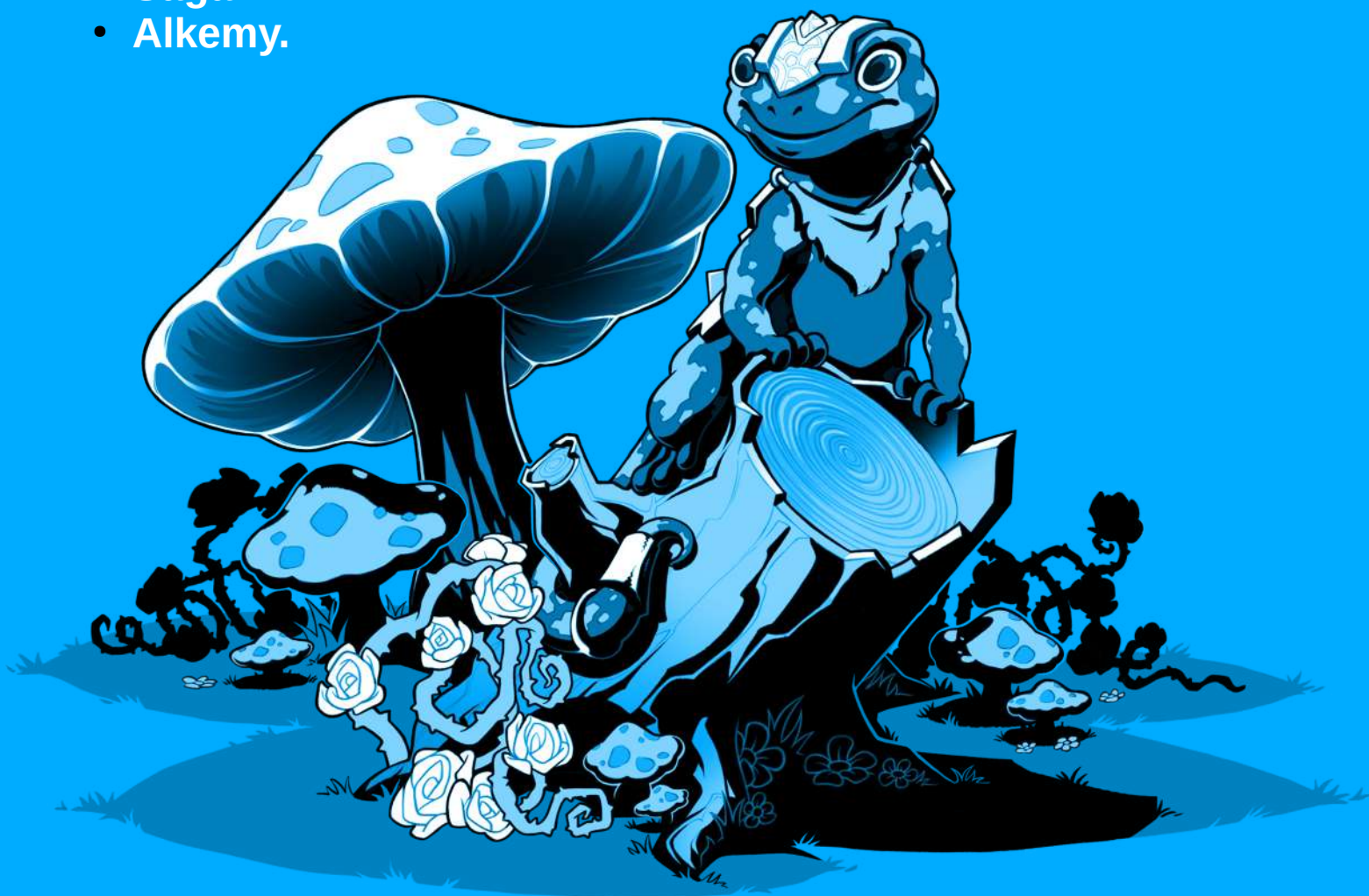




1D

Jeux et Figurines Indés

- Color Quest.
- Sol Braynïa
- HAMI.
- MCA : Version Pirate.
- Saga.
- Alkemy.



Vol 04

Septembre / Octobre 2025

SAGA

Interview

HAMI
La Saga des Murmures

Color Quest

ALKEMY

S L
BRAYNIA

MARS
CODE AURORA

EDITO

1
D

N
U
M
E
R
O

4

« Déjà le volume 4 ! Le volume de l'été : le plus difficile à prévoir avec les congés de tous.

Et pourtant l'équipe est là, la motivation et l'envie de vous parler de nos indés francophones est toujours aussi importante.

Samy "Esprit" est à la manœuvre toujours pour sortir ce numéro 4 et je le remercie énormément pour son travail et son implication.

Merci aussi à toute l'équipe de FLUO Craft et Color Quest pour leur présence à chaque numéro et surtout pour cette magnifique couverture de ce numéro 4.

La rentrée s'annonce belle avec pas mal de nouveautés qui ont chauffé tout l'été sous la canicule : l'arrivée de Sol Braynia dans les boutiques et dans les mains des joueurs, une nouvelle faction Olomoc, de nouveaux Nexus Keepers, septembre et octobre s'annoncent riches et pleins de figurines et de jeux.

Mais surtout c'est bientôt la saison des salons pendant lesquels vous pourrez rencontrer tous les créateurs dont on parle dans ces pages depuis 4 numéros.

Hammertime 7 en premier les 27 et 28 Septembre 2025 à côté de Lille, puis Octogone les du 10 au 12 octobre à Villeurbanne (une date particulière cette année car ça marque la dernière fois au Double mixte), et jusqu'au 25 et 26 octobre avec le FNC à Angers. La saison des salons reprend et les indés sont prêts à vous présenter les projets. »

Coopenotte de TrashFire Studio

Crédits

Rédacteurs : Fabien de FLUO Craft, Samy « Esprit » MARONNIER, Hugo Minus, Nivu Niconnu, Méhapito, Grish Ka
Illustrations couverture : Rémi Lamothe pour Color Quest
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

- ColorQuestpages 3 - 9
- Sol Brayn'ia, créer son peuple.....pages 10 - 12
- HAMI, Modélisme Table à thème Partie 2.....pages 13 - 16
- Alkemy, regard de joueurpages 17 - 20
- PiratAres, Mars : Code Aurora sauce Caraïbespages 21 - 25
- Saga , regard de joueurpages 26 -28
- Évènements.....page 29



1D 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 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.

Nous traitons alors des trois clans majeurs du jeu à savoir le clan Gaïa, affilié à la Déesse de la vie (voir Mag 1D n°1), le clan Kaos affilié au Dieu du Néant (voir Mag 1D n°2) et le clan Dark Khromaz, qui cherche sa voie (voir Mag 1D n°3).

Dans ce numéro, nous traiterons plus en détail des animaux-totem (voir « Animaux-Totem page 100 de l'artbook Color Quest Saga), du Cercle de la Quête et des nouveautés à venir pour Paint Brawl suite aux derniers tests de cet été dans le cadre de l'opération « Paint Brawl Summer ».

Animaux-Totem



L'univers de Color Warz® regorge de personnages et de créatures fantastiques.

Les Dark Khromaz ont depuis longtemps développé la faculté d'appivoiser les animaux sauvages qui peuplent Khroma.

Ainsi, leurs généraux sont toujours accompagnés d'un animal-totem qui vient compléter et soutenir la tactique du personnage.

À ce jour, 4 Animaux-Totem « jouables » sont prévus pour Color Quest :

Le Crapaud : accompagne la Prêtresse Maya (voir page 97*) et génère un nuage de pluie qui vient dissoudre la peinture sur une zone plus ou moins large en contact avec lui.

Le Dragonnet : accompagne l'Inquisitrice (voir page 98*) et utilise sa capacité de Vol pour atteindre n'importe quelle case du plateau afin d'effrayer ses adversaires.

Le Cochon Sauvage : accompagne le Druide (voir page 99*) et utilise sa capacité de Charge pour percuter les murs, ce qui déloge les éclaireurs en hauteur ou déracine les arbres à baies.

La Salamandre : accompagne la Succube (voir page 93*) et est immunisée à la peinture. Elle peut donc se déplacer à travers les flaques et chasser les invocations de peinture.

Remarque : le venin de la Salamandre est utilisé par les Assassins Dark Khromaz pour réaliser l'enduit/poison qui enveloppe leurs dagues (voir page 105*).

* de l'artbook Color Quest Saga



Les animaux-totem étant de nature magique, il ne peuvent pas être détruits. S'ils sont la cible d'une attaque, il se transforment en totem de pierre pour un certain temps. Ainsi, ils peuvent servir de murs pendant la durée de leur pétrification.

Au-delà de Color Quest, les Animaux-Totem seront également jouable dans Paint Brawl via l'extension « Wild World » sur laquelle nous travaillons actuellement et dont le contenu sera dévoilé courant 2026 dans le Mag 1D.

Paint Brawl : Wild World



Les dernières démos de Paint Brawl effectuées durant l'été ont confirmé l'intérêt des joueurs et des joueuses pour une réédition de ce jeu.

Nous avons donc repris les tests et nous travaillons actuellement sur une nouvelle extension qui pourrait être proposée gratuitement dans les prochains numéros du Mag 1D à partir de 2026.

Nous vous donnerons plus de détails dans les numéros à venir mais voici ce que devrait contenir cette extension :

- Les profils des animaux-totems,
- Des cartes événements saisonniers,
- Les profils des Disciples jouables dans Paint Brawl,
- Les profils des nouvelles Girlz et les Blasts associés,
- de nouvelles tuiles terrain.

Color Quest Nova



La Reine Oubliée - **Attention spoiler**

« Il y a de cela bien longtemps, du temps où le Roi de lumière dirigeait la cité des Anciens et où ses enfants n'étaient encore que de jeunes pousses, une tragédie était sur le point de se nouer. En ces temps reculés, Fongia, la Reine champignon et ses armées fongiques se tenaient à l'égard du royaume et ne représentaient aucune menace, si ce n'est pour les quelques intrépides qui s'aventuraient au-delà des murs de la cité.

À la droite du roi des Anciens, se tenait son épouse, la Reine florale. Souveraine du Royaume, sa beauté n'avait d'égal que sa bonté. Elle était adulée de son peuple et cherchait toujours à pondérer les décisions parfois partiales de son époux. À son contact, les fleurs poussaient et les malades guérissaient. Tous parlaient d'elle comme d'un miracle.

Mais dans l'ombre, un vil personnage commençait à comploter à l'abri des regards. Venu du royaume champignon, Fungi Sama était l'émissaire de Fongia. Arrivé depuis peu à la cour du Roi, il ne lui fallut pas longtemps pour tomber sous le charme de la Reine florale. À ses yeux, le Roi de lumière n'était plus le souverain d'un royaume voisin, il était devenu un rival. Il en avait fait une affaire personnelle.

L'abjecte champignon, dont l'apparence était tout à fait soignée à l'époque, entreprit ainsi d'attiser la nature méfiante du Roi qui gardait sans cesse un œil sur ses conseillers, n'écoutant leurs recommandations que d'une oreille distante. À l'inverse, il semblait très attentif aux souhaits et aux suggestions de son épouse, la Reine florale.

Le plan de Fungi Sama était d'amener le Roi à bannir son épouse. Il pourrait ainsi la consoler et lui offrir un refuge auprès de lui dans le royaume de Fongia. La tâche n'était cependant pas aisée et il prit donc son temps pour gagner la confiance du Roi.

Patiemment, à chacune de ses visites officielles, il délivrait une remarque pertinente ou un conseil judicieux et le roi lui prêta de plus en plus l'oreille. Fungi Sama en profita pour alimenter sa suspicion envers ses propres conseillers et le persuada peu à peu qu'un complot s'organisait contre lui, suggérant même que la Souveraine en était peut-être responsable.

Le roi se mura dans le silence, avenglé par sa nature soupçonneuse. Sa suspicion devint de la méfiance, puis la méfiance devint une certitude. Ainsi, il s'était convaincu que son épouse était une espionne du royaume champignon ! Il prit alors une décision proche de celle attendue par Fungi Sama, mais pas comme il l'espérait...

Le roi décida de bannir la Reine florale mais pas seulement du royaume... Il fit ouvrir le portail qui se trouve au cœur du sanctuaire et la força à l'exil dans un autre monde, avant de sceller le portail d'une arche de feu, pour qu'elle y soit bloquée à jamais.

De retour à la Cité, Fungi Sama avait disparu et le roi comprit qu'il avait été berné. Fou de rage, il traqua alors celui qui était devenu au fil du temps son plus proche confident et le retrouva avant qu'il n'ait pu quitter le royaume. Perdant la raison, il déchargea toute sa colère et sa puissance sur l'émissaire dont le corps fut presque intégralement désintégré. Il rentra ensuite et s'assit sur son trône, le regard vide. La folie s'était définitivement emparée de lui et ne cesserait dès lors de grandir.

De son côté, la rumeur de l'assassinat de Fungi Sama par le Roi de lumière finit par arriver aux oreilles de Fongia, furieuse de la disparition de son émissaire. Comment avait-il pu oser ? Un tel affront ne pouvait pas en rester là ! Pour la gloire de son royaume, la Reine champignon leva alors une armée et partit en guerre contre le royaume des Anciens. »

Figurine de la Salamandre

La figurine de la Salamandre est en cours de sculpture par Stéphane Nguyen (Kogneuse, Ranger, Mystique, Chef Possédé, **Spores**, Mandragore ou encore Basilic de peinture).





Crédits illustration : Gaël Lannurien (Succube) et Rémi Lamothe (Salamandre).



Elle pourra être utilisée seule ou accompagnée de la Succube niveau 1.

note : figurine de la Succube niveau 1 sculptée par Gaël Goumon.

L'aventure continue !

Dans le prochain numéro, nous vous dévoilerons de nouvelles facettes de l'intrigue principale de l'arc Color Quest Nova (suite de l'artbook Color Quest Saga) et nous traiterons plus particulièrement sur l'influence de Kaos, le Dieu du Néant dans ces événements.

Nous reviendrons également sur l'extension « Wild World » et les prochaines campagnes Color Quest.

Bonne rentrée à toutes et à tous !

SOL BRAYNIA

1D

Créer son peuple.

Par Samy Maronnier et Hugo Minus

Rappel : Sol Braynia est une adaptation médiévale-fantastique du jeu Mars : Code Aurora, utilisant le même moteur de jeu ARES, ce qui rend la prise en main facile pour les joueurs familiers avec l'original. Le système de règles reste simple, fluide et axé sur l'action, avec une courbe d'apprentissage rapide.

Cette version introduit des éléments spécifiques au genre med-fan :

- Un système de recrutement plus ouvert, combinant factions et allégeances pour une grande diversité de bandes.
- Des champions aux capacités uniques, ils peuvent être équipés avec des armes magiques, potions et artefacts.
- Un système de magie intégré, essentiel pour l'ambiance fantasy.

Enfin, Sol Braynia permet une grande liberté dans le choix des figurines, encourageant le mélange de gammes et l'utilisation de modèles variés.



Une fois sa faction choisie (voir 1D volume 3), la route pour créer votre bande peut être plus ou moins longue.

Pour commencer, il vous faut choisir parmi les 12 allégeances. Cette dernière dépendra principalement de la direction artistique de vos figurines. Deux gammes d'orcs, par exemple, peuvent avoir des visuels très différents : d'un côté des orcs sauvages et d'un autre des pirates attentifs à leur apparence.

Quoiqu'il en soit, l'harmonie Allégeance/look sera la base d'un peuple crédible.



Figurines Maraud Miniatures - peintures Gregauryc et figurines Scibor - peintures Sir Tristfig.

Les Allégeances :

La Cabale Religieuse tire sa force du sacrifice : plus ses fidèles tombent, plus ses attaques gagnent en puissance, les survivants sont nourris par la ferveur du martyr.

Le Conclave des Mages rassemble plusieurs sorciers aux pouvoirs divers, formant une redoutable assemblée capable de déchaîner les arcanes sur leurs ennemi.

Le Corps d'Armée, discipliné et solide, résiste à la panique. L'expérience de ses officiers renforce la cohésion et l'efficacité du groupe.

La Guilde des Voleurs frappe vite et au bon moment. Grâce à leur connaissance du terrain, ils se repositionnent avant la bataille et peuvent surprendre l'ennemi à tout instant.

L'Ordre du Temple, bien que peu nombreux, compense par sa rigueur : ses chevaliers bénéficient de réactions supplémentaires face aux menaces.

La Partie de Chasse traque ses ennemis comme du gibier. Elle excelle au tir, mais peine au corps à corps.

Les Pillards arment leurs troupes avec ce qu'ils volent sur les cadavres, utilisant les armes ennemies contre eux-mêmes.

Les Pirates inspirent la peur. Leur violence brutale pousse les survivants à fuir à la vue d'un allié massacré.

Les Rafles Esclavagistes envoient des créatures asservies au combat, les sacrifiant pour ralentir ou submerger l'ennemi.

Les Renégats ne répondent à aucune autorité. Leur force repose sur une bande de champions sans foi ni loi.

Les Seigneurs de la Nuit ne craignent pas la mort, ils la portent en eux. Leurs guerriers continuent de se battre malgré les blessures, et leur chef se renforce en absorbant la vie des vaincus.

Vos figurines :

Deux choix s'offrent à vous : Prendre dans votre collection de figurine ou « craquer » pour un nouveau projet hobby en cherchant quelles figurines réunir.



Figurines Alkemy – peintures Hugo « Minus ».

Des bandes clef en mains :

Autre solution, Trashfire Studio, vous permet aussi d'avoir des bandes toutes prêtes spécialement pour le jeu.

<https://shop.trashfire.fr/>

D'autres viendront s'ajouter à la liste au fil du temps.



Excellence – Cabale Religieuse

Rangs 1 :

Veilleur : Hache 1pts

Veilleur : Champion Moine, Masse enflammée (=fouet enflammé) 2pts

Veilleur : Champion Barde, Arme d'hast, Glas sacré (=Zime brassée) 2pts

Rangs 2 :

Patricien : Champion Sorcier (Peur primale), Griffes 3pts

Patricien : Champion Assassin, Masse d'arme, Masque de feu 3pts

Patricien : Paire de Masses d'armes 2pts

Patricien : Paire d'épées 2pts

Patricien : Épée 2pts

Rangs 3 :

Préteur : Champion Clerc, Arme lourde, Officier Grade 1, Armure d'Effroi 5pts

Préteur : Arme lourde 3pts



« Ils sont légion. Mais plus pour longtemps. Cette guerre vient de débuter mais je sais qu'elle ne durera pas. La victoire ne m'échappera pas. Plus jamais. Je ne saurais expliquer comment je le sais, je ne saurais dire pourquoi. Mais je le sais. »

La Ruse
Guilde des Voleurs

Les ravageurs de Ur-Sur-Kaal



Design and sculpt : Threat Factory



90-0-ruse-01



La Ruse – Guilde des Voleurs

Rangs 1 :

Avorton : Champion Sorcier, (Siphon d'énergie),
arme à deux mains 2pts

Avorton : Champion Éclaireur, Filet (=fronde) +
Filet de chasse Drunai 2pts

Avorton : Épée, bouclier 1pts

Avorton : Lance, bouclier 1pts

Avorton : Lance 1pts

Rangs 2 :

Brute : Champion Conjurateur, Lance, Officier
grade 3, ange-gardien 6pts

Brute : Champion Garde, bouclier, perce-cuir 3pts

Brute : Lance et bouclier 2pts

Rangs 3 :

Butor : Champion Tacticien, Arme lourde, cuirasse
de troll 4pts

Butor : Paire de griffe 3pts

Le fluff est là pour vous :

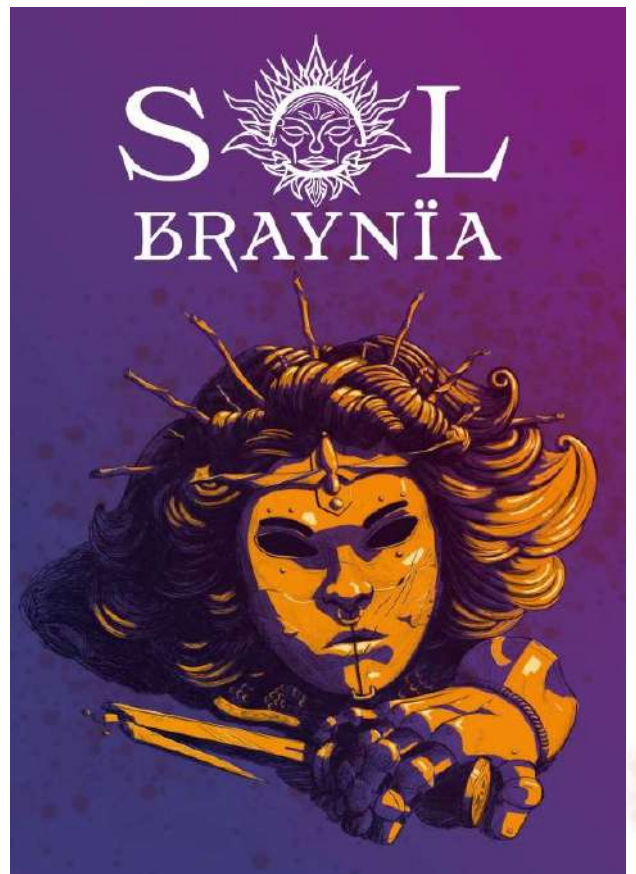
En manque d'idée, le fluff occupe une bonne partie du livre et il y a des chances que vous y trouviez une anecdote ou une histoire qui provoque chez vous un déclic.

Des possibilités infinies :

Comme vous pouvez maintenant le voir, il n'y a aucune limite de créativité avec Sol Braynia. Vous pouvez déjà trouver sur internet de nombreux exemples grâce à la création de la communauté de joueur.

Pousser plus loin :

Faire une nouvelle table est aussi l'occasion de pousser l'idée plus loin en créant une table de jeu à thème. Vous pouvez trouver d'ailleurs un article sur le sujet dans ce numéro de 1D et dans le précédent.



Note : Les livres de règles de Sol Braynia peuvent être trouvés en boutiques de jeu, mais également en PDF et en impression à la demande sur le site Lulu.com.

https://www.lulu.comsearchcontributor=Studio+6201&adult_audience_rating=00



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 :

- De « l'eau » de modélisme.
- Greenstuff ?
- Encres acryliques.
- De la colle type PVA.
- De la végétation artificielle variée, flochage, plantes plastique.
- Allumettes
- Divers objets de décoration en fonction du thème du jeu.

Le gros œuvre ayant été fait dans l'article précédant, on peut s'attaquer aux détails qui donneront une âme au projet, tout ce qui va suivre est valable quelque soit l'univers choisi pour votre table.

Note : Personnellement je passe toujours un coup de vernis mat sur le gros œuvre une fois peint, cela le protège pour la suite et les petit aléas possibles mais surtout ça me permet de protéger des zones qui par la suite seront beaucoup plus dures à atteindre.

La suite de cette article sera une liste de tous les points essentiels à un aboutissement réussi de ce type de projet modélisme.

Zones d'eau : L'eau de modélisme type « eau tranquille » doit toujours se mettre en plusieurs fines couche. Elle se teinte facilement avec de l'encre acrylique.



HAMI

La Saga des Murmures

Table de jeu originale. Partie 2

Par Samy Maronnier



Ici 3 gouttes d'encre bleue ont suffi pour donner à cette eau la couleur de l'Essence.

Végétations aquatique : pour ne pas donner une impression de lieu sans vie, du thym a d'abord été déposé au fond des zones d'eau.

Travailler l'extérieur en parallèle : Afin de gagner en productivité et donc en temps, n'hésitez pas à toujours travailler sur des parties différentes de votre projet. Ici des décorations pour le coffre ont été créées durant le temps de séchage.



Masque HAMI en pâte séchant sans cuisson.



Les éléments importants sont placés tous en même temps pour garantir un équilibre et éviter une surcharge. Pour cette partie (photo), il fallait conserver la possibilité d'y manipuler les cartes, un espace a donc été laissé au centre.



Raconter une histoire: Une table peut facilement raconter une histoire. Ici les flacons d'Essence sont stockés dans la malle du professeur Forester. Quelques uns ont fuit, donnant ainsi naissance à un petit monde.



Un monde vivant: On oublie trop souvent, voir toujours, que les héros de nos aventure évoluent dans un monde vivant. Il existe une multitude de proposition pour rendre une table vivante (mammifères, oiseaux, poissons...). Pour cette table Hami, j'ai préféré fabriquer en greenstuff des petits vers. Les terrestre et les aquatiques ayant des couleurs différentes pour donner un effet écosystème plus marqué.



Vers rouges pour l'eau, jaunes pour la terre.



Faciliter le jeu: Trop souvent, plus une table comporte d'éléments, plus des questions tel que « Est-ce que ma créature peut monter par ici ? » vont être fréquentes (surtout en démonstration avec des inconnus). Facilitez leur la tâche avec des passages clairement définis.

Cela a déjà été entrepris tout au long de la conception mais pour pouvez encore l'améliorer avec la pose d'échelles de fortune par exemple qui permettent de déterminer quel passage utiliser pour passer d'une partie à l'autre de la malle lors des affrontements.



Illustration :
Lucqua

Il ne reste plus qu'à jouer et si besoin apporter quelques modifications nécessaires découvertes en jouant.



Les solutions les plus simples en plus de souvent être les meilleures, sont aussi celles qui prendront le moins de place et diminueront le risque de casse.





Un masque par type de Hami a été collé sur le dessus pour rester dans le thème de l'univers.

En conclusion :

Quelque-soit le jeu, il n'y a qu'une seule véritable limite à la conception d'une table : la jouabilité et cela passe aussi bien par la facilité de manipulation que par une lecture facile de ce que les personnages peuvent entreprendre.



Crédit : La mascotte Ophé par Shogai no kibo.



Illustration : Vincent Di maiolo le Docteur Di

ALKEMY

Regard de joueur.

Par Nivu Niconnu

Nous entamons avec cet article des regards de joueurs, sur un jeu, une communauté ou un événement.

AAALLKKKEEEMMYYY !!!

Je me présente nivu niconnu (pseudo de lâche), troll patenté, podcasteur du dimanche, acheteur compulsif et joueur occasionnel.

C'est avec cette dernière casquette que je viens aujourd'hui vous parler de mon aventure « ALKEMY »

Tranche de vie !

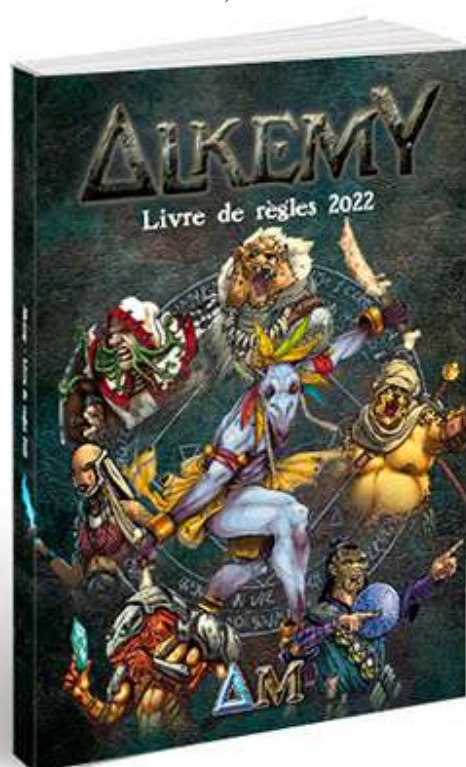
Il y'a quelques années de cela, je recentrais mon intérêt pour le jeu de figurine autour de l'escarmouche, marre des brouettes de dés, des règles à rallonges et autres systèmes de jeux complexes....

Après quelques recherche les jeux me faisant de l'œil à l'époque se nommaient eden , fury et guildball et par chance ils étaient présentés à la journée de la figurine et du jeu de sartrouville.

Me voici donc à cet événement ou après une partie de démonstration de guildball totalement décevante et une partie de fury génialissime, je me mets en quête du dernier jeu eden.... Mais à ce moment précis un cri inhumain se fait entendre d'un stand....

AAALLKKKEEEMMYYY !!!

Et la révélation... m'approchant du stand je découvre un homme blond joyeux qui après avoir crié ce fameux mot en finissant sa démonstration me proposa de m'installer pour à mon pouvoir à mon tour découvrir le jeu.



Livre de règles d'Alkemy.



Salons et conventions, les lieux idéaux pour découvrir les jeux Indé.

Je vous parlais d'aventure en début d'article, car oui pour moi ALKEMY c'est tout autant une aventure ludique, qu'humaine.

La démo se passe à merveille (je gagne lol), Nicolas (l'homme de la lumière Alkemy) est motivé et motivant, sociable, sympa, pédagogue et au-delà du jeu, je découvre un passionné qui me donne envie de jouer à ce jeu.

Autant vous dire que je repartais joyeux et armée du matériel de jeu pour deux joueurs.

Quelques temps plus tard lors d'un achat de figurine entre particulier je rencontre Tobias et en échangeant on en vient à parler d'Alkemy ou il me dit qu'il aime le jeu mais aussi qu'il participe à l'aventure de ce jeu.

Et il m'invite à venir à la finale d'Alkemy qui se déroule à Sartrouville à quelques minutes de chez moi.

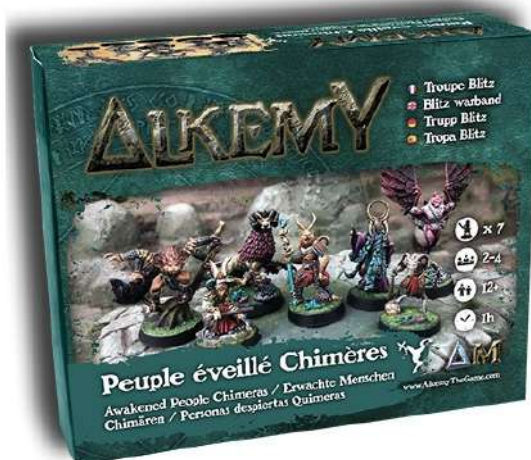
Je finirai lamentablement dernier et donc honoré de recevoir la cuillère de bois, mais ce jour-là je découvrais la communauté Alkemy.

Des discussions passionnées avec Nicos et Tobias autour d'un barbecue entre deux défaites, des mecs en or qui sachant que tu ne sais pas jouer te favorisent même pendant une finale de tournois et une ponction sur mon porte-monnaie avec encore ce jour-là un achat frénétique.

C'est comme ça que débutera non seulement mon aventure Alkemy mais aussi celle dans le monde de l'escarmouche.

Ce sera un plaisir régulier de revoir nico lors de différents événements, de l'interviewer pour mon podcast les tontons du hobby et de suivre le cheminement de ce jeu qu'il présente avec passion.

Mais Alkemy c'est aussi une grande équipe, certains travaillent dans l'ombre d'autre dans la lumière mais ensemble ils assurent la pérennité de cet univers.



Avec les Chimères, l'Univers évolue encore.

Le meilleur jeu du monde !

Trêve de blabla je viens de vous parler du côté humain de cette rencontre, mais qu'en est-il du côté ludique.... Pour moi, Alkemy est le meilleur jeu de figurine du monde.

Alors oui j'y vais un peu fort, mais c'est mon jeu de cœur, celui où tu reviens tout le temps, pourtant tu vas voir ailleurs, tu testes, mais enfin de compte tu restes fidèle à ton premier amour ludique



Octogones 2022.



Chimère, Benoît BOEUF

Pourquoi ?

Je suis un joueur casual, hormis cette fameuse finale, je joue plutôt en famille et ce jeu est simple à assimiler. Attention simple mais pas simpliste !

Le système de dés et de cartes est pour moi ce qui se fait de mieux...aucun livre à ouvrir après une partie, aucune prise de tête sur la clarté des règles. ET surtout c'est le format que j'aime 60X60cm, moins de 10 figurines, c'est ça ma vision de l'escarmouche.

L'autre ADN intéressant d'alkemy, c'est que c'est un jeu à objectifs... on peut bien évidemment jouer la poutre, mais le sel du jeu se trouve dans les scénarios, car si son système est simple à assimiler, il y a derrière un intérêt certain à maîtriser les rouages du jeu afin d'explorer avec subtilité les différents types de jeu que propose chaque faction. Au-delà du système, un jeu nous attire souvent par son esthétisme, ses figurines, sa direction artistique et la alkemy comblait encore mes envies.

Entre les crapauds anthropomorphes walosi, la faction moyenne-ageuse avalon et la faction asiatique de la triade de jade, j'étais comblé.

A-t-il des défauts ?

Bien sûr que oui, les figurines ! un catalogue de figurine pas très homogène avec des sculptures vieillissantes allant du très beau au carrément moche, des difficultés de montages, les matériaux choisis.

Le renouveau du catalogue est en cours, nouvelle (re)sculpture, nouveau design, nouveau matériaux....

La communauté !

Même si la plus connue est sûrement celle de l'anneau, celle d'alkemy mérite d'être mise en lumière.

Elle est là, immuable, discrète, mais présente à chaque événement, à chaque sortie de nouveaux projets (le dernier en date les chimères a bien confirmé cette présence)

Elle est animée par la team qui propose régulièrement des concours peinture, la possibilité de jouer en ligne, des concours annuels faisant gagner des points pour accéder à la finale et faire évoluer l'univers d'Alkemy

Le renouveau !

Ce qui est important pour un jeu et pour garder justement l'intérêt régulier de sa communauté, c'est de maintenir un équilibre dans le système, de proposer des nouveautés en figurines, format de jeu, lore, factions, et c'est ce que fait avec brio la team alkemy.

Régulièrement depuis des années chaque mois des nouveautés sont proposées à la communauté... des livrets de scénarios, de nouvelles factions, et très récemment une version 2.

Le dernier projet en date des chimères marquera pour moi un véritable renouveau, même si le culte de rados avait marqué un premier tournant dans la direction artistique ; les chimères ont vraiment su séduire la communauté et à la réception la qualité était vraiment au rendez-vous.

Je pourrais continuer 10 pages de plus sur ce jeu, sur cette aventure, sur ma vision du jeu mais je préfère vous inviter à le découvrir et peut-être vous aussi tomber sous le charme de ce système et de cet univers et pourquoi pas vivre votre propre aventure.

Merci nico change rien, merci la team de continuer à nous faire rêver, merci la communauté.

Purée un double 6.....

AAALLLKKKEEEMMMYYY !



Chimère, Benoit BOEUF



Dessin par Benoit BOEUF

PiratArès

Rhum, or et poudre noire.

Partie 1

Des pirates un peu martiens...

Par Méhapito.

Quand nous avons choisi le thème des pirates pour la convention de notre club de jeu, le choix des règles de figurines était loin d'être restreint. Tiens, puisqu'on est dans le monde des indés français, connaissez-vous la règle *Pirates ! De Perno ?* N'hésitez pas à lui en parler, ça lui donnera peut-être envie de s'y replonger et la publier... Mais je voulais, d'une part, une règle qui soit adaptable au public des visiteurs non figurinistes et, d'autre part, une règle qui puisse me permettre de jouer les figurines de pirates que je possédais (orques, gobelins, squelettes, humains) mais en nombre limité.

Une règle adaptable, peu de figurines, des archétypes ?

Suivez mon regard, le moteur Arès (vous savez, celui qui permet de jouer à *Mars:Code Aurora* et *Sol Brayniä* dont Minus et Esprit vous parlent dans ce numéro) était parfait pour ce que je voulais faire. Restait à l'adapter. Je vous invite à me suivre dans les méandres de mes pensées...



Première question : dans quel type d'univers ai-je envie de jouer ?

Des pirates de cinéma (qui a dit des Caraïbes?), avec de jolis combats à armes blanches cinématographiques, évoluant dans un milieu semi aquatique (bords de mer, ports, bayous). Le fantastique se limitera à la présence de races non-humaines, de morts-vivants et de quelques monstres.

Une fin de 17^{ème} siècle imaginaire donc, mais sans sorts de magie.



Pour traduire ça en termes de règles, la poudre permet facilement de limiter les tirs des armes à feu. Les combats au corps à corps en seront favorisés. La règle doit également prendre en charge les nombreuses armes "expérimentales" que possèdent mes figurines (pistolets multi-cansons, hache-pistolet...) :

☠ **Rechargement** : les pistolets, tromblons ou autres mousquets commencent chargées pour 1 tir. Il faut ensuite passer une activation complète (sans mouvement ni autre action) pour recharger. Les figurines sont considérées avoir assez de poudre (en sac étanche) pour recharger durant toute la partie.

Par ailleurs toutes les armes spéciales s'enrayent pour la partie si elles n'obtiennent aucune réussite lors d'un tir (i.e. : elles ne peuvent plus tirer de la partie).



Afin d'accentuer l'aspect duelliste et bagarreur des pirates, j'ajoute une action de provocation.

Un pirate (surtout s'il est accompagné de ses compagnons de beuverie) peut interpellé un adversaire pour le forcer à venir combattre. Bien évidemment, les camarades de celui qui est provoqué peuvent tenter de le raisonner :

☠ **Provocation** : lors de son activation, une figurine peut décider de provoquer un adversaire à portée pour l'obliger à se déplacer vers elle.

Portée : 20 cm

Jet : il se fait avec le Combat du provocateur contre la Volonté de sa cible avec la formule suivante :

$(C + \text{soutiens}) - (V + \text{soutiens})$

Chaque figurine alliée à 5cm ou moins des figurines concernées apporte 1D de soutien.

Si le provocateur obtient plus de réussites que sa cible, il déplace celle-ci de 5 cm vers lui par réussite (en contournant les obstacles et s'arrêtant devant une zone infranchissable) jusqu'à entrer en contact s'il le peut.

Exemple : Barbe-Molle (C7) et deux de ses pirates (2 soutiens) attendent Court-Naseau (V5) dans un recoin, à la sortie de la taverne. Barbe-Molle le provoque aidé par les quolibets de ses acolytes. Il jette $(7+2-5)$ 4 dés et obtient 2 réussites. Court-Naseau ne résiste pas, il se rapproche de 10 cm de Barbe-Molle.



« Les eaux reviennent, tous sur la terre ferme ! »

Et puisque je cherche des éléments cinématographiques, pourquoi ne pas ajouter la possibilité de désarmer son adversaire ?

☠ **Désarmer** : lors d'une attaque réussie (de tir ou de càc), un joueur peut décider de consommer 3 touches pour faire tomber une arme de sa cible. Si cette option est choisie, l'attaquant choisit l'arme défaussée et place un marqueur *arme* au sol à 3cm de la cible. Celle-ci pourra être ramassée avec un ordre direct. Les éventuelles touches supplémentaires restent attribuées à la cible.



« Alors outre-à-vin, t'es encore capable de te battre ? »

Il faut encore, dans ce premier temps de réflexion, penser aux déplacements dans l'eau. Les différentes zones sont à définir entre les joueurs en début de partie :

☒ Dans une **eau peu profonde et calme** (mangrove, marais, bayou), une figurine se déplace au maximum de 8cm.

☒ Dans une **eau peu profonde et agitée** (bras de mer, rivière), une figurine se déplace au maximum de 8cm et subit une dérivation de 2cm (jeter un dé de dispersion au début de chaque tour pour définir le flux des eaux).

☒ Sauf mention spéciale, les figurines ne savent pas nager et, donc, disparaissent dans une **eau profonde** si elles n'ont pas d'objet flottant à portée de main.

☒ Une figurine en **eau profonde** agrippée à un objet flottant se déplace de 4cm dans le sens de dérivation. (*Note : tenter de jeter un filin à un allié dans l'eau, ou toute action de ce genre, se fera avec la table universelle - MCA p21.*)

On s'attaque aux profils

Première réflexion, mes figurines sont toutes de taille humaine. Je ne vais donc choisir que des rangs 1 et 2. Rang 1 pour les matelots, rang 2 pour les officiers. Je garde les rangs 3 pour les monstres. Dans un premier temps, je cherche à coller mes figurines sur les archétypes de M:CA.

Mais rien ne me satisfait vraiment. C'est là que je me dis que les profils de Söl Braynia me manquent...

Alors je prends un profil de base et je vais chercher à le décliner...

Partons de l'*Eagle Trooper* E5, V5, C5 qui tire avec un FA de P5 et frappe avec un couteau P3.

S'il se bat contre un profil équivalent, il jette 5D au tir et 3D au c à c. Comme je ne souhaite pas que le tir soit déterminant et donner l'avantage au c à c, je vais partir sur 4D pour un tir de base (au pistolet, arme la plus fréquente sur mes figs) et 6D pour le c à c (avec un peu de chance, le coup de sabre serait mortel, c'est bien cinématographique ça !)

Ça donne pour mon pirate de base :

Pirate : rang 1 – E5 V5 C5

Pistolet P4 – Sabre P6

La portée du tir doit être supérieure au mouvement, mais pas trop pour un pistolet, disons 30cm.

Maintenant que j'ai mon rang 1, penchons-nous sur le rang 2. Son Endurance doit être meilleure, sa Volonté la même (caractéristique d'archétype) et son Combat meilleur.

Officier : rang 2 – E6 V5 C7

Pistolet P4 – Sabre P6

Je vais adopter cette base pour mes Gobelins pirates et décliner pour les autres archétypes.



Les mécréants

Trêve de blablas, balance tes profils

☠ Les Mécréants

Règle de faction : les Mécréants bénéficient d'un bonus de +2 lorsqu'ils *provoquent*.

	Rg	Gd	E	V	C
Capitaine	2	2	6	5	7
Cri : la portée des ordres du capitaine des Mécréants est de 30 cm					
Second	2	1	6	5	7
Pirate	1	-	5	5	5

	Rg	Gd	E	V	C
Chef	2	2	6	4	8
Protégé : si le Chef est provoqué, il peut se faire remplacer par un Grouillot à moins de 10cm de lui. De même, s'il devait être tué, un Grouillot peut mourir à sa place, le laissant à 1 pdv.					

Presque chef	2	1	6	4	8
Grouillot	1	-	6	4	6



Les Gros-Bras

☠ Les Gros-Bras

Règle de faction : valoriser la force brute, c'est bien. Mais ça rend très sensible aux insultes. Les Gros-Bras peuvent être provoqués à 30cm au lieu de 20cm.

☠ Les Damnés

Règle de faction : s'ils sont très résistants au tir, les Damnés sont beaucoup plus sensibles aux lames. Ils subissent un malus de -1 contre une attaque avec un sabre ou une hache.



Les Damnés

	Rg	Gd	E	V	C
Capitaine	2	2	8	5	7
Frayeur : jet réussi de V en opposition pour pouvoir le charger					

Second	2	1	8	5	7
--------	---	---	---	---	---

MatelOs	1	-	7	5	5
---------	---	---	---	---	---

Et les drones ?

Comment traduire les drones, élément indispensable de Mars : Code Aurora, avec le thème des pirates ?

Un truc qui empêche de tirer, qui vole... Un vol de perroquets, ça fera très pirate ça ! On va imaginer que l'odeur de la poudre les attire^^.

☠ **Vol de perroquets** : il suit toutes les règles des drones (MCA p28-29). Par ailleurs, toute *Provocation* dans les 10cm autour du vol de perroquets (depuis cette zone ou vers cette zone) est impossible.



Il me reste à armer tous ces gars et à voir ce qu'ils vont faire sur une table et ce qui risque de leur tomber sur la mouise. Mais on en reparle dans le prochain 1D...



SAGA

Regard de joueur.

Par Grish Ka

De SAGA, des jeux agnostiques et des piles d'opportunités...

Forcément, quand on m'a proposé d'écrire pour 1D Mag, j'ai sauté sur l'occasion de parler de Saga ! Pour ceux qui ne connaîtraient pas, c'est un jeu indépendant, créé par un petit studio, le Studio Tomahawk, avec une mécanique de jeu complètement différente de tout ce que j'ai pu tester.

Chaque faction du jeu a un tableau de capacités spéciales qui lui sont propres et qui vont permettre d'activer, de booster, protéger votre armée et/éradiquer celle de l'adversaire.

A l'origine, ça parle de Vikings (forcément, Saga), de Gallois, de Normands et d'Anglo-Danois qui se mettent joyeusement sur la gueule !

Qui dit jeu d'Histoire dit public plus attentif, plus restreint, et par conséquent un jeu plus confidentiel, loin du boum boum médiatique des grands canons que peuvent être Warhammer ! ou encore Infinity



Sans refaire l'Histoire de Saga, après 3 extensions pour les Ages Sombres, puis Le Croissant et la Croix, une évolution vers la période des croisades, vint, une v2 perfectionnant le système de règles et servant de socle à tout un tas de suppléments dont l'Age de la Magie...

Et c'est justement lui dont je voulais parler !

Un jeu pour rassembler vos figurines non peintes et dans les ténèbres de la bataille les lier...

L'Age de la Magie est un extraterrestre dans l'univers de Saga puisqu'il est le seul supplément à proposer de jouer dans un univers médiéval-fantastique générique plutôt qu'une période historique donnée.

Et en tant que jeu agnostique, Saga n'a pas de gamme dédiée.

C'est l'une des forces de ces jeux indépendants ; ils proposent souvent un corpus de règles que vous pouvez utiliser pour jouer les montagnes de figurines dormant chez la majorité des figurinistes, projets avortés, trop souvent non peints et destinés à l'oubli...à moins que LA règle fasse ressortir des placards !

Univers générique + Piles d'opportunités (oui, je n'aime pas trop le terme de pile de la honte, je préfère voir cela comme une source d'opportunités), c'était techniquement le combo gagnant que l'on a le plus entendu pour AdM (Age de la Magie pour les initiés) : Sortez vos Warhammer de vos tiroirs, voici enfin l'occasion de les peindre, et de leur faire connaître leur moment de gloire !

ET c'est là que le bât blesse !

À votre avis, si ces précieuses figurines dormaient dans un placard, les bras décollés, dans leur habit de plastigris triste mine, est-ce parce qu'elles attendaient LA règle pour rejoindre le champ de bataille, hautes en couleurs, amoureusement amenées à la vie par le Créateur (joueur) ?

Non, elles sont trop souvent là parce que malgré l'engouement initial, le jeu en question n'est pas (plus) assez pratiqué, et parce que leur propriétaire, faute de motivation suffisante a porté son attention sur d'autres systèmes de jeu/activités/marques...

Le constat après quelques années

Alors certes, **Saga** est un jeu exceptionnel, et j'ai pu voir de magnifiques armées de vieilles figs peintes et soclées pour l'Âge de la Magie, mais force est de constater que sur la pléthore de nouveaux joueurs ayant décidé de jouer à Saga avec leurs vieilles figs battle, il y a eu peu de retours, et la communauté fantastique de Saga semble en léthargie...

Les raisons ?

Avec autant de liberté d'imagination (finalement, les factions d'AdM ne sont que les grands archétypes de l'héroïc-fantasy), il peut être parfois difficile de mener à bien le projet d'envergure qu'est la peinture d'une armée...

Vous pourriez jouer à feu Battle Like mais vous auriez du mal à faire coïncider figs et profils et Saga n'est pas Battle (Pas de multi pv, pas de régiment), ce qui inévitablement amènera son lot de déception...

Et si SAGA était en fait un jeu fantastique avec une trame narrative historique ?

La règle de Saga est basée sur l'utilisation des plateaux et des capacités spéciales qui font la part belle au folklore de chaque peuple :

Les Vikings vont au valhalla, et c'est un bon moyen de transcender leurs capacités guerrières, font appel à leurs dieux pour influencer le déroulement des combats

Les Rus païens maîtrisent le vent, le blizzard

Les Jomsvikings font appel à la foudre, les Irlandais font tirer les arbres, les Pictes se téléportent...

Les Perses comme aux Thermopyles déferlent en horde innombrable...

Etc...

Bref, si le contexte du jeu est bien historique, la règle se veut spectaculaire de manière à faire entrer les seigneurs dans la légende (sagas)

AdM n'est donc pas si différent des autres suppléments et est un bon moyen d'entrer dans le jeu quand on n'a pas la fibre historique, de faire découvrir un système innovant en démonstration et surtout fait partie intégrante de l'ADN de Saga, en possédant sa substantifique moelle ; les plateaux de combat et un système de règles commun à tous les suppléments.

Et de ce fait, il est LA meilleure excuse permettant de jouer toute la mythologie et les contes et légendes des peuples couverts par les suppléments « historiques ».



Pourquoi ne pas choisir par exemple des Vikings, popularisés par la série idoine, et leur adjoindre quelques géants des glaces, l'avatar d'un dieu, une Valkyrie etc...

Ou jouer des cités grecques avec quelques monstres envoyés par l'Olympe, ou aidés par une tribu de centaures

L'avantage d'attaquer par ce biais là, c'est que vous pourrez jouer aussi bien à l'Âge de la Magie qu'aux autres suppléments, plus historiques, et ainsi avoir sans cesse de nouvelles possibilités de jeu...

Oui mais les figurines ?

Il fut un temps où les figurines historiques étaient nécessairement plus simples que leurs homologues fantastiques.

Mais depuis les marques dites historiques ont su évoluer et il est possible d'assembler des bandes magnifiques et piochant dans les marques qui font du plastique (Victrix, Wargames Atlantic, Northstar, Fireforge etc...), proposant des kits historiques et des kits fantastiques et en rajoutant des créatures, monstres et autres issues des très nombreux jeux de plateaux (Mythic Battles, Conan (ou l'hypothétique Hel) pour ne citer qu'eux) ou de marques comme Epic Encounters ou Archon Studio, proposant tout un tas de refs fantastiques.

Essayez de combiner des kits pour Oathmark ou Frostgrave avec des gaulois ou des germains, et vous pourriez faire de très belles choses...

En Conclusion

J'avoue que si j'avais une idée bien définie au départ, j'ai dû remanier cet article de nombreuses fois pour aborder correctement ce que j'avais en tête.

Je reste persuadé que si certaines de nos figurines ne rejoindront jamais un champ de bataille, c'est pour une bonne raison, et qu'aborder une règle avec l'idée de l'utiliser pour autre chose qu'elle n'est ne semble pas très concluant ; alors qu'inversement il est possible de jouer à une règle avec n'importe quelles figurines. ET c'est la force de toutes ces petites règles indépendantes qui n'ont pas la puissance/volonté d'imposer

Testez SAGA car c'est un jeu qui mérite qu'on s'y arrête, et faites de belles armées peintes pour inscrire votre nom dans la légende ! Et surtout amusez-vous !



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.

SEPTEMBRE 2025

06-07 Replika :

Salon du modélisme et de la miniature, Treilissac (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).



25-26 Open de France :

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



10

Numéro 4