-20
- HAMI, Modélisme.....pages 21-23
- SBG édition, présentation.....pages 24-331
- Color Quest.....pages 32-36
- Interviews Benoit Boeuf, illustrateur.....pages 37-40
- Festivals et conventions.....page 41

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.

SOL BRAYNĪA

10

L'Univers

Par Hugo Minus et Samy Maronnier

« D'abord vint le monde, puis survint la destruction et enfin les migrations. »

Il y a plus d'un millénaire, alors que les royaumes florissaient et que les empires s'épanouissaient sous les cieux, les oracles tentèrent en vain de guider les peuples vers la connaissance des bouleversements à venir. Mais leurs paroles furent ignorées.

Ce fut la naissance des porteurs de dons qui en premiers leurs donnèrent raison, ce n'était que le début. La magie n'était qu'un prélude, un avertissement des événements bien plus grands qui s'annonçaient.

Le premier bouleversement fut l'arrivée de l'infraroyaume, un dédale de chemins s'enfonçant dans les profondeurs de la planète et créant de nouvelles routes aussi mystérieuses que rapide et dangereuses. Ce monde souterrain, un royaume d'ombre et de mystère, détenait une part de l'inconnu, et ses profondeurs, aussi sombres que vastes, ne cessèrent d'attirer les curieux et les imprudents.

Le deuxième signe du monde qui attendait tous les peuples fut les sentinelles, étranges et redoutables, capables d'assumer mille formes. Liées semble-t-il de l'inframonde, elles observent le monde de la surface pour une raison qui échappe à tous. Pourquoi se tenaient-elles en silence, perchées sur le destin des voyageurs, si proches et pourtant si lointaines ?

Enfin, ce qui devait être le plus grand des chocs s'abattit sur les peuples : l'Éveil. Les régions semblèrent d'un seul coup être dotées de conscience, se mouvant telles des créatures titanesques, refaçonnant à chaque pas les frontières en parcourant le plat-sol. Les Empires furent renversés, et seuls quelques royaumes, petits et fragiles, survécurent, accrochés aux dos des nouveaux titans, espérant échapper à la houle des cataclysmes.

« Les Titans façonnent le monde, tandis que veillent Ses sentinelles. »

Sol BraynĪa est la transposition médiévale-fantastique de notre jeu originel, Mars : Code Aurora.

Dès les premiers jours de sa sortie, les voix se sont élevées, vibrantes d'enthousiasme : une version "med-fan" verrait-elle le jour ?

À ce moment-là, le destin n'avait pas encore tracé ce chemin. Nos regards étaient tournés vers les étoiles, et notre souffle battait au rythme des machines sur une planète lointaine. Nous étions alors entièrement voués à la science-fiction, perdus dans l'immensité de la planète rouge.



Figurines *World of Twilight* et *Hami la Saga de Murmures*.

La précommande a été mise en place en mai 2025, avec une collaboration avec Hexagone distribution. le livre sera prochainement disponible à l'impression à la demande.



Le livre de règle de presque 200 pages.





Illustration, Camille "Kami" Besnault

Mais revenons à l'univers du jeu. Que se soit au fil des illustrations, des présentations des nombreuses factions ou encore des textes de fluff, il vous sera aisé de pleinement entrer dans le monde de Sol Braynia.

L'Inframonde :

Premier signe des bouleversements, l'Inframonde est un immense dédale sous le plat-sol. Ici, où chaque recoin peut renfermer un danger, les distances et le temps se jouent des lois. C'est d'ici que la puissante magie s'échappe par les portails vers la surface, donnant leurs pouvoirs aux magiciens, animant morts et objets inertes.

Les Sentinelles :

Version Medfan des drones de MARS : Code AURORA, les sentinelles restent mystérieuses, capables de prendre de nombreuses apparences, elles semblent se contenter d'observer les habitants de la surface. Si vous faites l'erreur d'essayer de vous subtiliser à leurs regards, elles absorberont votre énergie vitale.

Agnostique mais pas que : Des créatures spécialement créées pour Sol Braynia ainsi que des bandes issues de partenaires ont aussi été créées autour de l'univers.

Les Titans :

Depuis l'éveil, des créatures dont la taille dépasse l'entendement parcourent sans relâche le plat-sols et les mers. Sur leur dos vivent ou survivent, pour les moins chanceux, des royaumes aux diverses apparences et climats. En effet, on ne sait par quelle magie, chaque titan maintient son propre biome.

Une rencontre entre deux de ces créatures est sujet à des guerres et autres cataclysmes

Trept, premier et plus grand des Titans, porte sur son dos tellement de peuples différents, qu'il est presque un univers à lui seul. La cité d'Usul, qu'il porte, peut à elle être le cœur d'une campagne. Cela vous donne l'étendue des aventures possibles que vous pourrez créer et vivre dans ce jeu.



Illustration, Vincent Doc DI



Figurines, Scibor, Trashfire Studio

Les factions :

Les règles de Sol Brayniä vous invitent à découvrir neuf factions uniques, chacune dotée de son propre style de jeu. Passons-les en revue :

L'Alliance rassemble des combattants qui excellent dans le travail d'équipe. Leur force réside dans la synergie : plus ils sont nombreux, plus ils deviennent redoutables. Il s'agit de la faction la plus polyvalente du jeu.

La Ruse regroupe des guerriers malins et imprévisibles, experts en embuscades et coups tordus. Ils excellent dans l'attaque au corps-à-corps, en désorganisant les lignes ennemies par leurs stratagèmes.

La Ténacité oppose une résistance implacable. Leurs soldats, peu mobiles, compensent par une défense exceptionnelle : les assauts adverses se brisent contre leurs rangs compacts. Choisissez cette faction si vous aimez tenir la ligne à tout prix.

L'Excellence représente l'art du combat porté à la perfection. Leurs combattants, rigoureusement entraînés, minimisent l'échec grâce à leur maîtrise, symbolisée en jeu par des relances de dés. Une faction fiable et régulière.

La Perfidie privilégie la vitesse et la mobilité. Bien qu'ils soient fragiles, ses membres sont insaisissables, frappant puis disparaissant avant la riposte. Si vous aimez manœuvrer et harceler, c'est votre faction.

La Bestialité mise tout sur la puissance brute. Leurs guerriers sont offensifs, brutaux et leurs charges sont tout simplement dévastatrices. Pour les amateurs de force pure et de violence frontale.

L'Éternité transcende la mort. Ces guerriers n'ont pas peur de périr, car ils reviennent pour hanter le champ de bataille. Relevez les morts et retournez-les contre leurs anciens alliés. La faction parfaite pour les stratèges nécromanciens.

La Terreur regroupe des créatures colossales et monstrueuses. Puissantes, régénérantes, mais peu nombreuses, elles dominent par leur seule présence. Il vous faudra compenser leur infériorité numérique par une efficacité brutale.

Les Cités-Franches rassemblent mercenaires, hors-la-loi et âmes libres des Titans et du Plat-Sol. Cette faction incarne la diversité et l'indépendance. Si vous cherchez une liberté totale dans vos choix tactiques, c'est ici que vous trouverez votre place.

Une fois votre faction choisie, il faudra lui attribuer une Allégeance parmi les 12 disponibles mais cela est une autre histoire

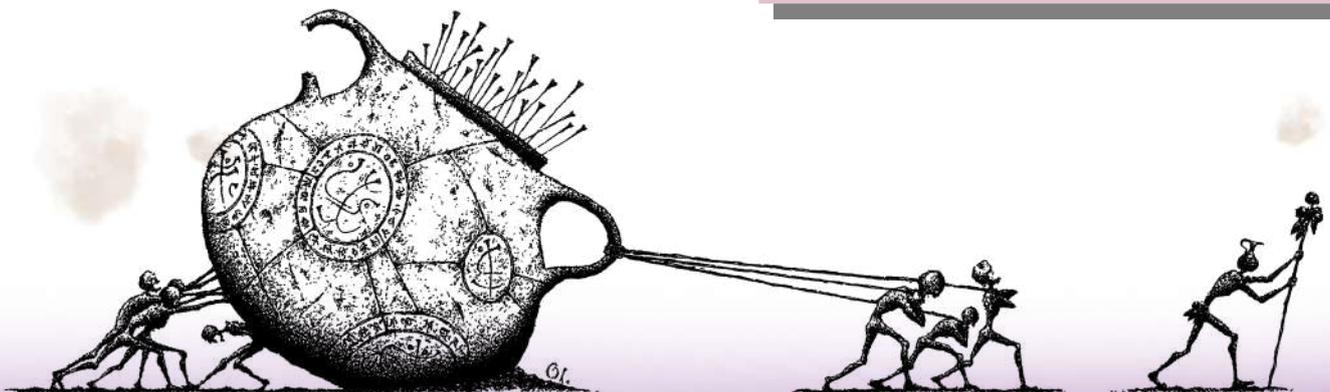
En résumé :

Sol Brayniä est un jeu d'escarmouche fantastique par les auteurs de Mars : Code Aurora. Générique, il est jouable avec n'importe quelle gamme de figurines en proposant des règles qui sauront s'adapter à votre collection.

Avec des bandes composées de 8 à 15 figurines par joueur, doté d'un système de résolution d'action simple et tactique ainsi que d'un générateur de missions qui assure un renouvellement des parties, Sol Brayniä saura séduire aussi bien les débutants à la recherche d'un jeu simple à prendre en main que les vétérans souhaitant un espace pour exprimer leur créativité.

Le livre de règle contient :

- Le système de règles basé sur le moteur de jeu ARES développé pour Mars : Code Aurora.
- Un système de création de bande très simple mais offrant de nombreuses possibilités de personnalisations.
- Des règles de recrutement alliant Faction et Allégeance, permettant 108 combinaisons différentes.
- Un générateur de missions riche aux nombreuses combinaisons pour une très grande rejouabilité.
- Des règles d'environnement, donnant une influence au milieu où se déroule la partie, par des événements aléatoires, des effets météo ou l'intervention de créatures.





INTERVIEW

Propos recueillis par Cednfox.

En janvier 2025, Alexine (Kesla) et Gaëlle (Diunizel) ont fondé leur SARL « Studio D&T » dont l'activité principale est un service de peinture de figurines. Nous avons échangé avec elles sur la création d'un projet professionnel autour de la figurine et le lancement d'une activité à 2.

1Dmag : Pouvez-vous vous présenter ?

Kesla : Alexine, j'ai 32 ans et je vis à Mauléon dans les Deux-Sèvres (79). J'ai commencé la peinture sur figurine il y a très longtemps vers mes 13 ans mais seulement en tant que hobby. C'était grâce à mon père et un de ses amis qui avait une association de jeux. J'ai commencé sur du 15mm sur un jeu un peu personnalisé/inventé. Je peignais uniquement ce qui me plaisait, genre... une vache Milka. Je laissais les choses moins intéressantes aux autres. J'ai peu à peu délaissé le jeu pour peindre, puis j'ai fait une pause au niveau de la peinture également en raison de l'évolution de la vie et des études.

J'ai fait des études de génétique animale, très en rapport je vous l'accorde. Je suis revenue dans le monde de la figurine un peu par hasard avec mon copain de l'époque qui nous a inscrit tous les deux à l'association de jeux de figurines à Cholet (49) : « La Bannière de l'Ombre », où j'ai rencontré Diunizel, ma partenaire d'entreprise aujourd'hui.

En 2018 j'ai décidé de monter mon propre service de peinture en micro-entreprise. J'avais donc mon propre studio avec en parallèle des petits boulots alimentaires pour soutenir mon projet. Il faut se l'avouer, ça n'est pas facile de vivre uniquement sur la peinture dès le début quand on doit se faire une petite place dans le milieu et se faire connaître. Cela étant dit, ça ne marchait pas trop mal mais j'ai dû en 2022 fermer mon studio pour des raisons personnelles.

À ce jour, globalement je ne joue plus à des jeux de figurines et me dédie à la peinture uniquement, j'arrive à trouver du temps pour jouer à des jeux de société et surtout à me consacrer à un autre de mes grands hobbies : le JDR. Il m'arrive de peindre quelques personnages pour mes compagnons de quête ou moi-même.

Diunizel : Gaëlle, 32 ans également, je vis aussi dans les Deux-Sèvres (79) près de Mauléon. J'ai commencé la peinture en 2018 quand j'ai intégré l'association de jeux de figurines « la Bannière de l'Ombre » à Cholet (49), dont je connaissais déjà plusieurs membres. Ils m'ont appris les rudiments de la peinture et de Warhammer. Aujourd'hui, je fais toujours partie de cette association, j'ai un peu abandonné Warhammer. La peinture est devenue une facette très importante de ma vie dont je ne pense pas pouvoir me passer désormais.

J'ai rencontré Kesla dans cette association. Elle m'a aidé à perfectionner mes techniques de peinture, elle était déjà professionnelle à l'époque. J'ai par la suite surtout regardé de nombreux grands noms de la peinture sur Internet et suivi quelques stages, suivant ce que me permettaient mes finances, alors que je sortais de la fac avec un diplôme de langues et commerce en main.

Aujourd'hui, je suis salariée en gestion clientèle. En même temps, je m'occupe de la partie réseaux sociaux, communication du Studio, et un petit peu de peinture, assez peu à vrai dire, car les journées n'ont que 24 heures.

Je trouve encore un peu de temps pour jouer, non pas à W40K ou AoS mais plutôt à Blood Bowl ! Je suis une grande fan, sans vouloir trop fouiller dans ma « pile » de la honte (ça n'est plus vraiment une pile à ce niveau), je dois bien avoir une douzaine d'équipes (alternatives, il ne faut pas le dire à Games, chut). Puis sinon, je fais aussi pas mal de JDR également.



Figurines Games Workshop. (peint par Kesla)



Blood Bowl (peint par Diunizel).

1Dmag : Qu'est-ce qui vous a motivé à vous professionnaliser et vous lancer dans cette aventure ?

Kesla : Après avoir repris une vie et surtout un travail un peu plus commun, l'idée de rouvrir mon ancien studio, ou un nouveau, a bourgeonné dans ma tête. Le pourquoi j'ai ouvert mon premier studio et pourquoi j'avais envie d'en ouvrir un autre reste inchangé : mon objectif premier est motivé par la possibilité de pouvoir peindre tout un tas de figurines que je n'aurais jamais l'occasion de faire pour moi-même.

Quand l'occasion professionnelle s'est présentée, j'ai pensé à intégrer mon amie Diunizel qui, comme moi, apprécie énormément la peinture et peut me compléter pour certains aspects de la gestion de l'entreprise. J'avais confiance en elle pour son sérieux, mais aussi pour sa créativité afin de m'aider, me soutenir et nous faire progresser. C'est toujours plus rassurant d'être à deux pour soutenir des projets d'envergure. C'est ainsi que le Studio D&T est né, avec en plus mon compagnon actuel qui nous aide autant qu'il le peut dans l'ombre, un grand merci à lui !

Diunizel : Oui, j'avoue que quand Kesla m'a présenté son idée, j'étais un peu dubitative au début. Pour moi la peinture n'était encore qu'un hobby et j'estimais mon niveau pas forcément commercialisable. Toutefois, elle m'a convaincue. Pour être honnête, ça n'a pas été trop dur. Le challenge me fait peur autant qu'il me plaît et le fait de se dire de pouvoir se lever chaque matin pour embrasser son côté artistique et s'épanouir dans quelque chose qui me plaît est trop tentant. Je me suis sentie en sécurité car je savais que je pouvais compter sur elle, dans sa rigueur comme dans sa créativité.

Elle avait déjà pratiqué le chemin que nous allions emprunter. Le saut dans l'inconnu, pour moi, était au final assez maîtrisé. Nous pouvions compter également sur la réputation qu'elle s'était déjà forgé au préalable.

Toutefois, le temps que notre propre studio se fasse sa propre réputation et perce, et bien que Kesla soit à 100% sur l'entreprise, J'ai gardé mon emploi à plein temps et travaille en extra sur le studio. Nos rôles sont bien répartis et c'était prévu comme ça dès le début, Kesla s'occupe de la peinture à 100% et moi plutôt de la communication, réseaux sociaux, relation client. Bizarrement, ça l'arrangeait bien !

Nos clients sont en grande partie des particuliers mais nous travaillons également avec des professionnels.

Concernant les particuliers, les profils sont assez variés. On a des joueurs de wargames avec beaucoup de troupes, d'escouades entières à peindre. Nous avons aussi des joueurs plus spécifiques avec des jeux de société ou certains projets sortis en financement participatif avec beaucoup de matière. Nous avons aussi des clients qui vont nous solliciter pour quelques unités, car ils veulent juste pouvoir présenter une belle table avec un scénario personnalisé, des figurines détournées ou quelques décors pour du JDR ou un petit jeu d'escarmouche. Enfin, nous avons le collectionneur avec de petites commandes mais qui demandent de la peinture de qualité.



Figone_NaĀadanka (peint par Kesla).



Diunizel & Kesla (de gauche à droite) .

Concernant les professionnels, nous travaillons par exemple avec Alchemist Miniatures (Alkemy) qui a sorti une nouvelle faction cette année et nous a chargé de la peindre afin de compléter leur site de vente et les présenter en conventions et salons.

1Dmag : Quels évènements marquants avez-vous déjà vécu dans votre business et qui vous ont permis d'avancer ?

Kesla : Un premier élément exceptionnel, nous sommes extrêmement reconnaissantes envers Alchemist Miniatures pour l'opportunité de les accompagner dans l'avènement de leur dernière faction ainsi que sur les sorties qui complètent leurs factions déjà existantes. Cela nous permet ainsi, et ce n'est pas négligeable, d'avoir de quoi compter pour les débuts de notre studio et les prochains mois, et surtout, pour la visibilité qu'ils nous apportent sur les réseaux sociaux. C'est toujours une petite fierté de voir sa peinture ainsi publiée sur d'autres sites.

Diunizel : Ensuite, on ne peut que penser à notre tout premier salon, celui des JFJ de Sartrouville, effectué en mars dernier. Notre participation a été un peu précipitée, sachant que notre studio existe en tout et pour tout depuis la fin janvier, mais nous remercions encore chaudement l'équipe bénévole qui nous a super bien accueilli.

Le week-end a été une franche réussite, côté visiteurs, nous avons enregistré plusieurs contacts et followers pour nos réseaux sociaux mais aussi au niveau des exposants. Nous avons pu effectuer quelques petites collaborations et coups de pouces mutuels avec d'autres professionnels super bienveillants.

Pour le côté pas de chance, nous regrettons de ne pas pouvoir participer cette année au Hammer Time de Lille. Nous avons un peu tardé à envoyer notre candidature et malheureusement il n'y avait déjà plus de place... C'est vraiment regrettable, mais tant pis, ça nous servira de leçon également. Il faut qu'on se renseigne mieux sur les dates d'ouverture de participation et s'y prendre au plus tôt.



Alchemist Miniatures_Icelos (peint par Kesla).



Création des JFJ édition 2024 (peint par Kesla)

1Dmag : On sait que le milieu de la figurine est majoritairement masculin. Quels conseils donneriez-vous à des femmes qui souhaitent se lancer dans ce milieu ?

Studio D&T : C'est vrai que le milieu est majoritairement masculin mais ce n'est que la face visible de l'iceberg. De plus en plus de femmes entrent dans ce milieu, soit par réel intérêt personnel, mais aussi beaucoup via leurs compagnons joueurs, il ne faut pas se mentir. Non seulement beaucoup de femmes peignent, mais elles le font gratuitement et sans reconnaissance derrière ! Il faut que cela change ! Messieurs, si votre armée est peinte grâce à votre chérie, soyez-en fier, dites-le à qui veut l'entendre, ou pas, et ramenez à votre compagne plus de gâteaux !

Plus sérieusement, oui, le milieu est très masculin mais la communauté est très bienveillante, nous en avons nous-même été surprises quand nous, jeune fille et jeune femme que nous étions, sommes rentrées dans le monde associatif et ludique de la figurine. Aujourd'hui, plus besoin de forcément acheter du Games. Les gammes alternatives de figurines, ou même de créateurs de jeux avec des figurines, sont tellement vastes et variés qu'une personne y trouvera forcément son bonheur pour pas trop cher. On va passer pour des vieilles, mais, les jeunes d'aujourd'hui ne se rendent pas compte de la chance qu'ils ont maintenant de pouvoir jouer avec des figurines de qualité et variées, encore plus maintenant avec la popularisation des imprimantes 3D. Tu veux jouer des elfes avec des ailes, ok tiens... tu veux des pirates zombies, oui, c'est sur l'étagère du fond... tu veux des amazones bodybuildées ? Oui, tu les trouveras sous la figurine de 30 cm de Gollum là-bas.

Dans tous les cas, le meilleur conseil que nous pouvons donner est de rejoindre une communauté de joueurs, encore mieux une association ou un club qui se réunit fréquemment. N'hésitez pas aussi à fouiller Internet et même, pourquoi pas, les sites de financements participatifs si vous êtes assez patientes. Vous trouverez forcément quelque chose qui vous plaira, demandez aussi aux autres joueurs/joueuses leurs avis et préférences. Et surtout, préparez-vous à voir vite grandir votre pile de la honte, jouez à tous les jeux qui passent à votre portée et essayez-vous à la peinture. Faites des trocs avec vos nouveaux amis figurinistes ou achetez des boîtes à plusieurs, même si aujourd'hui, comme dit plus tôt, avec toutes les alternatives possibles, se fournir en figurines est plus facile et moins onéreux qu'il y a encore une dizaine d'années.



HERO FORGE création pour les 24H Chaud les Jeux_ concours de la Bannière de l'Ombre édition 2024 (peint par Diunizel)

1Dmag : De manière plus générale, quels conseils donneriez-vous à quelqu'un qui veut se lancer professionnellement dans la peinture de figurines ?

Studio D&T : Il faut bien penser son projet et sa ligne directrice dès le début, avant même la création de l'entreprise. Ensuite, il faut bien sélectionner le type d'entreprise. Auparavant, Kesla était sous micro-entreprise, aujourd'hui le Studio D&T est une SARL. Faites-vous conseiller par des professionnels si besoin, les mairies et autres associations professionnelles sont là pour vous aiguiller.

Ce que nous pouvons vous conseiller également, c'est de prendre un petit boulot à mi-temps à côté, le temps que vous vous fassiez connaître un peu dans le milieu et d'avoir assez de commandes pour remplir votre planning. Attention, l'étape de quitter son job alimentaire pour passer à 100% sur le studio peut prendre du temps, voire beaucoup de temps, des années. Ne vous découragez pas, restez strict dans votre rythme de travail.

N'hésitez pas à faire des salons, conventions, rencontrer d'autres professionnels de la figurine ou même boutiques de jeux. Faites-vous faire des flyers à distribuer à tout va et surtout : soyez gentils ! Si c'est dans votre nature, parfait, ne touchez à rien ! si vous êtes plutôt du genre « sceptique », soyez au moins respectueux. La communauté est très bienveillante, ça va vous surprendre. Elle l'est d'autant plus avec les nouveaux qui ont des étoiles dans les yeux et qui ne veulent qu'une chose : faire partie du groupe.

Soyez gentils et respectueux, et qui sait, peut-être qu'un peintre pro vous enverra des clients qu'il ne peut pas glisser dans son agenda ou peut-être qu'un créateur fera appel à vous pour une nouvelle collection.

1Dmag : quelle va être votre activité pour le second semestre de l'année 2025 ?

Studio D&T : Pour le moment nous avons plusieurs commandes à finaliser et nous allons bientôt nous mettre à préparer notre participation au salon FNC d'Angers le 25/26 octobre, faire une vitrine toute neuve et toute belle, mais nous avons encore de quoi prendre des commandes, donc n'hésitez pas à nous contacter !

Le site : <https://www.studiodnt.com>

Facebook : Studio D & T

Instagram : studio_dnt_79



Warhammer Underworlds (peint par Diunizel)



Par Kurtis & Beorht

Dès le 9ème siècle, de nombreux territoires de l'actuelle France subissent des actes de violence. Incursions rapides, raids sur des villages mal protégés, des églises et des monastères. Les francs semblent incapables de protéger efficacement leurs territoires face à ces actes furtifs et fulgurants. Tous? Non, car un valeureux breton résiste encore et toujours contre l'envahisseur viking, en sortira une règle de jeu permettant de prévenir ces assauts tout en les simulant. Pillage est né !

Bien le bonjour peuple du "Hobby". Comme les plus perspicaces d'entre vous l'auront deviné avec cette introduction, je vais vous parler d'un jeu de figurines historique centré actuellement sur la période viking et retraçant des batailles de petites et moyennes tailles, des raids pourrions-nous dire. Pillage est une règle née de l'esprit de Guillaume Rousselot alias

Noodle, passionné de wargame de longue date et qui souhaitait trouver une règle simple et narrative pour simuler des batailles historiquement plausibles sans passer des heures de lecture, confections de listes, mise en place au détriment de la bagarre en elle-même. Après une version « alpha » fructueuse qui s'étoffait un peu plus à chaque partie, l'idée lui est venue d'en faire une règle complète sous forme d'un livre qui puisse s'exporter hors de son cercle de joueurs, via un Ulule. Il put alors rassembler la somme nécessaire pour finaliser son projet et sortir son premier livre de règles (et quasiment dans les temps. Il avait donné une fourchette optimiste et réaliste, c'est assez appréciable) dont les 1000 exemplaires se sont écoulés en un rien plus qu'un an, belle prouesse pour une règle française dans un cadre somme toute restreint ! Mieux, il est désormais en collaboration avec Victrix, célèbre marque anglaise de figurines pour exporter sa règle dans la langue de Shakespeare !



Et ce succès n'est pas simplement le fruit du hasard. Concepteur de jeux vidéo, youtuber sur ses temps libres, Guillaume est un artiste complet, ce qui lui a permis de sortir un livre qui n'a rien à envier aux plus grands noms du milieu pour ne pas les citer. Il a ainsi pu lécher la mise en page en plus de se fendre d'une recherche historique assez précise et d'aides de jeu comme une partie peinture et décors qui permettra au total débutant ou à l'amateur éclairé de franchir le pas et monter une table qui en jette.

La règle en elle-même se veut simple. Nul besoin de revenir sans cesse dans le bouquin pour vérifier des données, il faut que ce soit fluide et rapide pour conserver au maximum l'immersion. Les règles de base font appel à des mécanismes assez « connus » notamment pour tous les anciens joueurs du Seigneur des Anneaux de Games ou qui, au pire, pour les débutants complets, s'assimileront presque naturellement. Pour les plus aguerris, il sera alors possible d'ajouter plus de piment avec des règles avancées, des scénarii.

Le jeu en a sous le coude et promet de ne pas se rendre lassant et répétitif, d'autant que la communauté, comme le créateur, sont actifs et plusieurs suppléments gratuits sont déjà sortis. Il y a même actuellement une campagne sur le discord du jeu.

Pour rentrer un peu plus dans le détail, le jeu se joue sur des tables allant de 60x60 à 120x180cm selon la taille des armées en présence. Les figurines sont en 28mm, les distances en pouce, et jouées avec des D6.

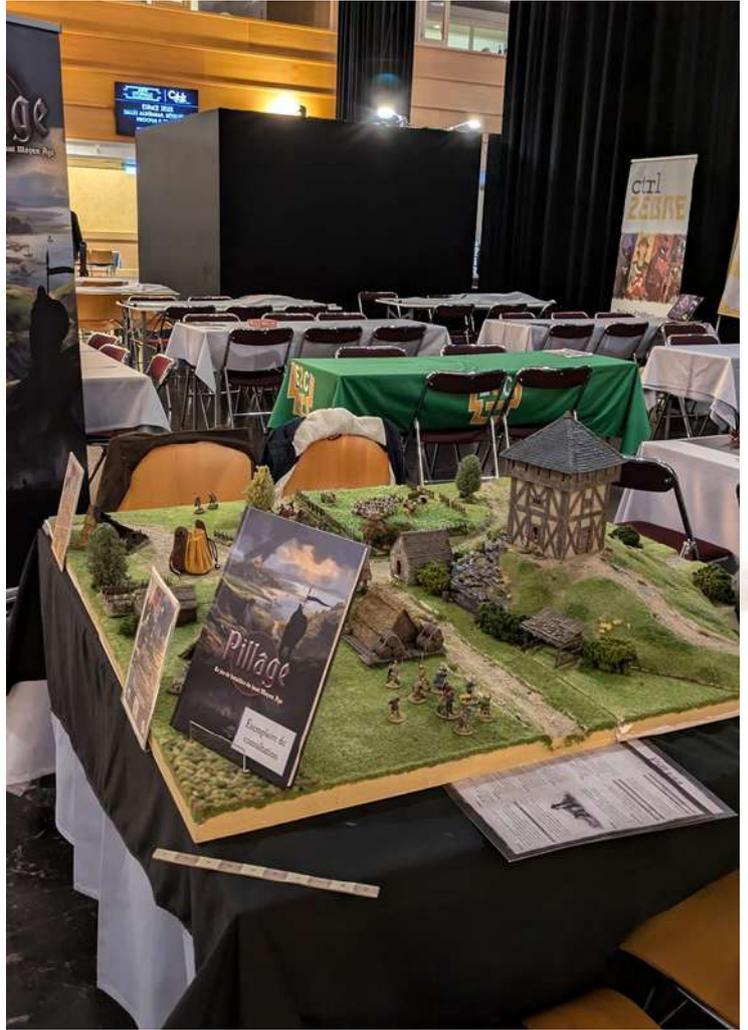
La règle propose actuellement 7 factions de base (vikings, anglo-saxons, francs, normands, bretons, irlandais et gallois) et 3 factions supplémentaires (rus/varègues, romains « byzantins » et magyars) dans un supplément gratuit à télécharger. Chaque faction possède des capacités spéciales qui leur sont propres, ainsi qu'une répartition des entrées différentes.



Les profils sont globalement les mêmes, les figurines se différencient par leur classe de protection et leur arme mais un comptage de points permet efficacement de prédéterminer le style des différents peuples représentés.

Des personnages spéciaux sont également disponibles dans certaines armées, ce qui apporte au final une belle variété. Le jeu en lui-même se compose de tours proposant 5 phases alternées entre les joueurs (initiative, mouvement, tir, corps à corps, incendie). Point de parties avec des pauses parfois interminables pour les joueurs attendant leur tour. Légal et fluide semblent les maîtres mots de la règle. De plus, pour permettre une immersion totale et faire honneur à son nom, la part belle est faite aux décors qui devront absolument habiller la table pour prendre la pleine mesure du potentiel du jeu.

Je le répète, les interactions des figurines avec les décors seront une grande plus value du jeu. Le narratif ayant la plus grosse part du gâteau, la règle est permissive et la possibilité de créer ou adapter des scénarii est clairement présente. Libre à vous de vous mettre d'accord avec votre adversaire pour modifier certains points. Vous l'aurez compris, grâce à Pillage, un vent de fraîcheur souffle sur le wargame historique, il ne tient qu'à vous de franchir le pas. D'autant plus que la version d'initiation gratuite est disponible sur le site de l'auteur ainsi que pas mal d'entrées de diverses marques qui permettront à peu de frais de sortir ses premières listes et ses premières tables.



Auteur du jeu: Guillaume Rousselot, alias Noodle
Le site: <https://www.pillagewargame.com/>
Youtube: <https://www.youtube.com/@noodlewargames>
Face-book: [facebook.com/groups/269812171235722](https://www.facebook.com/groups/269812171235722)
La communauté Discord: <https://discord.gg/A7wCtf48>
discord.gg/nXdnz8e5t
Figurines: Victrix, Longship Revell

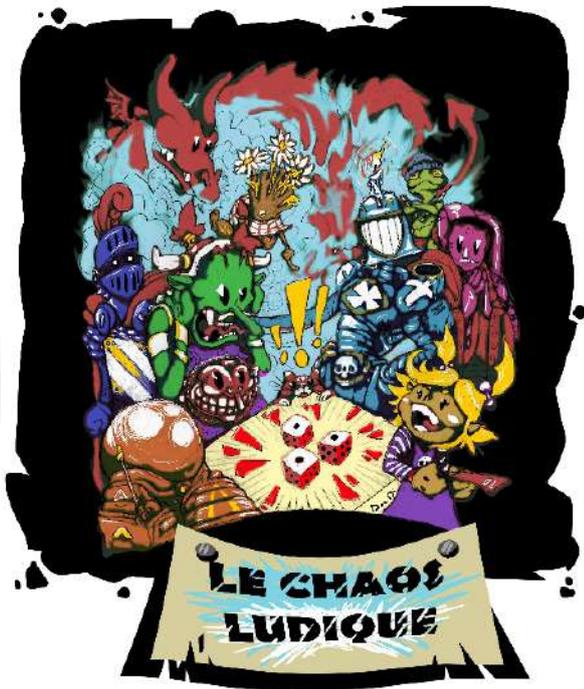
Chaos Ludique

Entretien croisé avec deux maîtres (du jeu) :
Minus et Jean Peinture

Par Guillaume Courleciel.



Les 3 et 4 mai 2025, l'association **La Horde** organisait à Décines, dans l'est lyonnais, la toute première édition du **Chaos Ludique** : un week-end 100 % jeu, sans compétition, entièrement dédié au plaisir de pousser de la figurine dans une ambiance conviviale et passionnée.



Affiche réalisée par Vincent « Docteur Di »

L'objectif ? Réunir les communautés de joueurs autour de ce qui nous rassemble : des décors soignés, des tables pleines de caractère, des univers variés... et surtout, l'envie de jouer ensemble. Le cœur du Chaos Ludique étaient les mini-campagnes proposées par des joueurs passionnés. Certains sont venus avec un projet, un univers et une histoire à faire vivre aux autres joueurs. C'est dans ce cadre que nous avons retrouvé *Minus*, aux commandes d'un front de guerre futuriste avec *Mars : Code Aurora*, et *Jean Peinture*, qui a embarqué ses troupes dans la crasseuse et absurde *Rutabagarre*, une campagne maison pour *Turnip 28*.



Autour de ces deux campagnes, d'autres jeux ont animé les deux jours : une campagne *Spearhead* regroupant les joueurs par allégeance pour une lutte de territoire par équipe et une conquête de *DeciNoc* dans *Olomoc*, mais aussi des parties libres sur des jeux aussi variés que *Warhammer 40K*, *Epic Armageddon*, *The Old World*, *Road Country Z*, *A Song of Ice and Fire* (avec le nouveau format en 80 points), sans oublier du *Star Wars: Shatterpoint*, programmé le dimanche à l'occasion de la journée internationale de Star Wars.

C'est une fois que tout a été plié et rangé et que tout le monde a regagné son chez soi que nous avons tendu le ~~micro~~ clavier à *Minus* et *Jean Peinture* pour faire le débriefing de ce premier Chaos Ludique !

Est-ce que nous avons besoin de les présenter ?

Ils arrivent du fond du temps .

Comme un soleil éblouissant

Qui sont-ils ?

D'où viennent-ils ?

Ces merveilleux génies

De l'infini

Sans rentrer dans les détails, voici leur feuille de persos avec leurs stats de base :



Hugo « *Minus* », c'est ce genre de joueur qu'on connaît tous : passionné, collectionneur compulsif, et un peu trop créatif pour son propre bien.

Un jour, il s'est retrouvé avec tellement de figurines qu'il a dû inventer un jeu rien que pour pouvoir toutes les utiliser. Pas par ambition. Juste parce qu'il avait trop de plastique sur les bras. Résultats ? *Red Button Nation*, *Mars Code Aurora*, puis le petit dernier, *Sol Braynia*. Trois jeux dopés au même moteur maison : le système ARES, développé en duo avec son complice Samy (personne ne sait lequel des deux a eu l'idée la plus tordue, mais ça marche).

C'est aussi à lui qu'on doit le supplément de campagne *Burn Out* pour *Eden The Game*. Bref, Hugo, c'est un gars qui transforme ses armoires de figurines en terrains de jeu, ses idées en règles, et ses règles en fun.

Un vrai touche-à-tout du hobby. Bref, un mec sympa aux multiples talents !
<https://www.studio6201.fr/>



Adrien « *Jean Peinture* », c'est un artiste. Un vrai. Pour lui, jouer, ce n'est pas juste poser quelques figurines sur une nappe froissée entre le sel et la corbeille de pain. Non, non. Quand Adrien imagine une table de jeu, c'est une œuvre. Un décor digne d'un film, où même les cailloux ont une histoire.

Une partie de *Frostgrave*, *Necromunda* ou *Turnip28* avec lui ? Attendez-vous à vivre une immersion totale. Chaque partie devient un voyage dans un autre monde, avec des décors si beaux qu'on hésite à lancer les dés, de peur de tout casser.

Et ses figurines ? Des pièces de musée. Que vous vouliez jouer, exposer ou simplement pleurer devant tant de talent, c'est lui qu'il vous faut. Il ne peint pas des bonshommes, il leur donne une âme.

Un vrai touche-à-tout du hobby. Bref, un mec sympa aux multiples talents ! (Tiens ça me fait penser à quelqu'un ça).
<https://jeanpeinture.com/>
<https://jaiunplanningcharg.wordpress.com/>

Et s'il fallait une figurine commune pour rapprocher ces 2 génies, je choisirais Le Chevalier de Sinople peint en violet !

Minus et Jean Peinture, merci de poser les pinceaux 5 minutes et de répondre à mes questions.

Tout d'abord, avez-vous passer un bon week-end au Chaos Ludique ?

Jean Peinture : Alors pour ma part oui excellent ! Un peu débordé par notre événement j'ai pas pris le temps de trop partager avec les autres. Mais c'était top pour nous, accueil et ambiance au top !

Minus : Oui, super week-end comme à chaque fois que je participe à un événement organisé par la Horde.

Histoire de vous connaître, est ce que vous pouvez présenter l'autre ?

Minus : J'ai rencontré Jean Peinture pour la première fois à OctoGônes, et on s'y recroise depuis tous les ans. C'est un joueur touche à tout, qui aime aller creuser du côté des petits jeux indés, y compris les moins connus, avec un penchant pour les jeux aux univers un peu désespérés, sans doute pour les libertés de modélisme que cela lui offre. Il est également un peintre très efficace, au style facilement reconnaissable et c'est probablement la personne que je connais qui a peint le plus de Bretonniens, ce qui fait de lui un spécialiste de la peinture des héraldiques. Enfin, Jean Peinture accorde une place particulièrement importante aux tables de jeux et aux décors... et je crois que c'est ce qui a fait que nous sommes allés parler l'un à l'autre la première fois que nous nous sommes vus, lors de cette fameuse édition d'OctoGônes.

Jean Peinture : Minus je le suivais depuis longtemps via les blogs (je suis vieux...), à l'époque où je me suis intéressé à Eden. J'appréciais son approche de la fig, avec des bandes cohérentes visuellement (et des litres de violet). J'ai suivi le développement du mode campagne pour ce jeu, dont je dois encore avoir la boîte quelque part. Par la suite on s'est croisé sur des salons, à peu près au moment de la parution de MCA. On s'est effectivement rejoint sur les envie de porter un jeu, mais en passant par le méta-narratif, à savoir jouer avec des figs peintes, sur des tables peintes, afin de renforcer l'immersion et le côté artistique du hobby ! Depuis on se rencontre occasionnellement, plus qu'à trouver le moment où on recroisera le dé !

Recroiser le dé... cela aurait pu être au Chaos Ludique sauf que je vous ai demandé de l'aide à tous les 2 et donc je vous ai empêché de jouer ensemble... Pourriez-vous expliquer le concept du Chaos Ludique ? Du moins, ce que vous aviez imaginé avant de venir ?

Jean Peinture : Le Chaos Ludique, c'était une proposition de petit événement autour du wargame, afin de proposer et de tester plusieurs jeux de figurines. Mais comme on voulait saisir l'occasion, de mon côté on s'est organisé la Rutabagarre ! Le premier événement français autour du jeu Turnip28. On a surtout joué à notre jeu, mais l'ambiance tout au long du week-end était excellente.



Minus : Je commence à avoir l'habitude de faire jouer les gens plutôt que de jouer moi-même. Mais ça me va, j'aime aussi cet aspect du jeu. Pour le Chaos Ludique, tu m'as demandé si je souhaitais gérer un évènement autour de Mars : Code Aurora, mais en mode cool plutôt narratif. Pour l'orga générale, je savais que je n'aurais rien à gérer car ce n'est pas la première fois que je viens sur un évènement de la Horde, du coup pas de pression.

La Horde : Jean Peinture a mis la barre très haute avec le nom de son évènement : la Rutabagarre. Est-ce qu'un jour on pourrait trouver un nom mieux que ça ?

Minus : Clairement pas. Il faut savoir que c'est Jean Peinture qui nomme tous les salons de coiffure de France, c'est un champion toutes catégories des jeux de mots. Je ne peux pas lutter !

Jean Peinture : Le nom n'était même pas de moi. J'ai demandé si les gens du discord avaient des idées de nom cool, et quelqu'un (honte à moi je sais plus qui sur le moment) a trouvé ça ! On a tous su immédiatement que ce serait ce calembour ! Et on risque de le garder pour les prochaines, afin de « cultiver » l'identité.

La Horde : Et donc vous aviez prévu quoi pour vos joueurs (dans les détails) ?

Jean Peinture : Alors la Rutabagarre, c'était le premier évènement Turnip28 en France, le jeu post-apo Napoléonien tuberculeux. Donc on s'est organisé une rencontre non compétitive, plutôt orienté sur l'envie de jouer en se marrant.



Tout peint, armée et décors, cinq rondes, cinq tables avec des scénarios différents, et chaque manche contre un nouvel adversaire. On comptabilisait les actions foireuses plutôt que les victoires, avec un système de tampons. Certains avaient prévu des cadeaux pour tout le monde, et des lots ont récompensé les plus loosers d'entre nous.

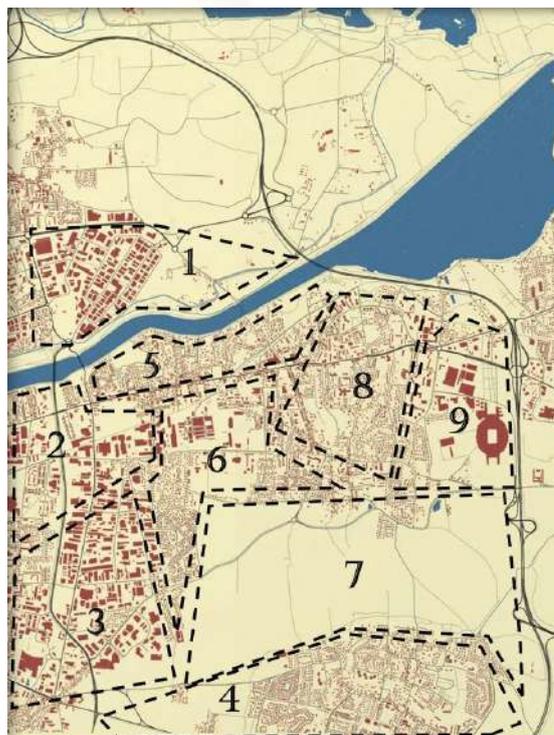


Minus : Comme je savais qu'il y avait d'autres jeux et que je voulais que les joueurs puissent prendre leur temps sur les parties, voire aller regarder ce qui se faisait à côté et discuter avec les autres groupes de joueurs. Du coup j'ai prévu un planning tranquille, avec seulement quatre parties en deux jours. J'avais sélectionné des scénarios, préparé des défis à relever, et j'apportais les décors. Je suis aussi intervenu sur certaines parties pour déclencher des événements de jeu, comme effondrer des pans de mur en plein milieu des parties.

La Horde : C'était la première fois que vous organisiez une campagne comme ça sur un week-end (quel que soit le jeu) ?

Minus : Non, j'ai déjà organisé des journées ou week-end de jeux par le passé. Aussi bien que des démonstrations en magasins, des tournois, ou des mini-campagnes. C'est sur Eden que j'ai fait mes armes, c'est d'ailleurs une des choses qui m'avait poussé à écrire le mode Burn Out pour ce jeu. Je voulais que les joueurs puissent s'amuser sans avoir perdu d'avance à cause d'un mauvais choix de mission, et qu'ils puissent jouer avec et sur les décors. Je ne voyais pas pourquoi ils pouvaient le faire dans Infinity et pas dans Eden. Ce qui boucle la boucle parce que j'ai déjà organisé une journée Eden Burn Out à la Horde, quand je suis arrivé dans la région.

Jean Peinture : Non j'ai toujours pratiqué le jeu un peu de cette manière. C'est surtout une bonne solution pour les jeux en campagne, comme Mordheim, Necromunda, Frostgrave ou Shadowdeep. On s'est souvent réuni pour des weekends de jeu, pour essayer de faire un maximum de parties. Ça permet d'exploiter à fond les jeux. Mais c'était la première fois que j'organisais ça au sein d'un autre événement.



La Horde : Et vous seriez prêt à revenir pour une seconde édition ? En tant qu'organisateur ou joueur ?

Jean Peinture : Avec plaisir, si l'emploi du temps, la finance et la distance (bientôt Lille) le permet !

Minus : Evidemment ! C'est quand ?



La Horde : Ça serait bien cool si vous reveniez ! Et on a déjà les dates : Les 24 et 25 janvier 2026 ! Qu'est-ce que vous aimeriez y faire pour le coup ?

Minus : A voir comment mes projets de création avancent, mais un petit événement autour de Red Button Nation ça pourrait être super cool. En plus ce jeu, de par l'univers post-apo qui le porte, est une super invitation au modélisme. En tout cas je me note les dates !

Jean Peinture : Ben à voir ou j'en serais ! Possibilité que je revienne, mais certainement avec beaucoup moins de matos... À voir si ce serait la Rutabagarre 2, ou autre choses...

On va changer un peu de sujet. Quels sont vos projets figurines pour l'été ?

Minus : Alors pour ma part tous les étés je peins des décors. Par ce que la saison s'y prête bien et je peux faire ça dehors sur la terrasse. C'est le petit projet détente de l'année.

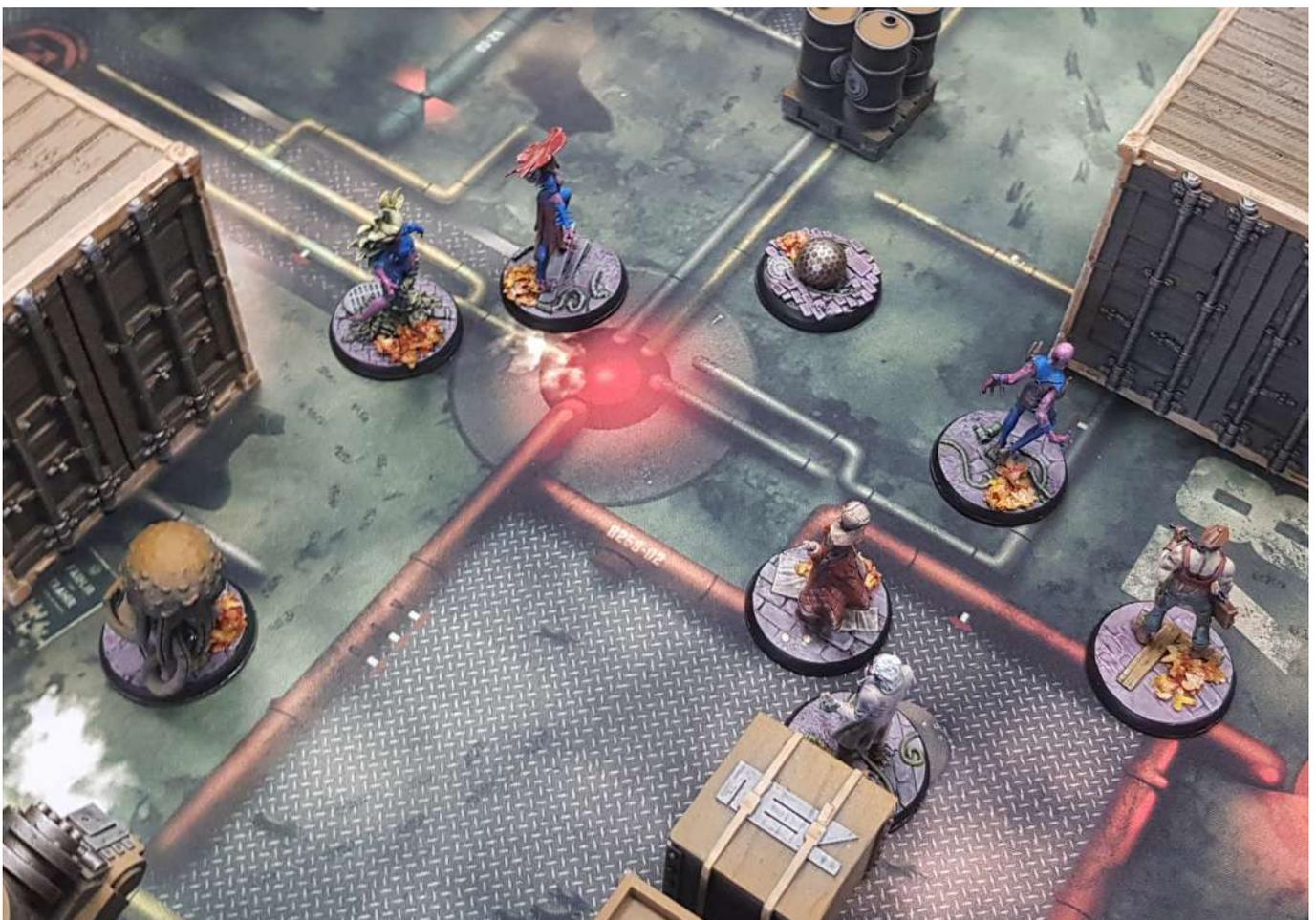
Jean Peinture : Wow alors pas dit que j'ai bien du temps avec le déménagement, mais j'ai quelques trucs dans les tuyaux : pas mal de reprise de décors, pour les accorder avec un truc plus global. En gros je leur colle tous là même végétation pour les unifier. Quelques pièces de Kingdom Death Monster pour jouer une extension. Toujours un peu de Oldhammer pour avancer sur le projet donjons. Peut-être une autre armée saga...

La Horde : On s'organise une journée Sol Braynia à La Horde (Décines, 69) cet été ?

Minus : Mais carrément !

Jean Peinture : Pas dit que je sois dispo malheureusement, cet été, ça risque d'être le temps des cartons pour moi...

Merci pour cet échange et à très vite autour d'une table de jeu !





Une table jeu c'est bien mais une table de jeu originale c'est mieux. Voyons ensemble le « pourquoi » et le « comment ».

Matériel utilisé sur cette partie :

- Un vieux coffre en bois.
- Du polystyrène extrudé.
- De la colle « colle tout ».
- Des batonets de bois.
- Du Gesso.
- Du joint acrylique.
- De ma peinture acrylique.
- Scotch de masquage.
- De la pâte type fimo durcissante à l'air.
- Cuter, pinceau, règle, masque, ...
- Tous ce qui est cailloux, sable...

Présenter une table au public est une démarche différente que de la proposer à son entourage (club, cercle d'amis). Vous vous trouverez face à des gens qui ne connaissent pas le jeu présenté, voir pas du tout le hobby. En plus de permettre de se démarquer, une table est le premier contact avec l'univers, elle doit donc raconter une histoire.

Choisir son thème : Le plus simple est de choisir un événement ou un scénario marquant de l'univers. Dans le cas de la *Saga des Murmures* l'échelle doit être mise en avant au moins autant que l'histoire. J'ai donc décider qu'une partie du monde des *Hami* se trouverait dans une valise appartenant au professeur *Forester*, cela permettra de mettre en évidence que les figurines sont à l'échelle réelle.



La base de tout, une ancienne valise de bois trouvée en fouillant les petites annonces.

HAMI

La Saga des Murmures

Table de jeu originale. Partie 1

Par Samy Maronnier

Préparation et inspirations : Les méthodes, illustration, croquis, improvisations dépendront de votre façon de travailler mais il est important de toujours garder en tête le jeu. Est-ce que le déplacement sera possible sur l'intégralité du terrain (le contraire réduisant grandement la zone de jeu) ? Le nombre de décors correspond-t-il aux mécaniques de jeu ? Les lignes de vues sont-elles bien équilibrées quelque-soit le côté de table choisi ? Une fois toutes les idées en place, c'est le moment de se lancer.



La valise étant plus grande que la zone de jeu de HAMI (60cm sur 60cm), une partie sera laissée vide afin d'y jouer ses cartes.

Mise en place : J'ai commencé par placer les principaux éléments de sol et relief en polystyrène extrudé. Les bords et les surfaces jouables ont été « chauffés » pour être moins réguliers. **Attention, cette matière réagit vite et émet vapeur et odeur (à faire donc en extérieur et si possible portez un masque adapté).**

Une fois la mise en forme validée, ces éléments sont collés et c'est le moment d'ajouter les éléments secondaires.

Éléments secondaires : Les éléments secondaires ont trois rôles principaux :

- Casser les lignes de vues en ajoutant des couverts (roches sortant du sol).
- Augmenter les mouvements possibles (ici des ponts et « plateformes »).
- Anticiper les scénarios (sources, pierre gravée...)



Couleurs de base : Je commence par mettre un apprêt (Gesso) sur l'ensemble du décor avant de poser les couleurs. L'apprêt doit bien recouvrir tout le polystyrène qui peut fondre avec les solvants de certaines bombes de peinture.



Chaque élément ajouté fait partie d'un tout. Si un élément se démarque, il doit avoir une raison à cela.



Je peux ensuite utiliser de la bombe acrylique (ou des bombes de peinture à base d'eau) pour poser les couleurs principales. Du scotch de masquage est utile pour protéger certaines zones du coffre.



Gardez des figurines à portée de mains pour éviter des erreurs d'échelles.



Peintures : Hugo Minus – Sculptures : Lux Thantor, Esprit.



Détails et bossage : A ce niveau d'avancement on peut pousser le détail des peintures en utilisant plusieurs nuances des couleurs choisies.

Astuces : un brossage clair (blanc) sur l'ensemble du terrain permet de « lier » l'ensemble.

Concernant le reste de l'intérieur du coffre, coller des pages de livre plutôt qu'utiliser de la peinture à été choisi dans le but d'accentuer l'immersion dans un monde mélangeant celui des hommes et celui des Hami.



Aucune figurine ne doit pouvoir rester coincée dans un interstice car trop petite ou être régulièrement limitée dans ses déplacements parce que trop grande.



Suite et fin dans le numéro 4 d'1D...

Dans le prochain numéro d'1D, j'attaquerai les détails, l'eau, la végétation, la zone libre pour les cartes qui sera transformée en cabinet de curiosités et enfin l'extérieur du coffre qui sera lui aussi visible lors des festivals et conventions.



Les choses à retenir pour ce démarrage :

- Utiliser des colles non agressives sur le polystyrène extrudé.
- Toujours penser au déploiement et déplacement. Il est dommage d'avoir une jolie zone de table qui ne peut pas être exploitée par les figurines.
- Gesso ou acrylique au pinceau comme sous-couche.
- Comme je pars sur une table de jeu qui se referme sur elle-même, faire régulièrement des simulations de fermeture. Astuce : mettre un téléphone en mode caméra et lumière pour voir les espaces restant lorsque le coffre est fermé.
- En cas de doute et pour éviter les erreurs, toujours avoir des figurines avec les différentes tailles de socles pour vérifier les dimensions des décors et passages.

Retrouver les règles et la gamme sur : <https://revves.mozello.shop/>



Crédit : La mascotte Ophi par Shogai no kibo.



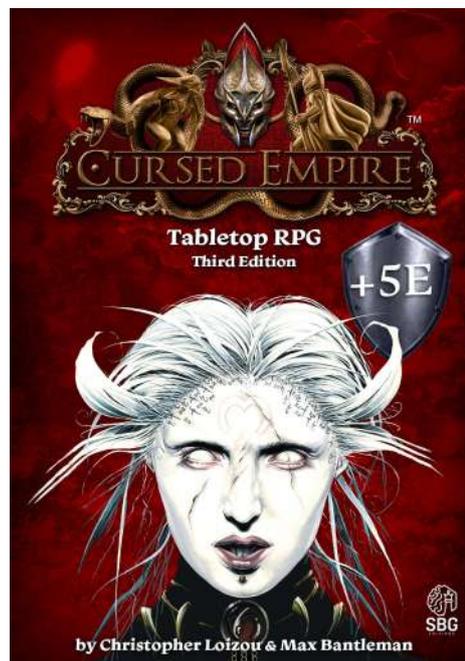
SBG (Serious Business Games) Editions a vu le jour mi-mai 2022. Le concept de base de ma maison d'édition de jeux s'appuie sur deux pôles : Les « Serious Games » en entreprise (www.sbgéditions.com) et les jeux de loisirs grand public et joueurs initiés autour, notamment, de ma propriété intellectuelle du JDR Cursed Empire (www.cursedempire.com). J'ai fait une carrière internationale dans l'aérospatial et notamment l'industrie maritime. J'ai aussi été amené à animer des équipes de ventes à travers les ateliers, JDR et animations de type « team-building » tout au long de ma carrière. J'ai toujours souhaité combiner ma passion pour les jeux avec mon expérience de presque 30 ans dans les affaires.

La Core Team : SBG Editions, c'est une étudiante en alternance, Maissa Souid et moi-même, aidés de ma femme Karen Loizou pour le site web et certaines tâches administratives plus mon frère Tony en support sur les opérations. Sinon chez SBG on travaille beaucoup avec des freelancers (artistes comme Ryan Verhagen (NL), Martin Paz Romero (ES), Moreno Paissan (IT) etc., le sculpteur de figurines Dan Kelly de The Lion's Tower Miniatures (GB), le peintre de figurines Damien Esperou (FR), Christophe Rosati (FR) pour la VF de la 3^{ème} édition du JDR, Chaz Wynz (GB) pour la bande son des jeux, et de nombreux traducteurs, designers de jeu, graphistes etc. Nous refusons de passer par l'IA... d'où le nombre important d'intervenants.

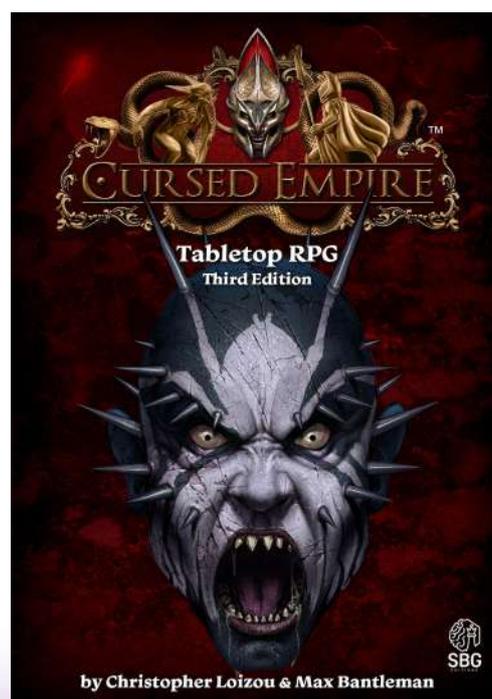
Le court terme est censé nous permettre de nous positionner comme une maison d'édition avec des jeux originaux, tant dans leur conception, leurs mécanismes, la qualité des matériaux et leur design ainsi que les illustrations. L'idée est de développer un écosystème de jeux autour du monde de Thargos, faisant partie de notre gamme de Cursed Empire.

Présentation

Par Christopher Loizou



Chez SBG Editions on se développe aussi à l'international avec la distribution en GB, au Bénélux, aux USA, en Allemagne, à Chypre et en France déjà. Ces régions deviennent plus accessibles à travers notre présence aux salons (UKGE, FIJ, GENCON, GAMA, ESSEN SPIEL etc.) plus de nombreux événements dans la région sud-est proche de notre siège à Grasse dans les Alpes-Maritimes.





Présentation CEO Christopher Loizou – Je suis né au Royaume-Uni, fils d'une mère britannique et d'un père Chypriote. J'ai commencé à jouer très tôt puisque je maîtrisais déjà des parties de D&D à 12 ans, l'édition de la « petite boîte rouge » avec les dés bleus qu'il fallait colorer 😊. Avec mes copains, on a passé de nombreuses soirées dans de longues campagnes et, compte tenu de l'expérience et de la puissance de nos personnages après plusieurs années de jeux intenses, tout devenait trop facile. Mes parents se demandaient ce que l'on faisait tout ce temps-là et à peindre des petits personnages en plomb dans ma chambre. C'est à partir de ce moment que j'ai eu envie de créer mon propre univers, beaucoup plus exigeant, plus brutal en soi. Ça a vraiment pris forme entre 18 et 20 ans pour moi, en m'appuyant sur une de mes nombreuses passions, en l'occurrence pour l'histoire ancienne et militaire et sur des références de science-fiction et de mythologies. En 2001, l'univers de **Cursed Empire** était né, avec un premier tirage de 500 exemplaires autofinancés et présenté aux forums de jeux régionaux en Grande Bretagne. Depuis, je ne cesse d'enrichir ce monde pour en renforcer l'aspect crédible, ancré dans une réalité à laquelle on peut s'identifier, malgré la dimension Héroïque Fantasy, avec un background socio-économique et politique très complexe – 30 ans de world-building au total !

A noter cependant, que les défis de l'autoédition, y compris pour nous aujourd'hui, sont nombreux. Le plus difficile c'est la notoriété et la communication pour faire connaître notre gamme de 5 jeux déjà sortis (Héros de Thargos, Battle Mages, Kopis, Kinapa et Card Sharks). Durant les salons on découvre nos jeux et on y réalise de belles ventes. Entre les salons c'est beaucoup plus difficile de maintenir le même niveau d'activité. Pour nous, mettre en place la distribution est un investissement de longue durée. Mais si les boutiques ne connaissent pas nos jeux, ou les clients ne viennent pas les demander, beaucoup ne s'aventurent pas sur des titres inconnus. C'est un effort incessant pour nous.



Le modèle crowdfunding est crucial pour une petite structure comme la nôtre chez SBG Editions. On a quand même réussi à autofinancer 5 jeux mais on prépare des sorties de jeux beaucoup plus importants avec notamment des options de figurines. Ce type de jeu requiert un investissement beaucoup plus important. C'est vraiment utile pour nous de pouvoir « tester » le marché avant de lancer une production importante.

Et à l'heure actuelle, nous le testons de deux façons en ce qui concerne la partie figurines. Nous avons commencé par faire développer une gamme complète d'environ 300 figurines, qui peut être considérée comme agnostique mais qui est en fait directement inspirée de l'univers du jeu de rôle de que j'ai construit. C'est le discours que l'on tient dans les salons pour faire connaître la gamme dont les figurines peuvent être utilisées pour une quantité de jeux déjà sur le marché. Cependant, je mets tout de même l'accent sur le fait que les personnages sont issus de Cursed Empire et qu'on peut donc les retrouver, nommés, dans le lore de ce dernier. J'ai fait appel aux pinceaux de Damien Espérou aka Lendric Miniature painting, pour mettre en couleurs des personnages emblématiques et les présenter durant les différents salons auxquels SBG Editions participe.



Crimson Knight - sculpture Dan Kelly - peinture Damien Esperou.

Dans un second temps, ces figurines seront utilisées dans des jeux en cours de développement tels le JdR, le Dungeon Crawler et même un futur jeu d'escarmouches au format 32mm sur une zone de jeu en 60x60.

Aujourd'hui, le premier jeu à sortir présentant des figurines est Ascendia. A l'heure où je rédige ces lignes, le Gamefound est prêt et ouvrira tout pile dans un mois. Il proposera des figurines d'aventuriers et leurs antagonistes dont les péripéties se déroulent dans une vallée isolée du monde de Thargos.

Au final, il y a de la cohérence dans la gamme de jeux estampillés Thargos avec des jeux de différents types présentant des aspects spécifiques du monde que j'ai développé et que je continue de développer. Ces aspects influencent directement les mécaniques et bien sûr le lore de chacun des jeux. Même Kopis, un jeu de stratégie et de conquête de zones, à mi-chemin entre les dames et les échecs, est un jeu présent dans le lore du monde de Thargos, c'est le jeu par excellence joué dans les salles obscures des tavernes de ce vieux monde décadent.

L'avenir ? Que nous attend-il ? Difficile dans ce contexte actuel de chamboulement économique mondial, mais on garde le cap, quitte à décaler certaines sorties de jeu futures, mais on a une vision claire autour de notre écosystème de jeux. Et les Serious Games ? On vient à peine de gratter la surface du potentiel de ce secteur qui se présente comme étant très porteur d'opportunités et de croissance potentielle. Puis on s'éclate dans ce que l'on fait au quotidien. Travailler avec des créatifs est toujours un plaisir partagé.

Les projets actuels et futurs – focus sur les jeux avec figurines avec une dizaine de lignes word – évocation des autres jeux (jeux de cartes / JdR / jeu de société combinatoire) .

Ascendia (Gamefound en cours)
<https://gamefound.com/fr/projects/chris-loizou/ascendia---seasons-of-thargos>

Le JDR Cursed Empire 3ème Edition (module 5^E en plus) actuellement sur Kickstarter :
<https://www.kickstarter.com/projects/sbgeditioons/cursed-empire-3rd-edition-tabletop-rpg>

FireTeam Zero , avec le rachat de l'IP - jeu coopératif avec figurines de combat et d'horreur surnaturelle durant la Seconde Guerre mondiale.

Dungeon Crawler « La Traque » qui aura un tas de figurines, de beaux floorplans et une campagne épique.

La Suite du JdC Héros de Thargos avec Gamefound en cours) :
<https://gamefound.com/en/projects/chris-loizou/heroes-of-thargos-card-game---the-expansions>

Deck-Builder/Contrôle de zones type Dune Imperium : « Guildes de Kurnor »

Hexcrawler avec contrôle de zone : « Metbetoch – La Ville en Ruines »

Evocation d'un futur jeu d'escarmouche avec figurines (gamme déjà disponible)





Thargos – Assassins. Ryan Verhagen.

Les sociétés françaises et les indépendants gravitant autour de SBG Editions

Peintre de Figurines : Damien Esperou.



Je file tranquillement vers mes 47 ans, et j'ai un peu de plus de 15 ans de peinture sur les doigts. C'est à la fois beaucoup et assez peu vu mon âge si je considère que la plupart des peintres de figurines ont commencé durant leurs premières années d'adolescence, parfois plus tôt. Cependant, j'ai le privilège de côtoyer des peintres expérimentés, connus et reconnus dans le milieu de la peinture sur figurines pour arpenter les concours internationaux, et qui me conseillent. Cela m'a assurément aidé à rattraper un certain retard dans ma pratique, je leur en suis reconnaissant.

En ce qui concerne mon histoire avec SBG Editions, j'ai fait la rencontre de Christopher Loizou via le Club de modélisme et de peinture, dont je suis l'actuel trésorier (le CMMF pour Club Mouansois de Modélisme et de Figurines), et qui ne compte pas moins de 73 membres. Christopher cherchait à trouver des beta testeurs pour ses jeux et on a justement une section jeux de plateaux/société. Il voulait également mettre en peinture des figurines fraîchement sculptées et imprimées et mon nom est sorti. Comme j'ai trouvé les miniatures à mon goût, je me suis tenté à les peindre et le résultat a semble-t-il su le convaincre.

De ce fait, je peins « à temps perdu », principalement le soir et le week-end, quelques figurines quand Christopher a une idée en tête. Comme on habite à 5 minutes de voiture l'un de l'autre, ça facilite les échanges.

Ce que j'aime bien dans la gamme que Christopher a fait développer par Dan, c'est le caractère antique de certains personnages et l'originalité des bandes constituées, comme celle des Darkuns qui transpire la violence à l'état brut, la déloyauté et le vice en général. On y retrouve de grosses inspirations de la mythologie du bassin méditerranéen, sans doute l'influence non dissimulée de ses origines chypriotes, ce qui est bien rendu dans les illustrations superbement réalisées par Martin, Ryan et Benoît. Bref, le caractère design est léché et sa gamme a donc les moyens de se faire une place sur un marché qui est pourtant déjà bien occupé.

https://www.instagram.com/lendric_miniature_painting/



Wild Torge - sculpture Dan Kelly - peinture Damien Esperou.

Correcteur/Rédacteur : Christophe Rosati.

<https://www.facebook.com/christophe.rosati.9>



Bonjour à tous !

Je m'intitule Christophe ROSATI et je suis en charge de superviser la VF, chez SBG, du JdR Cursed Empire, un projet qui me tient particulièrement à cœur compte tenu de la richesse du lore de ce jeu. J'ai connu Christopher via Damien (cf. sa bio), peintre émérite sur ce même projet, et nous avons rapidement convenu de travailler ensemble car le courant passait.

Dans la vie quotidienne, j'ai une bio-puce de bonne qualité qui m'a permis d'effectuer divers travaux plus ou moins glorieux, mais à l'heure actuelle, je martyrise de pauvres adolescents en leur inculquant les bases de la philosophie et les règles de la langue française.

Je m'adonne (comme disait Mireille) au JdR depuis 40 ans cette année et après avoir été joueur et MJ sur de nombreux jeux, j'ai eu des expériences professionnelles en ce domaine, en tant qu'auteur de scénarios, d'aides de jeu ou de settings, notamment chez Agate pour 7e mer, chez DSP pour Hawkmoon, chez Studios Deadcrows pour Cthulhu no Kami et chez BBE pour Cthulhu Origines.

J'ai animé des parties en convention, en festival, et écrit une dizaine de romans et nouvelles publiées chez divers éditeurs au fil des ans, pour l'essentiel dans les genres de l'imaginaire.

C'est avec plaisir que je reste à disposition pour échanger, car ce sont les avis et les idées partagées qui permettent d'avancer.

Fireteam Zero Le reboot.



Avec la récupération de la licence, SBG ne compte pas se contenter de ressortir uniquement le reboot. On vous prévoit un reboot du jeu d'origine mais aussi de nouvelles extensions avec des héros nouveaux et bien entendu des monstres à profusion ! De belles figurines à peindre soyez-en sûrs.



Guerrier au fléo – Ryan Verhagen

Sculpture, Dan Kelly

Sculpteur pour Christopher de puis 2001 (ça c'est de la fidélité), Dan, en plus d'être un gars sympa, est un véritable passionné. Il joue aux jeux et jeux de rôle avec figurines depuis sa plus tendre enfance. Il achetait ses miniatures en métal, les peignait rapidement pour les mettre en scène dans des scénarios issus d'univers chimériques.

Il collectionne les figurines depuis le tout début des années 90, période à laquelle il joue régulièrement à des jeux tels Warhammer Fantasy Battles, Warhammer 40.000, Necromunda, Mordheim, Inquisitor, Warhammer Fantasy Roleplay et d'autres jeux comme ceux édités par Urban Mammoth à l'époque (les plus anciens d'entre nous s'en souviennent sûrement encore). Il s'essaie à la sculpture en 2005 avec satisfaction, de façon traditionnelle d'abord avant de passer au numérique en 2010.

Une fois convaincu que sa production pouvait intéresser les peintres et joueurs au-delà de son cercle privé, il fonde son entreprise en 2015, en compagnie de sa femme qui se charge des différentes tâches administratives inhérentes à ce type d'activité, du marketing, et de la gestion du site web.

Dan a déjà réalisé plusieurs kickstarters qui ont rencontré leur public. Comme il s'agit d'une personne proche de Christopher, il a été rapidement évident que Dan devait sculpter la gamme que Christopher avait en tête pour représenter les personnages du monde de Thargos. De ce fait, certaines figurines sont communes au monde de Dan et à celui de Christopher. D'autres sont exclusives au monde Thargos, tels que les gardes impériaux (les fameux hoplites en armure rouge) ou encore le Trogre qui est assez emblématique et que l'on rencontre notamment comme l'un des antagonistes principaux dans le jeu Ascendia.

Pour ces personnages directement issu de l'imaginaire de Christopher, il y a des intermédiaires : les illustrateurs. Christopher échange énormément avec eux afin d'obtenir des illustrations en phase avec ce qu'il a en tête. Le processus est rôdé aujourd'hui car il fidélise les indépendants avec qui il travaille. Mais il intervient dans le tout début de la conception en décrivant les proportions, l'attitude, le type de vêtement, de peau, de fourrure, d'armes, etc. et il définit une ambiance. Avec cela, l'illustrateur compose la capture d'un moment épique. Dan se sert de ces illustrations et des échanges avec Christopher comme support pour sculpter les personnages. Certains présentant des poses très dynamiques et d'autres un peu plus statiques pour instiller une impression de courage, de fierté ou bien inspirer une attitude hautaine ou de conspirateur.

Une fois le sculpt validé, il est ajouté au catalogue du shop du site de Cursed Empire. Parfois, il arrive qu'un sculpt soit modifié suite à une mise en peinture par Damien, qui peut se rendre compte d'une difficulté particulière ou d'une fragilité, Dan retouche alors le sculpt 3D selon ses retours. Ces échanges sont importants, cela permet d'avoir un processus d'amélioration continue de la qualité de nos productions.



Figurines Héros de Thargos.



Darkun - sculpture Dan Kelly - peinture Damien Esperou.



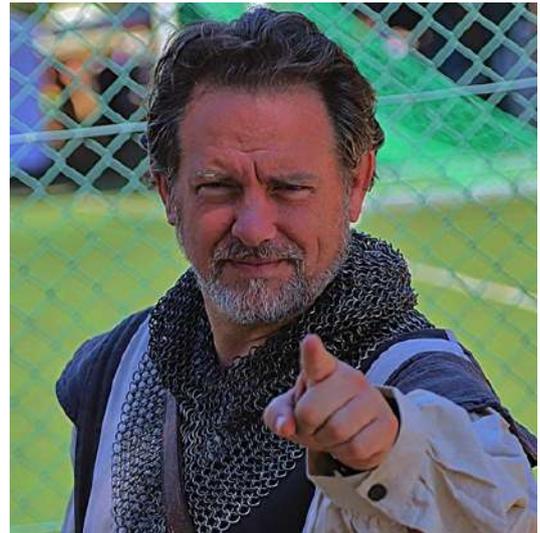
Earth Cultist - sculpture Dan Kelly - peinture Damien Esperou.

**Illustrations, Benoit Lamouche [BENEaD]
BeneadDesign :**

<https://www.facebook.com/benoit.lamouche.9>
<https://www.linkedin.com/in/benoit-lamouche-9787a311b/>

J'ai toujours eu un crayon à la main, je voulais faire de la BD, du Storyboard et du concept design mais pour ce qui est de mon parcours, j'ai eu aussi la chance de très belles rencontres professionnelles en création graphique (Concept Design, illustration, Print, Jeux de rôles, jeux de cartes, jeux plateaux) production et réalisation audiovisuelle (vidéos on web, séries et programmes TV, Pub, Fiction Cinéma) Evènementiel.

Originaire du SudEst, après mes débuts pro sur Paris pendant une dizaine d'années notamment avec Rackam, Halloween Concept, Backstab, Casus Belli...j'ai pu créer ma propre structure où j'adore porter plusieurs casquettes selon les dossiers projets, pour réaliser et co-produire des contenus atypiques mais il ne faut jamais s'arrêter de créer en regardant toujours vers la suite... j'ai découvert avec Christopher la même énergie créative à développer et à faire vivre son propre univers, ses personnages et nous parlions le même langage. En ce sens la richesse et l'originalité de Cursed Empire est aussi et surtout le fait qu'il existe, entre Jeux de Rôles, Jeux de Cartes, Jeux de Figurines ou encore Jeu de Plateau, teinté d'inspirations mystiques et mythologique, parcourir le Monde de Thargos est un vrai régal.



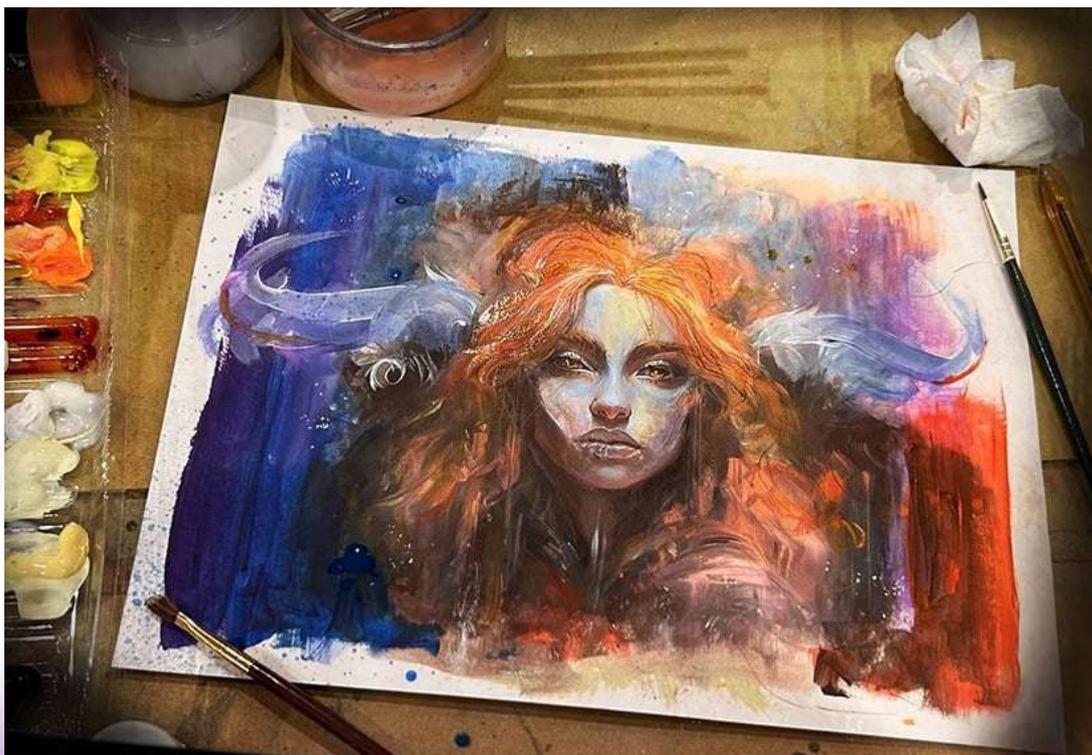
Photographie – Philippe D'Artuby

Je participe le plus souvent possible à des événements comme invité / illustrateur et en organise moi même depuis 2010, (Fêtes médiévales fantastiques « Légendes en Siagne » Ti'Cosplay, Ti'Rock, SteamMinds, Monde in Asia » et il me semble que ce n'est pas « vendre la mèche » que d'écrire que bien entendu développer un événement rattacher aux héros de Thargos serait un très beau prochain challenge.

Traductions, Stéphane Athimon. Relecture VF, Natacha Athimon-Constant

<https://www.linkedin.com/in/natacha-athimon-constant-171222152/>

<https://www.linkedin.com/in/stephane-athimon-0575a0193/>



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 les précédents numéros, nous vous présentons 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. Nous traitons alors principalement des camps « historiques » du jeu à savoir le clan Gaïa, affilié à la Déesse de la vie (voir Mag 1D n°1) et le clan Kaos affilié au Dieu du Néant (voir Mag 1D n°2).

Ce troisième numéro du Magazine 1D sera largement consacré au camp des Dark Khromaz qui sont à la fois considérés comme un clan de mercenaires (compatible avec les deux autres clans) mais qui représentent également une réelle alternative en tant que clan autonome via leur héroïne : la Succube.

Nous aborderons en priorité les nouveautés sur lesquelles nous travaillons actuellement pour ce clan à savoir les artefacts et le tout nouveau « Cercle de la Quête ».

Dans le prochain numéro, nous reviendrons sur le clan Gaïa et notamment sur l'utilisation des Animaux-Totems.

Mais pour débiter, je vous propose un petit retour sur les campagnes Color Quest 3D des mois précédents.

Campagnes Color Quest 3D

Ces 6 derniers mois, nous avons donc réalisé 3 campagnes Color Quest 3D en partenariat avec Lafig Minitatures. Ces campagnes avaient pour objectif principal d'effectuer la transition de la gamme de figurines Color Quest à la 3D suite à la fermeture de notre partenaire historique « GRX Créations » (tirages résine traditionnel) en juin dernier et de sonder l'engouement des contributeurs pour les fichiers .stl (fichiers 3D dont nous parlons dans le précédent numéro du magazine 1D).

note : voir article « Fusion de l'Artisanat Traditionnel et de la Technologie 3D : Une Nouvelle Ère pour la Sculpture de Figurines » (Mag 1D n°2 – pages 9 à 15).

Nous avons alors « découpé » la gamme en 3 campagnes : une par faction.

- Campagne Color Quest 3D Gaïa financée le 05 décembre 2024.

- Campagne Color Quest 3D Kaos financée le 05 février 2025.

- Campagne Color Quest 3D Dark financée le 08 avril 2025.

Les 55 modèles actuels de la gamme Color Quest ont donc été scannés et la gamme est à présent opérationnelle .



Côté objectif, c'est un peu moins de 4.000€ qui ont été récoltés. Soit environ 40% de notre objectif initial sur cette opération. C'est moins que ce que nous avions prévu mais cela nous a permis de tester la viabilité du partenariat avec Lafig Miniatures et de nous donner des pistes de réflexions pour l'évolution de la gamme de figurines, notamment en ce qui concerne la vente de fichiers .stl.

Color Quest Delta

Nous sommes actuellement en train d'affiner les plans pour les prochaines éditions : Color Quest Delta sur Game on Tabletop et pour la prochaine campagne Color Quest 3D 2025 qui sera lancée d'ici la fin de l'année, toujours en partenariat avec Lafig Miniatures. Au-delà des tests et des réglages de gameplay nécessaires à la prochaine édition de Color Quest, nous devons surtout être vigilants à l'ensemble des aspects de la production.

Les temps sont durs pour les acteurs du secteur. Que ce soit pour les indépendants mais aussi pour les Majors. Il faut donc mesurer chaque décision et ne pas se tromper. Nous prendrons donc le temps nécessaire afin de sécuriser chaque volet avant de relancer les nouveaux développements.

Nous devrions être en mesure de vous donner plus de précisions au niveau des dates de ces prochaines éditions dans le prochain numéro.

Paint Brawl Summer



Retrouvez les prochaines dates des animations Paint Brawl avec les Hérauts de Vélizy (78), le Cool Beans de Versailles (78) ou avec notre partenaire "BD Geek" situé à Antony (92) sur la page Facebook:

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

Venez découvrir le jeu et discuter des prochaines nouveautés à venir.

Remarque : vous retrouverez dans les prochains numéros du Mag 1D du contenu gratuit à télécharger pour améliorer et compléter votre expérience de jeu.

Color Quest Nova



En parallèle, nous continuons de développer activement l'histoire et l'univers de Color Quest avec les co-auteurs de la licence : Nicolas Tézé pour le volet background et Rémi Lamothe pour le volet illustrations. Bien entendu, nous échangeons régulièrement pour que l'ensemble de ces éléments respectent la cohérence de l'univers.

Les Dark Khromaz seront au cœur de cette nouvelle intrigue qui mènera nos héros dans un tout nouvel aspect de Khroma encore jamais exploré avec son lot de découvertes, d'Artefacts anciens, de Reliques, de nouvelles créatures mais aussi de révélations, d'espairs et de trahison.

Dès le prochain numéro du Mag 1D (n°4) et pour les numéros suivants, nous vous proposerons de retrouver une page « background » retraçant les aventures des protagonistes du « Cercle de La Quête ».

Ce groupe étant constitué de Héros disposant chacun d'un rôle distinct pour mener à bien la mission qui leur a été confiée.

À travers leur point de vue, vous découvrirez ce nouveau pan de l'intrigue et l'évolution de Khroma depuis les événements décrits à la fin de l'Artbook Color Quest Saga.

Mais pour l'heure, nous vous proposons de (re)découvrir l'introduction de ce nouvel Artbook tel que présenté dans le chapitre n°26 livré aux contributeurs de la campagne Color Quest Saga sur Ulule en bonus à la réception de leur contribution.



La Résurrection du Samourai - Attention spoiler

« Lorsque Oak fut terrassé en luttant de toutes ses forces pour protéger l'Élu du Fléau, il libéra un fluide vital d'une nature extraordinaire : un concentré de vie à l'état pur. Avant d'enterrer la dépouille du vieux maître qui donnerait le nouvel Arbre-Monde, les Disciples recueillirent ce fluide et le gardèrent précieusement. Se remémorant que le sol souillé par la peinture noire fleurissait au contact du fluide, l'Élu eut l'idée d'en verser quelques gouttes à la commissure des lèvres du Rônin, laissé pour mort par Fungi-Sama. À la surprise générale, le Rônin revint à lui sous ses traits d'autrefois, à savoir ceux du Samourai.

Fort de la lutte qu'ils avaient menée ensemble contre Fungi-Sama et Kaos, l'Élu et le Samourai devinrent rapidement des amis inséparables. L'Élu, qui croyait au pardon, plaça toute sa confiance dans son nouvel ami et en fit son Général. Ainsi, il put se dégager du temps pour gérer les projets de la nouvelle Cité, qui avait évoluée sur les fondations des villages Khromaz.

Épanlés de ses anciens camarades Disciples, le Samourai entreprit de former une nouvelle garde qui protégerait la Cité en cas de nouvelles menaces. »

Color Quest v1.5 : Nouveautés Dark Khromaz

Dans les précédents numéros, nous abordions avec vous les nouveautés à venir pour la nouvelle version de Color Quest pour les deux premiers clans :

- Camp Gaïa : Totems de Couleurs (voir Mag 1D vol. 1 | pages 28 à 30)
- Camp Kaos : Voies de la Ruine (voir Mag 1D vol. 2 | pages 35 et 36)

C'est à présent au tour des Dark Khromaz de nous dévoiler les nouveaux mécanismes liés à leur gameplay



Les Artefacts

Comme vous le savez sans doute, les Dark Khromaz sont toujours à la recherche de nouveaux artefacts. Dans l'univers de Color Quest, il s'agit d'objets magiques rares et anciens tels que ceux utilisés par l'Élu dans Dark Threat, à savoir : le Marteau de Guerre, les Ailes de Mana et le Bandeau de Présience ou encore les Bracelets du Roi utilisés par la Succube (voir artbook Color Quest Saga page 29 et 38).

Mais d'où viennent ces Artefacts et comment sont-ils fabriqués ?

Ces aspects seront largement abordés dans le nouvel Artbook Color Quest Nova sur lequel nous travaillons actuellement mais ces objets magiques seront au cœur du gameplay des Dark Khromaz.



Certains objets apporteront un bonus à un personnage spécifique, d'autres au clan tout entier, selon leur puissance. Certains Dark Khromaz auront accès à ces équipements, d'autres non. Vous devrez prendre en compte ces informations en début de partie lors de la constitution de votre clan et de la sélection du scénario (héros niveau 2 ou niveau 3, etc.) afin d'équilibrer la partie.

De nouveaux personnages, comme la Forgeronne, feront également leur apparition et pourront interagir avec les artefacts.

Enfin, nous travaillons sur une toute nouvelle classe de personnages : la classe de Soutien, qui fera son apparition dans le clan en plus des classes de Fantassins, d'Éclaireurs et de Magiciens.

Nous développons actuellement une dizaine de nouveaux personnages Dark Khromaz liés plus ou moins directement aux artefacts.

Nous reviendrons largement sur ces éléments dans les prochains numéros du Mag 1D.

Les Invocations



Cet aspect sera également renforcé dans la nouvelle version du jeu, que ce soit à l'aide d'invocations de fumée, comme le Shadow Spirit, ou par de nouvelles classes d'invocations.

**Notez qu'une toute nouvelle version du Shadow Spirit, sculptée par Valentin Zak, sera dévoilée très prochainement. Elle proposera une version alternative de la tête, une variation de la musculature du torse et deux nouvelles paires de bras.*

Focus Figurines : Le Bourreau

Pour terminer cet article, nous souhaitons revenir sur le dernier Monstre réalisé pour la gamme Color Quest, à savoir : Le Bourreau, illustré par Rémi Lamothe sur la base du Luchador de Gaël Lannurien et sculpté avec talent par Valentin Zak.



Ce nouveau Monstre introduit lui aussi l'utilisation d'Artefacts dans l'univers puisqu'il est proposé en deux versions :

- La version générique avec la Hache d'exécution (arme classique)
- La version alternative avec la Faux du Roi Déchu (artefact)

Le Bourreau peut ainsi adapter sa puissance en jeu en fonction des autres personnages que vous aurez sélectionnés dans votre clan.

Ce tout nouveau personnage a été proposé en exclusivité pour la campagne Color Quest 3D Dark.

Vous le retrouverez très prochainement, accompagné d'autres nouveautés, dans les prochaines campagnes Color Quest.

L'aventure continue !

Dans le prochain numéro, nous reviendrons plus en détail sur les Animaux-Totems et notamment sur la Salamandre qui vous réserve quelques surprises !

Nous vous proposerons également le premier chapitre des aventures du « Cercle de la Quête » et nous reviendrons sur le contenu additionnel pour Paint Brawl et les sessions « Paint Brawl Summer ».

À très vite !



Interview de Benoit Boeuf, illustrateur.

propos recueillis par Mehapito



1Dmag : Illustrateur de BD, de JdR, de concepts de fig, ta palette est large. Quelle est ta formation ?

Benoît : Illustrateur jdr et designer figurine, je suis autodidacte. Je suis aussi un peu infographiste, une formation en 2017 m'a donné un titre professionnel d'infographiste metteur en page.

1Dmag : Je te découvre, en 2018 ou 19, avec Zetta pour Eden. C'était ta première incursion dans le monde de la fig en tant qu'illustrateur ?

Benoît : A ce moment là, je réalise un concept pour un projet perso pour l'artbook guerrière, sculpté par David Ayrat (Anakron studio). On fait un buste pour la campagne, puis on décide de faire un projet ensemble. Il m'aiguille sur l'idée d'ajouter une hyène a mon perso qui deviendra Cruel, la compagne de Zetta. Mohand (le patron d'Eden) voit mon dessin et, intéressé, me demande s'il est à vendre car il veut en faire la figurine du Happygames Factory Days. Je demande donc à David et lui explique ce que Mo veut en faire. Il me dit vas y fonce, du coup, mon dessin devient une seconde figurine et mon premier pas dans le monde professionnel de la figurine.

1Dmag : En tant que peintre ou joueur de figs, quels sont tes marques ou thèmes favoris ?

Benoît : Je suis un peu touche à tout et jouer, tester des jeux c'est cool. Je suis un grand fan de Warhammer, on va pas se le cacher, je joue à AOS et 40k. J'ai commencé par le jeu Spacemarine (Epic) et Battle. Puis j'ai découvert Confrontation qui m'a beaucoup marqué en terme d'univers, de design et d'illustration avec Paul Bonner , Paolo Parente , Didier Poli , Guiton etc ...

Actuellement je joue à Bushido, qui reste un de mes jeux préférés, AOS, 40k, Mars Code Aurora, et d'autres jeux. J'ai pas mal de figurines dans des univers différents, j'ai aussi du Alkemy, Khâr'n Âge etc...



Zetta et Cruel qui finiront en figurine Eden.

1Dmag : 2019, c'est aussi l'année où tu démarres pour Alkemy ? Rados, puis Chimères, combien de concepts as-tu développés avec eux ?

Benoît : En 2019, Tobbias me contacte pour développer une nouvelle faction pour leur jeu Alkemy. Je désigne le starter de base plus quelques figs pour le KS. J'ai réalisé en tout 27 concepts pour Rados, il y en a qui ne sont pas encore sortis !

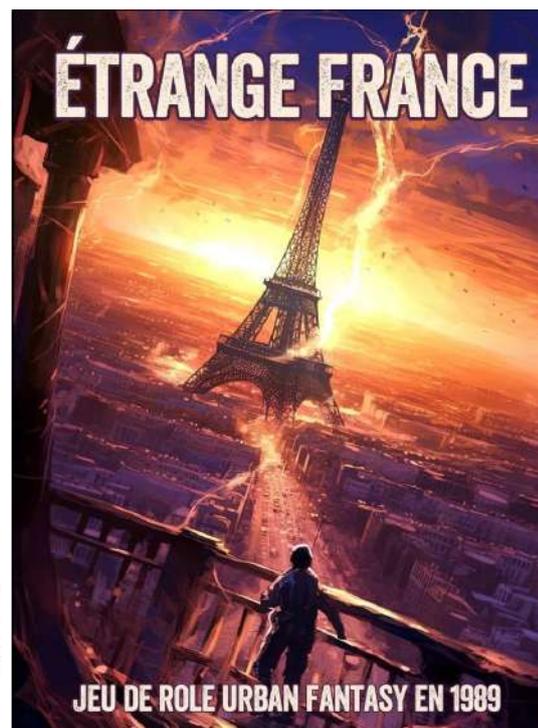
Pour les Chimères, ils m'ont proposé de développer la gamme quand on s'est vu à Octogone en 2022, où j'étais venu dédicacer le livre de règles V2. J'en suis depuis à 19 concepts pour les Chimères. Soit un total pour Alkemy, si je ne me trompe pas de 46 concepts.



Faune pour Akemy

1Dmag : En JdR, tu as bossé pour Fletch, avec Etrange France, je crois que tu participes aussi à Imperium5 chez Obhéa. D'autres jeux ?

Benoît : En jdr, oui sur le jeu de Fletch j'ai fait toutes les illustrations en noir et blanc de manière traditionnelle. Chez Imperium, j'ai réalisé des illustrations pour un scénario.



J'ai commencé en 2014 sur Terre 2 où j'ai dessiné et réalisé une partie de la maquette du livre c'est aux éditions Blam!, un jeu écrit en partie par Sébastien Duraffourg, un ami d'enfance.

1Dmag : Malgré quelques concepts pour Hami, ton activité s'est ralentie. Vivre de son travail de dessinateur est compliqué, et on ne va pas parler d'IA. Sans dévoiler de secret, tu as des choses en cours côté concepts ?

Benoît : Je n'ai rien sur le feu actuellement je souffle un peu. J'envisage des projets perso, mais mon boulot alimentaire me prend beaucoup de temps et d'énergie. J'ai bien essayé de vivre du dessin, c'est comme le jdr et la fig... c'est compliqué aujourd'hui d'en faire son métier. J'ai préféré assurer la stabilité.

Si Revves créations me contacte ou d'autres entreprises, je suis effectivement à l'écoute. D'ailleurs j'ai réalisé des concepts aussi pour Anzio miniature et pour Alkemy mais sur une autre faction.



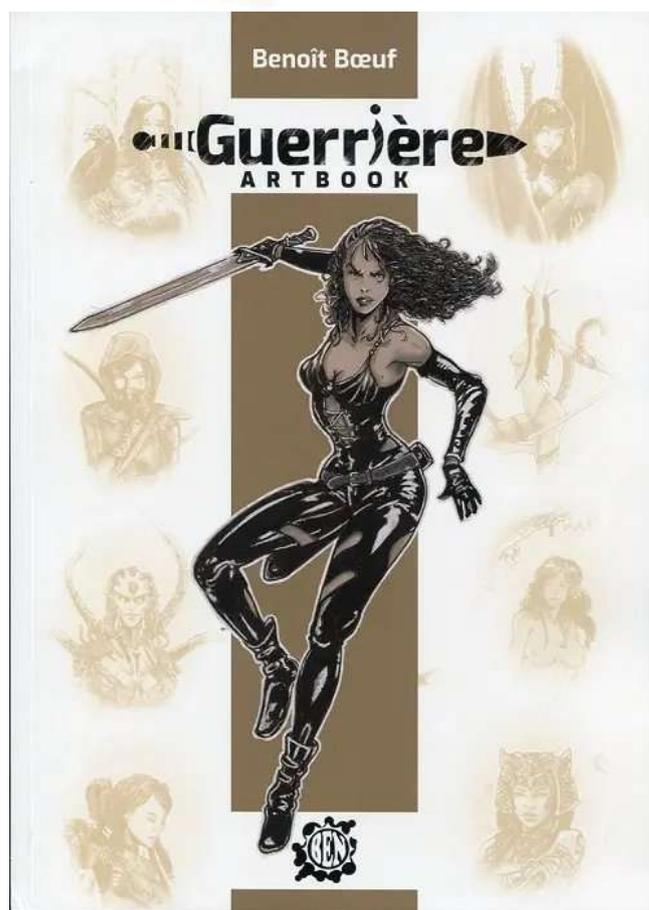
Buste chez Anakron tiré d'une illustration de Benoît

1Dmag : Un peu de SF, un peu de fantasy, un peu de post-apo, on retrouve ça aussi dans tes art-books. Quel univers a ta préférence ?

Benoît : Oui, on retrouve de tout dans mes artbooks. Je ne voulais pas me cantonner à un seul aspect mais bien montrer que je suis capable d'imaginer des personnages issus de tout univers. Ma préférence reste le med fan !

1Dmag : Quelles sont tes inspīs pour ces univers ? en BD, illustration, cinéma ?

Benoît : Mes inspirations ? Ha ha ! Je suis un gros lecteur de bd , (2000 et des bananes albums). Des artistes comme Olivier Vatine, Stéphane Louis, Alberto Varanda, sont des mentors pour moi. En illustration pure, j'aime beaucoup Adrian Smith, Paul Bonner, Luis Royo. Côté cinéma, généralement ce qui est épique me fait vibrer comme le Seigneur des Anneaux, Star Wars, Dark Crystal qui sans contexte m'a fait aimer la fantasy. J'aime aussi l'animation comme Chroniques de Lodoss, Full Metal Alkemy par exemple...



Premier Artbook de Benoît

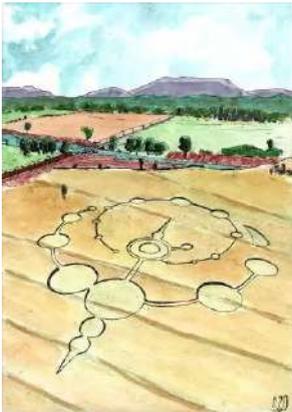
1Dmag : Tu dessines de façon traditionnelle, quels sont tes outils ? ton papier ?

Benoît : Je bosse sur papier à dessin minimum 200gr. Je peux utiliser feutres, crayon, encre de chine et aquarelle.

Je fais des esquisses au crayon de papier puis je retravaille sous table lumineuse pour corriger mes dessins. Je les passe ensuite au bleu (crayon mine bleu) puis fait l'encrage ; ça évite de gommer quand on passe le dessin encré au scanner.

1Dmag : Sur ton Instagram, on peut découvrir aussi des illustrations pour des jeux de cartes. C'est des choses qui ont été éditées ou juste des projets ?

Benoît : J'ai fait un prototype pour le studio 6201, qui n'est jamais sorti. Les cartes avec des héros, ce sont des commandes pour les particuliers.



1Dmag : En parlant de projet, tu nous avais alléchés avec un carnet d'herboriste l'an dernier. Où en es-tu ?

Benoît : J'ai fait 50 pages. Je n'ai pas avancé depuis, mais je n'abandonne pas !

1Dmag : Merci Benoît. On peut retrouver tes travaux et les acquérir ou encore te passer commande pour des projets sur ton site web :

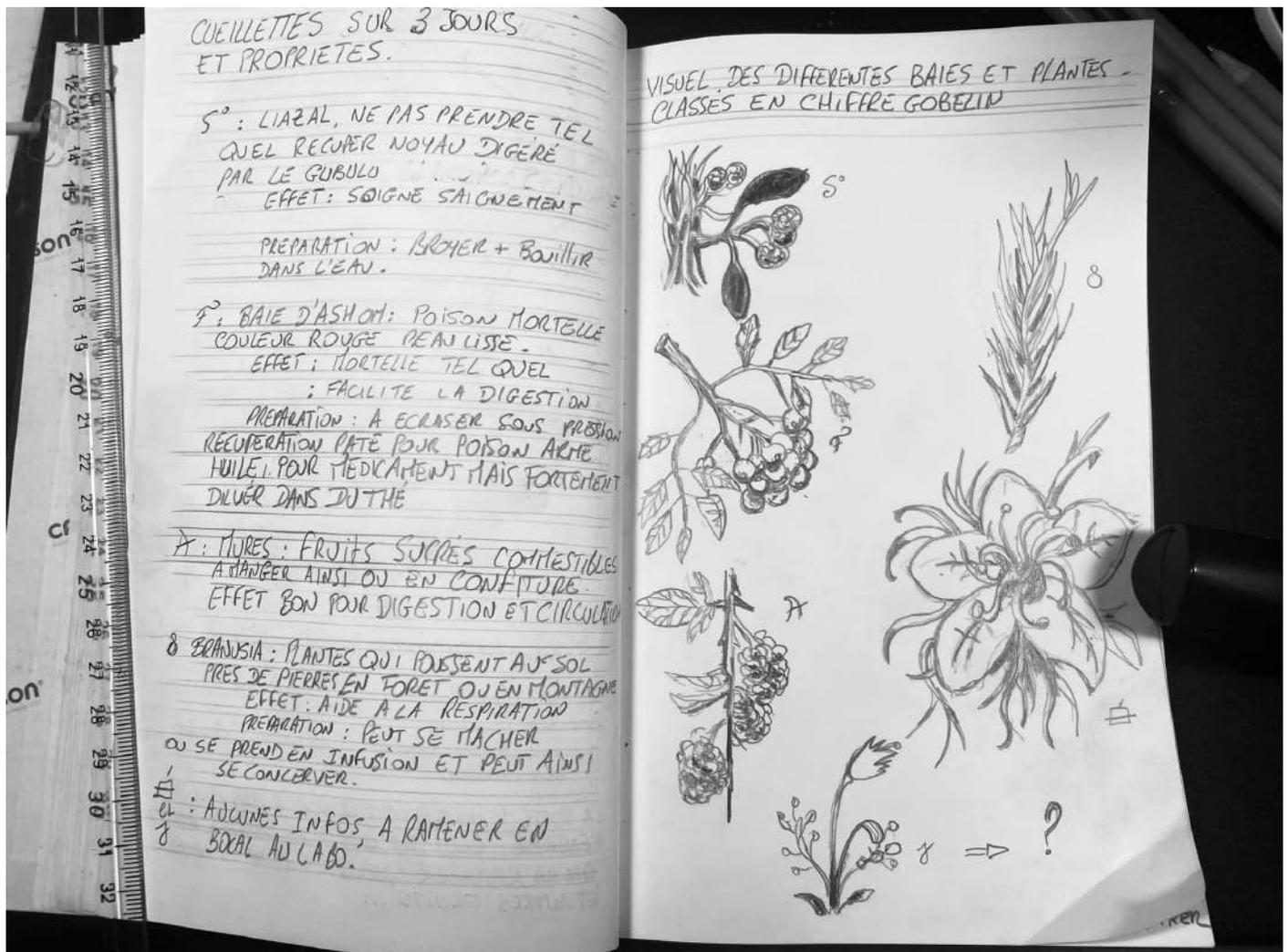
<https://ben-illustrateur.geek-powa.fr>

On peut te suivre sur Instagram :

https://www.instagram.com/ben_illustrateur

et sur Facebook :

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



Le carnet d'herboriste

Ndlr : Ben est aussi l'auteur du dessin de couverture du numéro 2 d'1D

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).

13-14 A l'assaut de Bruay 2025 :

Événement de Nord Stratégie, Bruay Sur L'Escaut (59).

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).



25-26 Angers ASOAIFF FNC

4ème Championnat de France du jeu de figurines "Le Trône de Fer / ASOAIFF". Vous y trouverez aussi des stands et tournois de la séance francophone. Angers (49)

25-26 Gnomania :

Démo, tournois, initiation au jeu de figurines. Xertigny (88)

1D vous dit :



« A bientôt dans le Numéro 4. »



10

Numéro 3