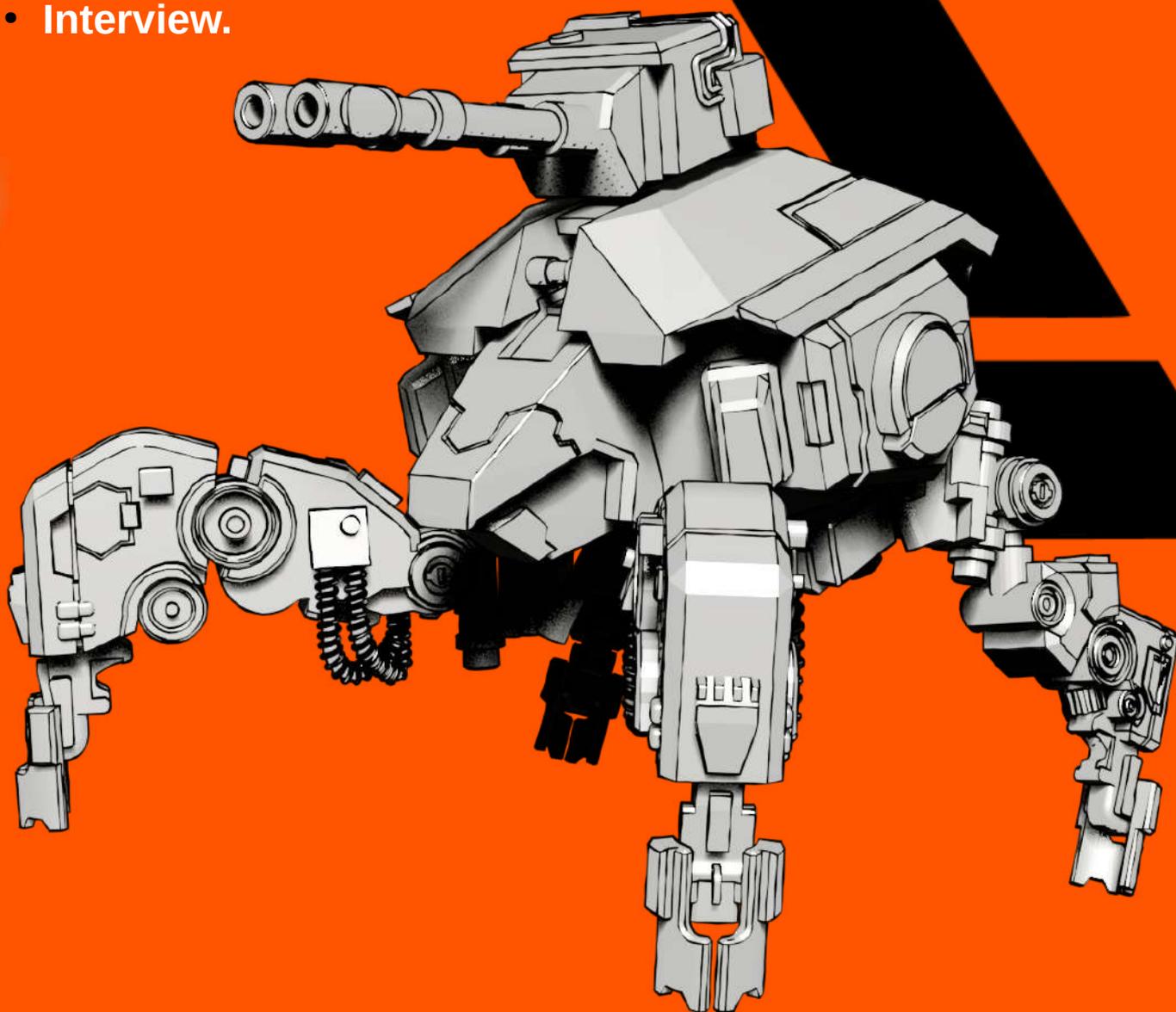




# 1D

**Jeux et Figurines Indés**

- **Color Quest.**
- **Mars : Code Aurora.**
- **L'escarmouche, le meilleur format ?**
- **Communauté.**
- **Interview.**



**Vol 05**

**Novembre / Décembre 2025**

# Color Quest

**MARS**  
CODE AURORA

**THREAT  
FACTORY**



**Communauté**

**Regard de joueur**



# 1 D N U M E R O 5

*Nous voici déjà à un numéro de clore notre première année du Fanzine. Au moment où sont écrits ces mots, nous pouvons vous remercier pour les plus de 5000 ! téléchargements.*

*Les marques commencent à être trouvées, en interne le travail devient plus fluide et les idées continuent de fuser.*

*L'indé sera encore plus mis en avant avec un rappel des sorties qui ont précédées chaque numéro et que vous n'avez peut-être pas vues passer entre les grosses sorties qui, ne nous voilons pas la face, monopolisent encore une majeure partie des réseaux d'informations des joueurs. Mais c'est ça l'indé, ne pas se battre à armes égales pour tenter d'apporter un vent de fraîcheur. Ils nous reste le terrain, alors bonne lecture et à bientôt en festival.*

Esprit

## Crédits

Rédacteurs : Andrea « Numiria » La Rosa, Corentin Calvez, Fabien de FLUO Craft, Hugo Minus, Samy « Esprit » MARONNIER, Nivu Niconnu  
Illustrations couverture : Corentin Calvez  
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

- Mars:Code Aurora, futur projet.....pages 3 - 4
- ColorQuest .....pages 5 - 10
- L'Escarmouche..... ;.....pages 11 - 13
- Interview:Pawns Pusher .....pages 14 - 18
- ÆTERNOPIA, projet communautaire .....pages 19 - 21
- Threat Factory.....pages 22 - 25
- Les sorties .....pages 26 - 27
- Événements à venir .....page 28



*Illustration : Vincent Di maiolo le Docteur Di*

Par Corentin Calvez, Hugo Minus et Samy Esprit

[3,04/ 02:10:00]  
Protocole défensif lancé...  
Aucune réponse de T4-L05...  
Reboot du système...  
Reboot interrompu...  
Chagement du code détecté...  
Arrêt d'urgence lancé...  
Arrêt interrompu...  
Liaison avec T4-L05 perdu...

En attendant Medusa la prochaine extension pour Mars: Code Aurora dont l'écriture est close et validée, nous allons proposer un nouveau format de sortie.

Talos sera un « personnage » nommé, vous aurez la possibilité de vous procurer les règles et les fichiers Stl du robot et de son pilote.

La modélisation sera une belle réalisation sortie du studio Trashfire tandis que les règles viendront du Studio 6201. Une belle collaboration de plus.

Vous n'avez pas d'imprimante, pas de souci, il vous sera possible de faire imprimer ce projet.

### Pourquoi utiliser ce système de financement ?

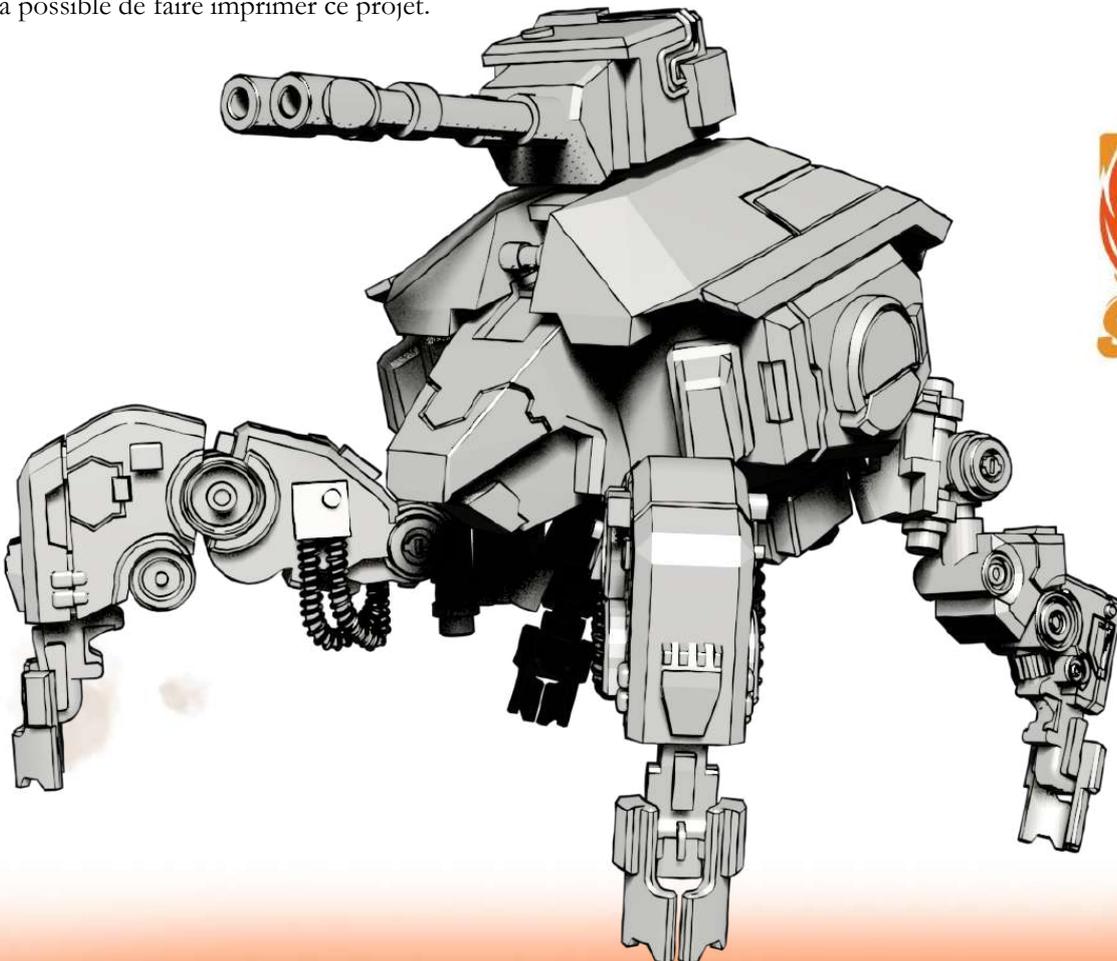
Parce qu'en tant d'indépendant, il nous faut essayer tous les moyens de toucher le plus grand nombre. De plus le système de financement participatif permet de traverser les frontières beaucoup plus rapidement et facilement.

Autre avantage si nous trouvons un écho favorable, nous aurons trouvé un autre moyen de faire vivre l'actualité de nos projets.

### T4-L05 dit « Talos » :

Le nom de Talos vient du géant de bronze donné par Zeus à Europe pour la protéger elle et son royaume. C'est un projet financé par l'Arche 9, il s'agit d'un modèle unique malheureusement dérobé par son pilote Judas Millers lors des essais dans le quadrangle Noachis. Depuis, le « duo » vend ses services au plus offrant.

Comment Judas a réussi à dissimuler une machine de cette taille reste une énigme.



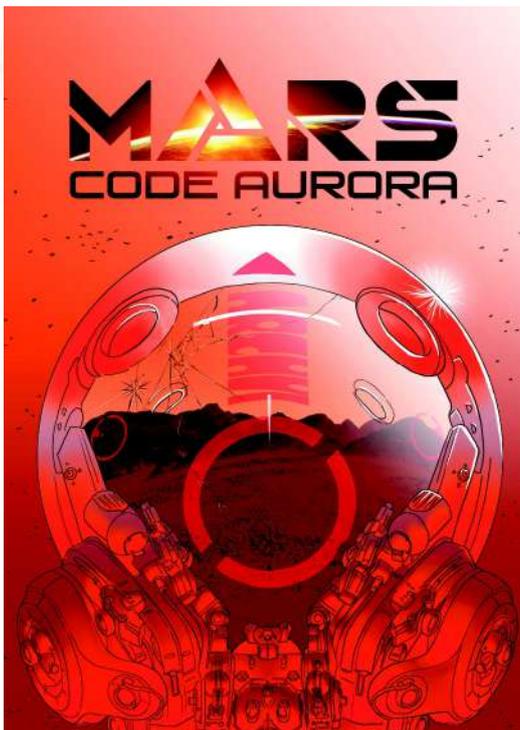
[XXX-XXX]

Ouverture dossier J. Millers...  
 Classé désormais décédé...  
 Changement de statut effectué...  
 Ouverture Canal crypté...  
 Lancement contrat...  
 Cible Judas Millers...  
 Particularité : déclaré mort...  
 Impérafif : Ne laisser aucune trace...

**Judas Millers :**

Judas Millers est un ancien Shock Vulture Assaut qui suite à une mission classée comme bavure a été écarté du terrain. Il en aurait profité pour étudier les réseaux et leur faiblesse. Lorsqu'on lui a proposé de tout quitter pour revenir au coeur de l'action en devenant pilote d'essai, il a sauté sur l'occasion.

Une fois le projet «Talos» arrivé en phase terminale, il a piraté tous les systèmes de sécurité et a disparu avec le blindé.



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

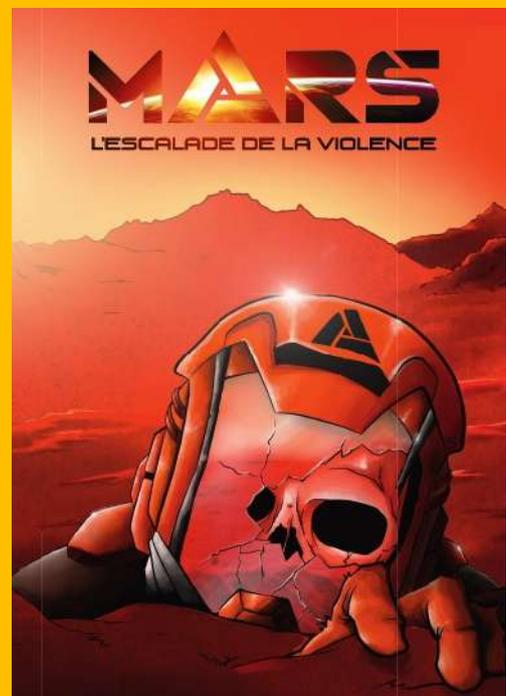
**En résumé :**

Ce projet en quelques mots c'est :  
 2 nouvelles figurines dans l'Univers de Mars : Code Aurora dont un gros Mech superbement réalisé par Corentin Calvez et son profil, la figurine du pilote jouable seule. Le tout avec donc son Fluff et ses propres règles.  
 Vous aurez le choix entre la version Stl ou la possibilité de les faire imprimer chez Trashfire Studio (<https://trashfire.fr>).

**MEDUSA, c'est quoi ?**

Prochain supplément Mars : Code Aurora qui arrive courant 2026, Medusa reprend là où Code Aurora laissait l'histoire en suspens avec l'arrivée des vaisseaux aliens sur Mars. Qui sont-ils ? Que viennent-ils faire sur Mars ? Quelles sont leurs intentions ? Et plus généralement, que se passe-t-il au sein des colonies ? Comment vivent les colons ? Voici quelques-unes des questions auxquelles ces livres (oui « ces ») répondront en détaillant et en faisant avancer l'histoire, et ce, au travers de nombreux textes. Sans oublier le système de campagne qui vous sera proposé.

En attendant la première extension pour Mars: Code Aurora est toujours disponible sur Lulu.com.



*L'Escalade de la Violence.*

# 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.

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 de l'évolution de la gamme de figurine Color Quest, du développement de l'artbook Color Quest Nova ainsi que des évolutions du jeu Paint Brawl.



## Color Quest 3D 2025

La nouvelle campagne Color Quest 3D 2025 se déroulera du mardi 11 au mardi 25 novembre sur Kickstarter.

Comme pour les précédentes éditions, elle sera réalisée en partenariat avec Lafig Miniatures.

Vous y retrouverez le contenu des éditions précédentes à savoir :

- Color Quest 3D Gaïa
- Color Quest 3D Kaos
- Color Quest 3D Dark

Plus quelques bonus en stretch goals.

Il s'agira de la dernière campagne Color Quest 3D avant le lancement de la campagne Color Quest Delta à venir sur Game on Tabletop.

Pour rappel, l'accès aux fichiers .stl s'effectue uniquement par les campagnes « 3D ».

Les autres campagnes et les projets de boutiques en ligne proposeront des impressions 3D mais pas de vente de fichiers .stl.

## Paint Brawl Compendium 2025



Comme évoqué dans le précédent numéro (voir Mag 1D n°4), nous travaillons actuellement sur une nouvelle extension pour Paint Brawl : Wild World. En attendant que les tests soient plus poussés, nous vous proposons dans ce numéro une mise à jour des règles du jeu de base.

Le premier volet concerne des précisions sur les points de règles existants.

Le second porte sur de nouvelles règles que vous pouvez d'ores et déjà tester chez vous.



## Précisions sur les règles

### 1. Chaman et réseaux de peinture

Précisions sur les règles d'utilisation du réseau de peinture (p.12) et de la FAQ (p.22).

- Le Chaman doit impérativement être connecté à une flaque pour utiliser sa capacité d'attaque de type « réseau ». Ce qui implique qu'il ne peut pas produire lui-même de flaque à partir d'une case vide. Deux cas de figure se présentent alors :

- Si le Chaman est connecté à une flaque de sa couleur, il peut ajouter deux flaques de sa couleur au réseau

- Si le Chaman est connecté à une flaque d'une autre couleur que la sienne, alors son action d'attaque permet uniquement de changer la couleur de cette flaque

### 2. Attaque du Golem de peinture

Le (Maxi) Golem de peinture étant doté de bras, il dispose d'une attaque appelée « Baffe ».

Il peut donc utiliser une action d'attaque pour repeindre une case en contact avec lui.

- Si la case est vide, on place une flaque de peinture sur la case

- Si la case est occupée par un combattant adverse, il est repeint

*Remarque : cette action s'applique également sur les cases et les personnages situés en hauteur (murs).*

Il est également à noter que la dénomination du « Maxi » Golem de peinture a évolué depuis la rédaction des règles en 2012. On parle maintenant de « Golem de peinture ».

## Règles avancées

Ces règles ont pour objectif d'affiner le gameplay et de proposer une expérience de jeu encore plus Équilibrée.

### 1. Lancement de partie avancé

- Le premier joueur ne pioche pas de carte

- Le second joueur pioche une carte mais ne peut pas l'utiliser avant son prochain tour.

*Remarque : le jeu « normal » (avec la phase de pioche et d'utilisation de la carte bonus) commence*

*donc :*

- au début du tour du 3ème joueur (si jeu à 3 ou 4)

- au début du 2ème tour du 1er joueur (si jeu à 2)

### 2. Roque

Tant que vos deux combattants d'une même base n'ont pas effectué de déplacement, vous pouvez utiliser une action de déplacement pour permuter leurs positions.

### 3. Utilisation avancée des cartes Bonus

Afin d'ouvrir de nouvelles perspectives tactiques, les cartes Bonus ci-après pourront être jouées de la façon suivante en alternative à leur capacité initiale :

#### 3. a. Carte Kadamas / Évaporation

La carte « Kadamas » peut être utilisée avec la variante suivante dite « Évaporation » :

- Le Golem de peinture ciblé devient un mini Golem de la même couleur

- Le mini Golem ciblé devient une flaque de peinture de la même couleur

*Remarque : le joueur choisi d'effectuer l'action d'Évaporation OU l'action d'effacement des flaques.*

#### 3.b. Carte Invocation / Évolution

La carte « Invocation de Golem » peut être utilisée avec la variante suivante dite « Évolution » :

- Le mini Golem ciblé devient un Golem de peinture de la même couleur

*Remarque : le joueur choisi d'effectuer l'action d'Évolution OU l'action d'Invocation.*

Mémo Évolution du Golem de peinture :

Flaque < mini Golem < Golem de peinture

#### 3.c. Explosion / Désintégration

La carte « Explosion » peut être utilisée avec la variante suivante dite « Désintégration » :

- Le Mur ciblé explose. Deux cas de figure se présentent alors :

=> S'il était libre, on retire le mur du plateau

=> Si un personnage se trouvait dessus : on retire le mur du plateau et le personnage est placé au sol, assommé.

Note : s'il n'y a plus de murs en jeu, cette capacité ne peut plus être utilisée. Elle peut donc être utilisée au maximum 4 fois par partie.

*Remarque : le joueur choisi d'effectuer l'action d'Explosion OU l'action de Désintégration.*



## Le Cercle de la Quête – Acte I

### Les Fausses Croyances - Attention spoiler

« Lorsque l'Hospitalière entra dans le Sanctuaire, escortée par le Paladin, le Templier et le Porte-bannière du Cercle, quelle ne fut pas sa surprise en apercevant la silhouette de la Phénix. Avec déférence, elle s'avança vers elle et posa un genou à terre, rapidement imitée par ses compagnons.

« Ô Déesse, quel bonheur de vous rencontrer enfin après toutes ces années d'attente. Nous étions si impatients ! Nous sommes à votre service.

- Que signifie tout ceci, trança la Phénix ! Je ne suis pas une Déesse et je ne cherche aucune dévotion. Quelle est donc cette mascarade ?!

L'Hospitalière fût stoppée net dans son élan et mit quelques secondes à reprendre ses esprits.

« Mais, je ne comprends pas... les signes sont pourtant évidents... La prophétie...

- De quelle prophétie parles-tu ?! l'interrompit sèchement la Phénix. Explique-toi !

L'Hospitalière demanda à un membre du groupe de s'avancer. Une petite créature flanquée d'une lourde plaque métallique richement ornementée sortit alors de l'ombre et s'avança vers l'Être flamboyant. Elle était visiblement apeurée. Sur la plaque était enchaînée ce qui semblait être une main défraîchie, presque momifiée. Elle semblait avoir été précieusement conservée, telle une relique sacrée.

« Voyez Ô Déesse, n'est-ce pas votre héritage ? »

Un rire gras et profond retentit de la geôle au fond de la pièce. Cela venait de la cellule du Roi Déchu : « Les imbéciles.. Ils vous ont pris pour elle ! Quelle bande d'idiots ! »

La Phénix frappa le sol de sa lance pour interrompre le Roi et rétablir le silence.

« Cela suffit ! De quoi parles-tu ? Explique-toi, demanda-t-elle.

- Vous ne valez pas mieux que cette troupe d'illuminés en armures ! Comment pouvez-vous être d'une telle ignorance, c'est consternant ! rétorqua le Roi. »

Les yeux de la Phénix se mirent à briller d'une lueur rougeoyante annonçant la colère qui montait en elle. Elle lui lança un regard qui le dissuada de continuer sur la voie de l'arrogance.

« Bien, bien. Je vois que votre patience est aussi restreinte que vos connaissances. Soit ! Ce groupe vous a confondu avec une autre. Cette main appartient à un être Ancien que j'ai personnellement connu autrefois.

- Parle, et vite, ou je m'occuperai de toi une fois pour toutes, l'invectiva l'Être de feu.

- Je parle de ma défunte épouse. Il semblerait que ce groupe de Dark Khromaz lui voue un culte. Je ne comprends pas moi-même comment cela est possible. C'était il y a si longtemps...

- Un Culte ?! Elle se tourna vers l'Hospitalière et son groupe, l'améthyste faisant office de lame au bout de sa lance s'éclaira sous l'effet de la colère.

- Est-ce donc vrai ? Vous-êtes vous détournés du clan pour un nouveau Dieu ? Avoue et confesse-toi », lança-t-elle à l'Hospitalière en tendant sa lance vers elle.

L'Hospitalière se releva et regarda la Phénix droit dans les yeux. « Il semblerait que nous nous soyons effectivement fourvoyés. Mais pas dans le sens que vous croyez. Je vous propose un marché : oublions tout ceci pour le bien des nôtres. Il y a assez de place au sein du clan pour plusieurs croyances. Ne vous laissez pas bernier par ce triste sire », dit-elle, en pointant le Roi deson index.

« Hérésie », murmura la Phénix en activant la puissance de son arme puis elle fondit sur le groupe de Dark Khromaz.

## Color Quest Nova : nouveautés



Vous le savez sans doute, cela fait plus d'un an à présent que nous travaillons sur la suite de l'artbook Color Quest Saga, que ce soit au niveau du background avec Nicolas Tézé ou au niveau du design avec Rémi Lamothe. A ce jour, ce sont déjà une quinzaine de nouveaux personnages qui ont été créés et beaucoup d'autres sont en préparation. Nous avons pris un grand soin à ne pas « simplement » proposer une extension mais bel et bien

quelque chose de nouveau, qui développera les points d'ombre du premier volet et détaillera le fonctionnement de l'univers sur des aspects encore non traités.

Voici donc quelques-unes de ces nouveautés :

Les fleurs : la nature est très présente sur Khroma. Nous avons déjà abordés les fruits (via les Khromaz), les arbres et les Champignons mais pas encore les fleurs. Que ce soit au niveau des couleurs ou des fragrances, cet élément sera au cœur de l'arc Color Quest Nova !

Les légumes : comme un écho aux Khromaz, notre groupe de héros Dark Khromaz fera très prochainement la rencontre de nouvelles créatures d'une nature toute autre.

Les insectes : la nature de Kaos évolue selon le plan dans lequel il se matérialise. Sur Khroma, il utilise la peinture noire comme vecteur et réceptacle. Mais sur le nouveau plan que nous allons

bientôt découvrir, les insectes auront un rôle important à jouer.

Pour vous faire découvrir ces éléments en avant-première, nous avons décidé de vous proposer ces séquences de scénario liées au Cercle de la Quête.

Vous retrouverez donc un nouvel extrait dans chaque nouveau numéro du Mag 1D jusqu'à la publication de l'artbook

## Color Quest Delta et Paint Brawl 2.0

Vous êtes nombreux à nous demander le retour des jeux Color Quest et Paint Brawl. Comme évoqué à plusieurs reprises, nous travaillons continuellement sur ces questions mais les paramètres ne sont pas encore réunis pour vous proposer une nouvelle édition de qualité.

Ce qui est certain en revanche, c'est que ces projets avancent dans le bon sens ! Nous venons tout récemment (fin septembre) de finaliser le premier volet de notre partenariat avec Lafig Miniatures permettant ainsi l'acquisition de l'ensemble de la gamme de figurines Color Quest au format 3D. Tout le nécessaire est donc à présent disponible côté figurines pour l'accès à ces deux jeux.

Nous proposerons d'ailleurs, au cours du 1er trimestre 2026, l'accès « à la carte » aux figurines proposées dans les 3 premières éditions des campagnes Color Quest 3D (soit plus de 60 modèles) en service d'impression à la demande via notre partenaire Lafig Miniatures. Le retour des jeux devrait se faire dans la foulée. En parallèle, nous travaillons sur de nouveaux projets de jeux plus accessibles issus de la licence Color Warz comme Totem Party (jeu de cartes de type « party game » pour 2 à 5 joueurs).

### L'aventure continue !

Dans le prochain numéro, nous poursuivrons les péripéties des membres du Cercle de la Quête et nous détaillerons les prochaines nouveautés liées aux figurines que ce soit pour la campagne Color Quest Delta ou dans le cadre du partenariat avec Lafig Miniatures.

# À très vite !



# L'Escarmouche !

Par Nivu Niconnu

## Regard de joueur.

### L'escarmouche.

Ici nivu niconnu journaliste à la petite semaine. Glandouilleur du clavier.

Aujourd'hui j'aimerais vous parler de mon format de prédilection : l'escarmouche !

L'escarmouche est un format de jeu fourre-tout : il peut être joué de 1-2 figurines à un nombre indéfini de figurines sur des formats de table divers. Et c'est là que la vision de chacun est importante.

Pour un *wargamer* ou un joueur de Warhammer 40.000 par exemple le mot escarmouche n'aura pas la même résonance que pour un joueur ne jouant que ce format.

Dans le monde anglo-saxon du jeu nombre de jeu *skirmish* (escarmouche) pullulent et depuis quelques années dans le paysage ludique français c'est devenu LE format « bankable ».

Des jeux TGCM à ceux d'Alchemist Miniature en passant par Occicat Game ; sans oublier de grands prédécesseurs comme Confrontation c'est le format officiel de beaucoup de jeu.

Mais comme dis précédemment « le format » ne veux rien dire puisque que l'on a vu qu'il n'est pas défini !

### Mon idéal !

Voici ma vision idéale, parlons chiffre ! 60X60cm pour la surface de jeu, 5-6 figurines, un système d'objectifs ou de scénario, quelques décors et un temps de jeux compris entre 30 et 60 minutes.

Pour moi tout le reste n'est pas de l'escarmouche ! Mais pourquoi ce choix ?

La première chose importante pour moi c'est le temps de jeu. Ce temps doit comprendre la mise en place, la partie et le rangement. Mettre en place une surface de 60x60 avec quelques décors et la ranger ça prend au maximum 5min, une partie avec 5/6 figurines c'est moins d'une heure quand on connaît les règles et c'est justement ce créneau d'1h qui suscite mon intérêt.

Cela permet de faire une partie rapide, voire plusieurs, cela dynamise le jeu et l'interaction avec l'adversaire.

La deuxième chose est la peinture, mais j'y reviendrais !

Et enfin le budget... oui parce qu'on ne va pas se mentir ça vide assez vite le PEL ces petits bouts de plastique, mais ça permet aussi à moindre coût de pouvoir tester plusieurs univers.



Min Hu

### Immersion et hobby

La chose qui me rebute dans les jeux de masse au-delà du temps de jeu c'est le hobby afférant à ce format. En tant que piètre peintre et feignant du pinceau, j'essaie toujours de rationaliser l'équation temps/qualité et sur 6 figurines et 4 décors, tu peux te permettre de peaufiner contrairement à du 2000 points de space-marine ou autres où il te faut *rusher* à mort pour pouvoir jouer full peint.

C'est d'ailleurs un point très important qu'est la peinture dans mon choix de format de jeu... je ne suis pas joueur à la base j'ai commencé uniquement par la peinture ; je prenais donc le temps, je peignais pour le plaisir puis j'en suis venu à jouer et j'ai commencé par les jeux de masse où pour moi le plaisir de la peinture s'est transformé en corvée.

Ce qui m'a fait choisir l'escarmouche une première fois ... c'est Confrontation : la qualité des figurines et de la peinture bouummm la claque ! Puis Alkemy me remettra une claque de par son système de jeu et ancrera définitivement mon intérêt pour ce format.

Mais apparu à cette même époque, et pour un sacré bout de temps, ce fameux complexe du peintre bas de gamme... avec comme modèles les peintres Rackham et les autres grands noms de l'époque, je m'apercevais que malgré mes 20 ans de peinture j'étais loin du niveau de ces gens-là. Depuis je suis revenu à la peinture avec un autre objectif non plus la qualité technique mais l'ambiance ce qui s'accorde bien avec la philosophie de l'escarmouche. J'ai troqué les peintres de cheminé pour des peintres d'ambiance ; des figurines qui ont du caractère, qui sont originales, aujourd'hui mes modèles sont des peintres comme Gregauryc pour son ambiance assez sombre, Cernunnos dardenne à l'opposé avec une ambiance très vive et colorée ou Min hu pour son univers ork complètement incroyable, des peintres moins connus voire inconnus mais qui me permette de revenir à l'essentiel...

Pour finir ce format permet une immersion plus rapide et intense dans un univers, de raconter une histoire dans l'histoire, de s'identifier plus facilement à ses personnages.

L'escarmouche c'est tout ça pour moi !

Nivu Niconnu





Cernunnos Dardennes



*Illustration : Vincent Di maiolo le Docteur Di*

## INTERVIEW

## PAWNS PUSHER

*Propos recueillis par Corentin Calvez.*

**1Dmag :** Bonjour, pour ta première participation sur 1D est-ce que tu peux commencer par te présenter et nous parler de ce qui t'as amené à un projet dans la figurine et de tes compétences ?

**Pierre :** Merci pour l'invitation ! Je souhaite avant tout commencer par vous remercier pour cette interview. Je salue également l'initiative de toute l'équipe de 1D qui bosse sur le magazine ! Il y a, en France, de la matière formidable pour alimenter le magazine car je suis intimement convaincu que la communauté française des indépendants du jeu de figurines recèle de pépites du domaine qui proposent des jeux/figurines qui méritent une reconnaissance accrue, aussi bien en France qu'à l'international. 1D contribue très favorablement à cette reconnaissance et à leur visibilité. Alors 1D, Merci 2 fois, de la part de l'éditeur que je suis, et également de la part du hobbyiste que je suis et resterai.

Moi, c'est Pierre, enchanté chers lecteurs ! Je vais évidemment me présenter sous l'angle du hobby auprès de vous : camarades fans du lancé de dés, maîtres du pinceau, et créatifs invétérés ! Voilà déjà quelques attributs avec lesquels je me qualifierais également. Ce sont, en somme, les

choses qui nous unissent : la passion pour le jeu, l'amour d'univers fantastiques et une forte appétence pour la sculpture, la customisation et la peinture de figurines. Je dirais donc que nous avons suffisamment de points communs pour nous comprendre et pour envisager de passer des moments de rigolade ensemble autour du hobby.

Je vais tenter de pointer les choses qui me sont propres et qui expliqueraient la naissance de PAWNS PUSHER : la marque de figurines que j'ai créée. L'exercice n'est pas simple puisqu'il s'agirait, dans une certaine mesure, de répondre à la question 'Pourquoi fais-je certaines choses plutôt que d'autres ?'. Je vais donc tenter de simplifier ma réponse avec les quelques points suivants.

Comme j'ai pu l'écrire plus tôt, je suis un hobbyiste de la figurine, et je crois que ça a débuté vers l'âge de 12 ans quand un de mes amis d'enfance m'a présenté sa collection de figurine GW. J'ai accroché immédiatement. Pourquoi ça plutôt qu'autre chose? Je ne sais pas, c'est comme ça, point barre. Je suis un figuriniste dans l'âme. J'ai donc toujours bricolé des bonhommes, et comme je pense qu'une passion nous colle à la peau pour toujours : ça continuera ainsi.





Sur le plan pratique, je fais en effet plein de choses: je définis la stratégie de développement de la marque bien sûr, mais je contribue énormément aussi et surtout (car c'est le côté plaisant originel) à la partie création/conception, c'est-à-dire, l'écriture du lore, le design des personnages, la sculpture des masters des figurines (avant la production en résine en petite série), leur peinture, et l'élaboration des règles du jeu PAWNS PUSHER.

L'autre grande satisfaction pour moi et de pouvoir collaborer avec des sculpteurs, mouleurs, peintres et illustrateurs. Ils expriment ainsi leurs talents au bénéfice de PAWNS PUSHER et PAWNS PUSHER se fait humblement la vitrine de leur savoir-faire.

Petite anecdote : PAWNS PUSHER signifie 'Pousseur de pions'. Cela fait évidemment référence à la posture du joueur de wargame qui déplace ses figurines sur la table de jeu. C'est également en référence aux Généraux militaires qui déplacent des pions sur des cartes pour définir des mouvements de troupes lors d'opérations militaires. Enfin, c'est aussi lié à une expression qu'on se disait entre potes étudiants lorsqu'on se programmait une partie de wargame : « Allez les gars ! On va pousser des bonhommes! »

Ce que je sais parfaitement en revanche c'est que ce hobby me permet d'exprimer ma créativité, de m'accorder du temps dans un quotidien parfois chargé, de méditer parfois, et de passer souvent du bon temps avec les copains et copines qui partagent la même passion.

**1Dmag : Comment est né PAWNS PUSHER ?**

**Pierre :**Après plus de 20 ans de pratique du hobby, considérant certainement que mon niveau de sculpture était plutôt correct et que la créativité bouillait en moi, j'ai dû me sentir légitime pour créer une marque et une gamme de figurines...

Je trouvais aussi que la création d'une gamme de figurines serait une nouvelle façon de vivre et de partager le hobby. Car oui, PAWNS PUSHER est uniquement basé sur la passion. L'énergie et le temps qui j'y consacre sont un plaisir. Mener une approche holistique et artistique globale, en proposant ainsi au public la meilleure qualité de figurines jouables et un univers qui permet de s'amuser est, pour moi, une réelle satisfaction.



*Sculpture, Lux: Thantor.*

**1Dmag : Est-ce que tu pourrais décrire plus précisément le projet Pawns Pusher ?**

**Pierre :** PAWNS PUSHER est une marque française créée en 2024 qui propose une gamme de figurines et un jeu d'escarmouche.

Inspiré de l'esthétique PULP et des COMICS old school, l'univers de la marque et du jeu revisite des conflits passés sous un angle alternatif où les monstres mutants, assassins silencieux, artefacts magiques et armes dévastatrices s'invitent sur les champs de bataille.

Perpétuant la méthode traditionnelle de sculpture de figurines à la main, ainsi que la modélisation 3D, la gamme de figurines PAWNS PUSHER s'adresse aux collectionneurs, aux peintres et aux wargamers. L'aventure PAWNS PUSHER ne fait que commencer!



**1Dmag :** Pourquoi as-tu choisi un univers "weird war" avec des créatures et des héros ? Quelles-sont tes inspirations, pourquoi ce choix d'esthétique COMICS Oldschool ?

**Pierre :** Quand on pense 'wargame', on peut rapidement avoir en mémoire des références gore ou historiquement lourdes de sens, si bien que cela peut parfois instaurer une idée déplaisante dans l'esprit du public. Je ne souhaitais pas cela pour PAWNS PUSHER.

Le wargame est un jeu de confrontation avec des petits soldats, donc par définition, il y restera toujours une teinte belliqueuse. C'est LA BAGARRE !!! MDR. Donc, à moins de décider de basculer dans une forme d'extrême et d'élaborer ainsi un univers et une esthétique baignant dans des hectolitres de sang, il faut faire preuve de dosages parfois subtiles dans les choix des références et analogies.

Le chemin que j'ai empreinté pour élaborer l'univers et l'esthétique de PAWNS PUSHER a donc suivi ce principe. En regardant bien, nombreux ont été les créatifs ayant arpenté la même piste. Je m'en suis donc inspiré.

Ne comptez pas que je vous dévoile ici toutes mes références créatives ! Je vous laisserai le plaisir qu'elles se révèlent à vous naturellement quand vous plongerez dans l'univers PAWNS PUSHER et découvrirez les figurines et histoires.

Néanmoins, prenons un exemple : les dessins animés, ou, les comics. Ou même mieux : les comics qui ont également été adaptés en dessins animés !!! Plusieurs m'ont inspiré, mais citons l'un d'entre eux : 'GI-JOE'. Les personnages y passent leur temps à se bagarrer n'est-ce pas ? Pourtant une forme de magie opère : on ne s'en lasse pas ! Et c'est pour les enfants, les adultes, et même pour les enfants devenus adultes. Il y a des centaines de numéros de COMICS et de nombreux épisodes animés, sans compter les films. Je m'attelle ainsi à reprendre certains des codes créatifs qu'on y retrouve pour qu'une même magie opère avec PAWNS PUSHER.

Je pense aussi avoir été inspiré par des films, notamment ceux de Georges LUCAS et de Steven SPIELBERG, entre autres.

Je suis certain que grâce à ces quelques références vous commencez déjà à comprendre comment l'univers et l'esthétique de PAWNS PUSHER sont nés.

Ensuite, comme tout un chacun, j'ai ma propre sensibilité. Il y a des choses que j'aime et d'autres que je n'aime pas. Dans PAWNS PUSHER, je ne mets que ce que j'aime, sans compromis. J'espère évidemment que vous aimerez le résultat.

**1Dmag :** Tu peux nous présenter ta gamme ? Il me semble que tu as sculpté une partie des modèles mais qu'il y a aussi des collaborations avec d'autres artistes ? Je vois qu'il y a des bustes aussi tu peux nous en parler ? Est-ce que d'autres factions / armées viendront pour compléter l'offre ?

**Pierre :** Je suis un adepte du « doucement mais sûrement ».

Pour PAWNS PUSHER cela s'est traduit par un lancement de marque officiel en février 2024, alors que j'avais commencé à maturer la gamme depuis déjà quelques années au préalable. Dès le lancement, j'ai donc pu proposer une base de gamme proposant des figurines 32mm pour 2 factions. Les gens ont donc découvert, dès leur première rencontre avec PAWNS PUSHER, un univers et une esthétique déjà définis. Je voulais démarrer sur des bases solides, qui me permettraient d'accueillir l'ensemble des choses à venir, en conservant une logique de gamme et de marque cohérente.

Pour le lancement, hormis la production, j'ai tout fait en solo, et cela comprenait en effet la sculpture des figurines.

L'accueil du public fut très positif, alors j'ai continué de bâtir, en proposant de nouvelles figurines pour chacune des 2 factions, en élargissant la gamme en proposant également des bustes à échelle 1/10, en affirmant une image de marque avec des artworks de type COMICS, et en sortant les premières règles du jeu d'escarmouche en 2025.

Notre hobby est tout de même assez segmenté : il y a les collectionneurs de figurines, qui ne sont pas forcément des joueurs, qui ne sont pas forcément

des amateurs de la peinture de figurines, et réciproquement inverse dans les deux sens. Donc mon ambition et de pouvoir m'adresser à chacun d'eux, en proposant un jeu aux joueurs, de belles figurines aux collectionneurs, des bustes pour les peintres et des artworks pour les fans d'illustrations. L'ensemble garde une cohérence, puisque les figurines 32mm sont jouables, que les bustes sont des versions 1/10 de personnages également disponibles en version jouable 32 mm, et que le tout est mis en illustration dans les artworks.

L'histoire de PAWNS PUSHER ne fait que commencer. Donc oui, il y aura d'autres héros et d'autres factions à venir.

Pour faire tout ça, et le faire correctement, il faut parfois compter sur l'aide d'artistes partenaires. Et c'est le cas pour PAWNS PUSHER ! Je les salue et les remercie. Voici leurs noms et liens Instagram :

Sculpture traditionnelle : Lux Thantor #luxthantor, Denis Gonnella #denis.mini

Sculpture 3D : Anastasia Thevenin #anassthev

Peinture : Alexandre Gille

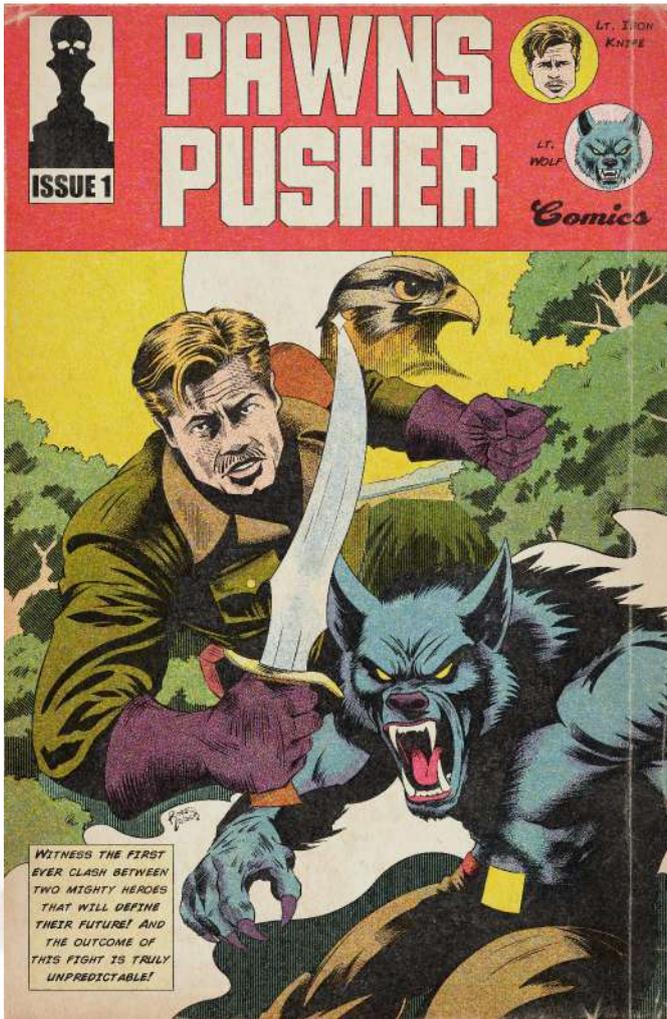
#madstudio\_alexandre\_gille, John Woodhouse

#doublesixminis

Illustration : Robbie Reiser #little\_verdun

Impression 3D : Trashfire Studio





**1Dmag :** J'aimerais bien connaître plus de détails sur ce projet de BD Pulp que tu as faites aussi ? Est-ce que ça sera un projet régulier ? Pour accompagner la vie du projet ?

**Pierre :** En septembre 2025, PAWNS PUSHER a sorti un premier COMICS de 12 pages, en collaboration avec l'artiste Robbie Reiser qui a fait l'ensemble des illustrations. C'est une véritable satisfaction pour moi et pour la marque. Mon désir est évidemment de sortir d'autres numéros. Les idées et les histoires ne manquent pas !

Le COMICS est un moyen de continuer de donner de la profondeur à l'univers PAWNS PUSHER. Dans le premier numéro, le lecteur découvrira une histoire des deux premiers héros de l'univers PAWNS PUSHER que tout oppose. Les fans de l'univers peuvent ainsi collectionner les figurines et les histoires de leurs héros.

Le COMICS est un objet à collectionner en tant que tel, disponible sur le E-Shop.

**1Dmag :** Merci Pierre et à très bientôt sur les salons.



Le Shop



Instagram

# Plongée vers ÆTERNOPIA, un monde de chaos et d'histoires multiples...

*Par Andrea « Numiria » La Rosa*

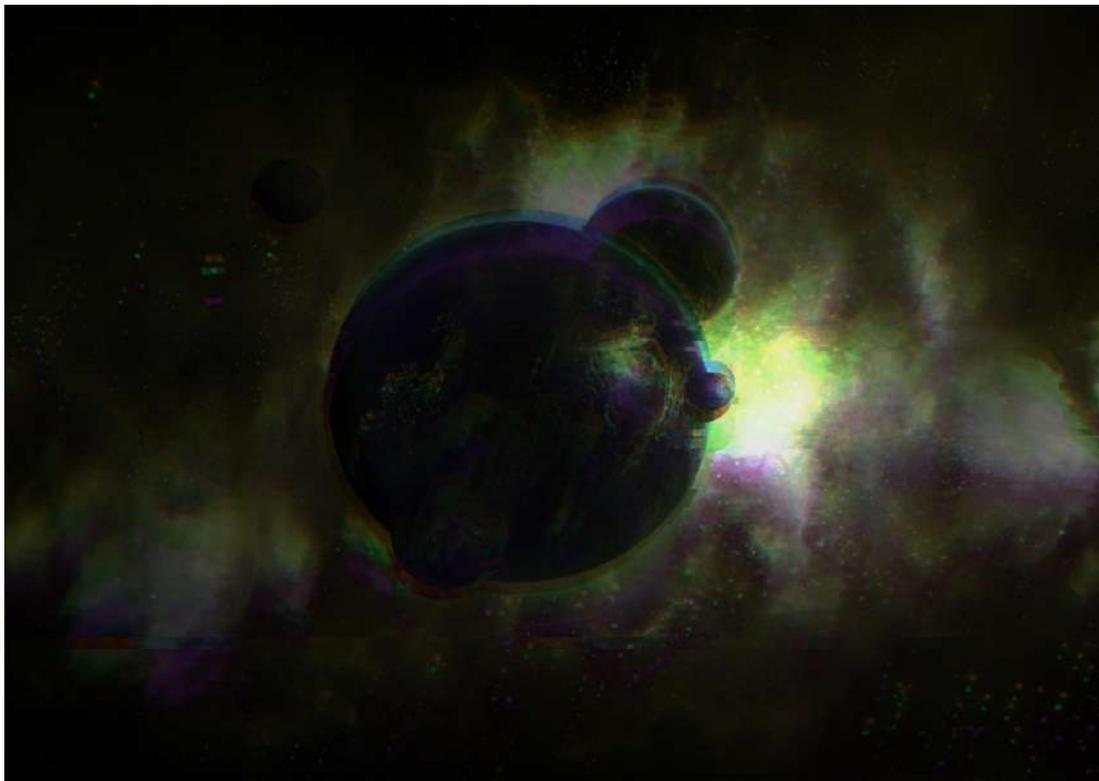
Printemps 2023. Je suis assise sur un trône de grappes, à contempler mes victoires logistiques en la possession de nombreux jeux et sujets. Mais régner sur un tel domaine me lasse, car j'ai une âme d'artiste, pas de conquérante, et pour moi ce qu'il y a de mieux dans la vie c'est de créer ses ennemis, les voir se développer devant soi et écrire les lamentations de leur trame.



Ete 2023. Après plusieurs mois de gestation et surtout de gestes sans actions (palabrer est mon fort mais réaliser c'est surtout seulement dans mon for intérieur), je commence à coucher sur papier mes idées. J'analyse, je m'informe, j'échange. La découverte de Forbidden Psalm est pour moi une révélation incroyable : un univers/jeu dans lequel on peut utiliser tout ce que l'on souhaite ??? Quelle drôle d'idée mais que mon id semble avoir compris comme l'ultime vérité. Ainsi je vois enfin la finalité de mon projet : « what if » l'on pouvait jouer et retrouver dans un même univers tous les jeux et toutes les figurines de ma collection personnelle ?

Automne 2024. Avec fébrilité, mainte fois repoussé, je lance le site et mon premier post officiel à propos d'aternopia. Le succès est timide, mais les critiques sont prometteuses. Les gens peuvent enfin découvrir ce projet artistique indé mais étrange, qui relève de la performance artistique amateur mais passionnée.

... Mais après cette très longue introduction, il serait peut-être temps de revenir sur terre et d'atterrir, afin donc de découvrir cette étrange planète qu'est aternopia, le joyau de mes cauchemars fiévreux.



*aternopia vue de l'espace*

Le monde d'æternopia se veut être partout et nul part à la fois : c'est une planète isolée avec sa vie, ses habitants, sa faune et sa flore typique. A la base je voulais l'intégrer de manière organique dans le lore de Warhammer (tous univers confondus), qui après tout est suffisamment vaste et libre pour coller au canon dans ma tête (qui ne détone jamais d'idées pour parvenir à ses fins). Quelque part c'est le cas. Mais c'est aussi faux, et c'est ça qui est beau avec le mystère. Car c'est avant tout la motivation première de cette planète sinistre et sombre à la fois (clin d'oeil appuyé) : un voyage raconté par des Wyrds, des êtres aux pouvoirs et au savoir immense, sorte de puits d'omniscience limitée. De toute espèce locale, de tout âge, nature ou catégorie socio-professionnel, ces êtres sont des témoins du temps et des civilisations qui passent sur la planète, un peu comme le Loc-Nar de Métal Hurlant.

### La petite ère des Peuples

Parlant justement de tout ce beau monde, j'ai démarré mes aventures dans l'univers d'æternopia avec une sélection limitée d'individus et de peuples. Déjà car : c'est beaucoup de travail. Après tout il faut écrire leur lore, leur vie de tous les jours, réaliser les figurines et les peindre ensuite. Certes j'ai posé des briques de construction de-ci de-là via un nom ou un lieu, mais je suis partie de base sur ce que j'avais déjà qui pouvait servir le projet.

Ainsi les premiers habitants connus de ce monde pour le public sont les Grorks, les humains, les Skrats et les Gnoblins. Tous représentent un archétype connu (que vous trouverez non sans mal via

chaque nom) mais que j'ai cherché à customiser à ma sauce afin de les démarquer et de les rendre intéressant narrativement : les Grorks sont ainsi des navigateurs hors-pair, les seuls à pouvoir guider les caravanes à travers la tempête équatoriale permanente du monde, tout comme les Skrats compensent leurs handicaps physiques par une forme de solidarité tribale.

### Des villes et des champs

Mais l'originalité de ce monde réside aussi dans sa construction particulière : c'est un monde qui mélange à la fois Science-fiction et Fantasy. Je l'ai évoqué plus tôt, mais du fait de l'orbite particulière de la planète cette dernière est comme coupée en deux : une face constamment dans le noir et une autre constamment au soleil, une face technologiquement avancée et une autre bloquée à l'ère médiévale (non sans autoriser un certain mélange des genres parfois).



*Un fonctionnaire d'aterno-Prime en plein travail (illustration : Gabriel Pissondes)*

De la cité-Etat d'æterno-prime à l'humble village côtier de Cale-en-Bourg, le visiteur imprudent aura de quoi faire lors de ses voyages. Ce qui est aussi l'occasion de faire pas mal de World-Building, outil parfait pour créer son propre lore et ses propres personnages de fiction. Bref tout un programme !

Mais il est bien temps que j'arrête là ma prose pour aujourd'hui et que je vous laisse découvrir par vous-mêmes ce projet (trop) ambitieux pour son propre bien, ce qui n'est pas un mal vu l'ambiance « joyeuse » et « décontractée » de ce dernier.



*Une bande d'éclaireurs des Abrisants du Mezgar (figurines : Games Workshop, peinture : Lady Numiria)*

**Retrouvez plus d'informations, d'articles et de détails à propos de l'univers sur le site du projet : <https://aeternopia.com/>**

# Threat Factory

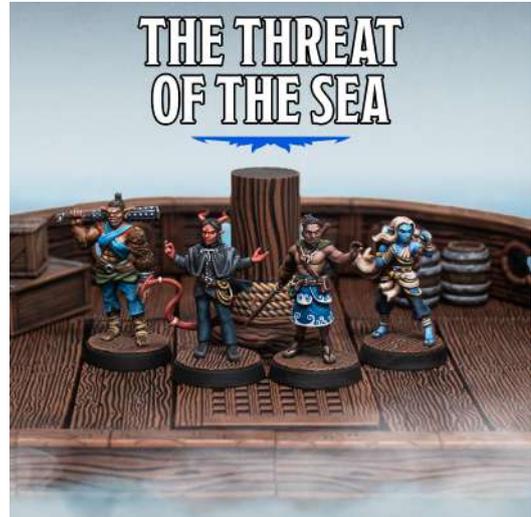
Par Corentin Calvez de chez Trashfire Studio.

## Un nouveau projet, un nouvelle Aventure :

La quatrième aventure des camarades Matthieu et Dimitri nous mènent cette fois sur les routes sinueuses et dangereuses de vos campagnes de D&D.

Après les dangers du marais, les aventures en haute mer et les donjons mystérieux ce quatrième projet de financement propose un nouveau contenu et une aventure complète pour les rolistes.

Les kits de figurines et décors très qualitatifs des Threat Factory sont tous compatibles ensemble avec des échelles cohérentes et le système OpenLock pour la compatibilité totale des décors entre toutes les sorties mensuelles ou les campagnes de financement.



Pour la 4e année consécutive l'équipe de Threat Factory fourni un travail super intéressant de matériel pour le jeu de rôles avec les figurines mais aussi les cartes et les livrets de campagne et assurent le suivi et la continuité de leurs projets.



*the threat of the sea*



*The Threat of the Dungeon.*

Cette campagne de financement propose en particulier 24 figurines à l'échelle 28 mm à imprimer.

Des socles texturés de 25 et 50mm ainsi que des ovales. Tout le système de route pavées en OpenLock. Les charrettes et chevaux avec plusieurs options et des arbres modulaires pour tracer les décors de routes. Mais aussi des objets du quotidien comme feu de camps, tables, et même des bâtiments.

La qualité du projet est assuré par l'équipe qui supportent et testent tous les fichiers, et testent aussi certains décors en filament et en résine. En tant que client et partenaire marchand de Threat Factory je recommande chaudement de participer et de les suivre à travers leurs aventures dans la figurine car leur projet fait parti à mes yeux des projets les plus intéressant et qualitatif en fichiers 3D à imprimer pour D&D et tous les jeux de fantasy.

La campagne dure jusqu'au 5 novembre il vous reste très peu de temps pour participer !

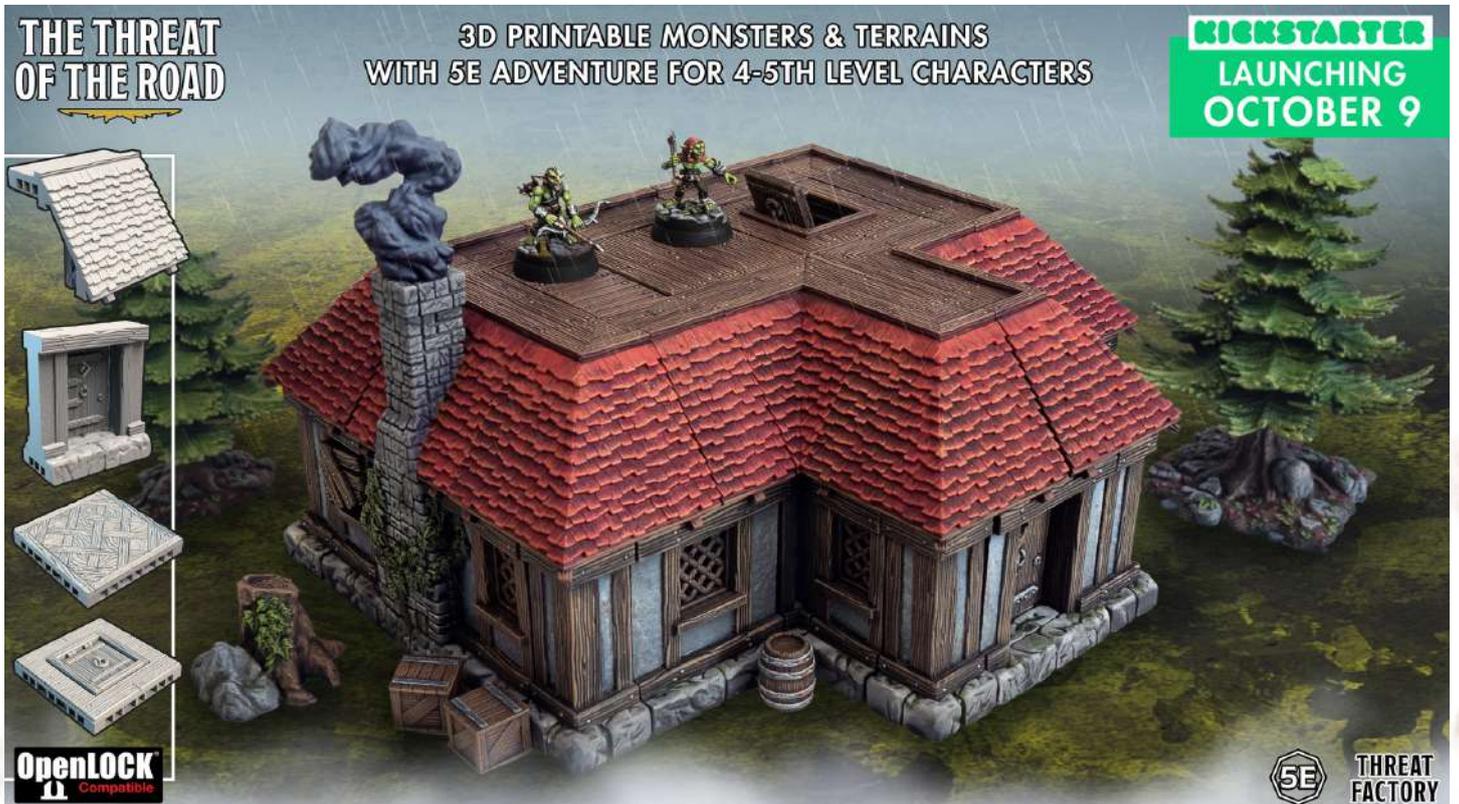
<https://www.kickstarter.com/projects/matthieuma/the-threat-of-the-road-3d-printable-monsters-and-terrains>



*The Threat of the Dungeon.*



# The Threat of the Road.





The Threat of the Road.



## Sorties Studio6201

Pas mal de belles sorties Mars : Code Aurora et Sol Braynia, disponibles sur le site de Trashfire ou celui de Philibert.

Putrescence **PROJET MANGOUSTE**  
- SUPER-PHÉNIX -

Design and sculpt : Bob Nicolini

Photo non contractuelle. Écrans réalisés sur photos. Scènes basées, la couleur de scène peut varier. Non-contractual photo, miniature sold separately. Scenes provided, the main color may vary.

14+

Excellence **Les Élus d'Embers**  
Cabale Religieuse

Design and sculpt : Yan Yatta  
Makarewicz

Photo non contractuelle. Écrans réalisés sur photos. Scènes basées, la couleur de scène peut varier. Non-contractual photo, miniature sold separately. Scenes provided, the main color may vary.

14+

La Ruse **Les ravageurs de Ur-Sur-Kaal**  
Guidée des Voleurs

Design and sculpt : Thayer Factory

Photo non contractuelle. Écrans réalisés sur photos. Scènes basées, la couleur de scène peut varier. Non-contractual photo, miniature sold separately. Scenes provided, the main color may vary.

14+

## Sorties Occicat Games



Votre collection Olomoc va encore pouvoir s'entendre avec de superbes nouveautés. Comme Jakub Myasnik qui a fait de la violence son passe-temps favori.

**OLOMOC**

**JAKUB MYASNIK**  
BOUCHER DE CAUCHEMAR

★ 1 4 2

**COUPE SÉLECTIVE**  
Jakub Myasnik peut réaliser la tactique de combat suivante pour 2 dégâts : choisir 1 PV dans la ligne de vie du rouge ciblé par cette attaque.

OCCICAT.COM

Ou le Vagabond une pièce des plus originale.

**OLOMOC**

**LE VAGABOND**  
QUADRUPÈDE PRÉDATEUR

★ 5 5

**SANS HYGIÈNE NI RAISON**  
Le Vagabond subit un malus de -X lorsqu'il réalise une attaque Bataille. Ce X est le nombre de points de retour qui possède le rouge ciblé par cette attaque.

OCCICAT.COM

## Gran Bazar



*Gloum.*

Les keepers ne cessent d'envahir notre monde avec de plus en plus de nouveautés pour s'affronter à Nexus Keepers. Et grande nouvelle les règles sont arrivées en version imprimable sur le site de Gran Bazar.



*Morglub, le troll poisson, nouvelle star de la gamme dans des festivals où le jeu est présenté.*

### Cloud Harbor

En parallèle, Gran Bazar toujours actif en salon et festival, commence à présenter son nouveau projet Cloud Harbor qui se passe dans l'univers de Warbound. Préparez-vous à combattre dans les nuages.



# 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.

## Novembre 2025

### 17 Festival du Jeu de Grans 2025 :

La Journée du Jeu revient pour une 7<sup>e</sup> édition avec de nombreuses animations au programme : jeux de société, jeux de rôle, jeux de figurines...

Animation initiation à la peinture sur figurine.

### 21-23 Festival du jeu de société :

Rochefort (17).



### 22-23 Tu Games à la campagne 3 : Laventie (62).



### 29-30 Ludirama :

Festival dédié aux jeux de rôles, de figurines, de TCG et de société au Pavillon d'Auron boulevard Lamarck à Bourges (18).



Illustration : Vincent Di maiolo le Docteur Di

10

Numéro 5