



1D

- Color Quest
- MCA : version pirates / partie 2
- Cursedwest28
- 1 an de 1Dmag

Jeux et Figurines Indés



Vol 06

Janvier / Février 2026



CURSEDWEST²⁸

Interview

1D

EDITO

1
D
N
U
M
E
R
O
6

2025 est bel et bien finie. Cette année en tant que rédacteur en chef improvisé m'a fait réaliser deux choses : Le monde de l'indé est bien plus vaste qu'on l'imagine et sa visibilité un mystère. En effet, alors que la très (trop?) grande partie de l'énergie investie sur les chaînes YouTube est consacrée à la marque qui monopolise une bonne partie du marché, cette même marque est quasi invisible en salon et festival. Quand elle est présente ce n'est jamais le centre des attentions.

L'indé existe. Il attire lorsqu'il y a interaction sociale, prouvant que le public est demandeur et curieux.

Pourtant, si "on" veut faire des vues, ce n'est pas encore de lui qu'il faut parler.

On compte donc sur toutes les forces disponibles et les bonnes volontés pour changer ça en 2026.

Samy ESPRIT

Crédits

Rédacteurs : Fabien de FLUO Craft, Samy « Esprit » MARONNIER, Hugo Minus, Corentin Calvez, Simon "Shnubuts" Bélanger

Illustrations couverture : Simon "Shnubuts" Bélanger

Mise en page : Samy "Esprit" MARONNIER, Corentin Calvez

SOMMAIRE

- ColorQuest pages 5 - 10
- MCA : Version Pirate / Partie 2 pages 11 - 14
- Cursedwest28 pages 15 - 19
- Un an de 1Dmag pages 20 - 21
- Événements page 22



10 Color Quest

Par Fabien de FLUO Craft

Introduction

ColorQuest 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 figurines Color Quest et du retour du jeu ainsi que du développement de l'artbook Color Quest Nova.

Color Quest : stratégie 2026 et 2027

Vous le savez sans doute mais nous travaillons depuis un certain temps au retour du jeu Color Quest. En effet, ces dernières années nous avons dû faire face à plusieurs contraintes majeures – comme la fermeture de notre fabricant et partenaire : GRX Créations – qui ont repoussé le lancement de ce projet.

Nous avons placé beaucoup de temps et d'énergie tout au long de l'année 2025 avec notre partenaire *Lafig Miniatures* à travers les campagnes Color Quest 3D pour effectuer la transition de l'ensemble de la gamme Color Quest (plus de 60 modèles actuellement) vers l'impression 3D. Nous sommes donc à présent opérationnels sur ce volet. Voir les campagnes :

1. [Color Quest 3D Gaïa](#)
2. [Color Quest 3D Kaos](#)
3. [Color Quest 3D Dark](#)
4. [Color Quest 3D 2025](#)

Cependant, sur la même période, les conditions de financement des projets sur le secteur se sont durcies. Tout est devenu plus compliqué à financer et le coût des matières premières a continué de flamber. Il y a de moins en moins de place pour les projets indépendants, surtout quand ils ne proposent pas (ou peu) de proxy pour se stabiliser et se rentabiliser. Très récemment, nous avons également dû faire face à des choix dans la direction artistique afin de ne pas succomber aux sirènes de l'IA. Que ce soit avec Nicolas Tézé et Rémi Lamothe (co-auteurs de la licence Color Warz) ou avec notre équipe de sculpteurs, nous avons fait le choix de vous proposer une expérience alternative. Je tiens d'ailleurs à remercier chaleureusement Gael Goumon et Stéphane Nguyen pour leur soutien dans la mise en œuvre de ce projet. Sans leur engagement, cela n'aurait pas pu dépasser le cadre du concept. Nous avons donc élaboré ensemble un nouveau système de campagnes qui vous sera proposé dès le Printemps 2026 dans l'attente du retour du jeu sur lequel nous travaillons actuellement.

Le plan est simple : continuer de vous proposer le meilleur de la figurine française sans IA, que ce soit pour la peinture ou le jeu. C'est un pari risqué pour nous sur le plan économique mais nous souhaitons maintenir notre ligne éditoriale en continuant de placer l'humain et la créativité au cœur du projet, même si nous suivons attentivement l'évolution de cette technologie. Nous avons actuellement deux campagnes en préparation pour l'année 2026, le temps de fédérer la communauté et de réunir un maximum de fonds et de garanties pour vous proposer le retour de Color Quest en 2027. Sur ce sujet, je rappelle que les modèles de la campagne Color Quest Delta, qui marquera le retour du jeu, sont déjà réalisés à savoir : les 4 héros principaux au niveau 3 (Oak, Élu, Rônin et Succube) ainsi qu'un Mega Golem alternatif et quelques stretch goals que vous plairont à coup sûr ! Je précise au passage que toutes les figurines proposées (ainsi que toutes celles déjà publiées), seront compatibles avec le jeu.



*Cochon Sauvage (Color Quest)
illustré par Rémi Lamothe (2025),
sur un croquis de Neela Poussard.*

Color Quest Fire

Ainsi, la première campagne de cette nouvelle formule sera lancée au Printemps 2026 sur Ulule.

Nom de code : **Color Quest Fire** !

Cette collecte vous proposera en exclusivité 3 nouveaux modèles incroyables sculptés par Gael Goumon à qui l'on doit déjà une série de très belles pièces comme la Paladine, l'Assassin, la Succube ou encore l'Élu niveau 1 et 3.

Nous avons donc élaboré ensemble un nouveau système de campagnes qui vous sera proposé dès le Printemps 2026 dans l'attente du retour du jeu sur lequel nous travaillons actuellement.

Vous aurez donc le plaisir d'acquérir les figurines de l'Inquisitrice et de la Prêtresse Maya ! Ces deux figurines sont le fer de lance de l'édition Fire mais seront suivies de nouvelles références qui seront prochainement dévoilées.



Nous ajouterons également quelques surprises que les anciens (et les autres) devraient apprécier.
Prix moyen visé pour une contribution générique: 60€.

Si le projet vous intéresse, je vous encourage vivement à vous inscrire dès à présent sur la liste de diffusion via le lien suivant :
<https://fr.ulule.com/color-quest-fire/>

Le Cercle de la Quête – Acte II

Une Rancoeur Ancestrale - **Attention spoiler**

La Phénix fondit sur le groupe de Dark Khromaz telle une furie.

Elle abattit sa lance en direction de l'Hospitalière qui était restée complètement médusée face à la réaction disproportionnée de l'Être de Feu.

Heureusement, l'un des membres du groupe s'interposa en venant placer son bouclier majestueux entre la trajectoire de la lance et sa cible. Des éclats de lumière intenses crépitèrent tout autour de la Phénix et du Paladin. Le rayonnement qui se dégageait de la scène fit briller les vitraux du bouclier qui projetèrent des rayons colorés sur les alcôves de la geôle.

Le Paladin, malgré sa carrure et son armure lourde, recula néanmoins face à la violence de l'impact mais son intervention laissa quelques secondes de répit à l'Hospitalière qui se ressaisit rapidement et se releva en proclamant quelques mots dans une langue inconnue.

Le pieu au centre de la main enchaînée sur la plaque ouvragée tenue par le petit porteur se détacha et les chaînes magiques qui l'entravaient tombèrent lourdement au sol. La main momifiée se dégagea tel un éclair de son carcan de métal et se projeta vers l'avant. On aurait crû que sa cible était la Phénix mais, de ses doigts agiles, elle continua sa progression vers le fond du cachot pour venir empoigner le Roi à la gorge.

La Phénix, qui avait semblé un peu surprise par l'intervention de cette « chose », se focalisa à nouveau sur sa cible en lui assénant un second coup d'une force phénoménale, puis un troisième. Le Paladin ne cessait de reculer face à l'agressivité croissante de son assaillante et, malgré l'aide du halo de protection fourni par l'Hospitalière en soutien, ils se retrouvèrent rapidement acculés dans un coin de la pièce.

De l'autre côté de la scène se trouvait la seconde partie du groupe, constituée du Porte-bannière et du Templier. Ce dernier tentait manifestement d'interagir avec les armures ouvragées placées de part et d'autre de l'entrée de la salle et faisant office de Sentinelle. Le porte-bannière quant à lui s'était placé en position de protection afin de laisser au Templier le temps nécessaire pour finaliser son incantation.

À l'opposé, le Roi essayait avec grande difficulté de se dégager de l'emprise de la Main qui tentait de l'étrangler. Il étouffait sous la poigne de la momie qui agissait tel un étau.

Le halo de protection de l'hospitalière vacilla sous les assauts de la Phénix qui commençait pourtant à s'épuiser. Il crépita puis disparut une fraction de seconde mais ces quelques précieux instants permirent à la lame rougeoyante de l'arme d'entrer dans la zone de protection et de s'approcher du visage de l'Hospitalière. Instinctivement, elle leva sa main droite pour se protéger et son avant-bras fut sectionné sur le coup. Le membre tomba au sol et elle plaça sa main sur son moignon cautérisé. Elle ne hurla pas mais serra les dents en regardant avec défi son adversaire.

« Il faut partir, vite ! grommela le Paladin derrière son heaume ».

Il bondit en avant et asséna un coup de bouclier au visage de la Phénix qui recula sous l'effet de la surprise. Puis, il poussa l'Hospitalière sur le côté et l'aida à se dégager.

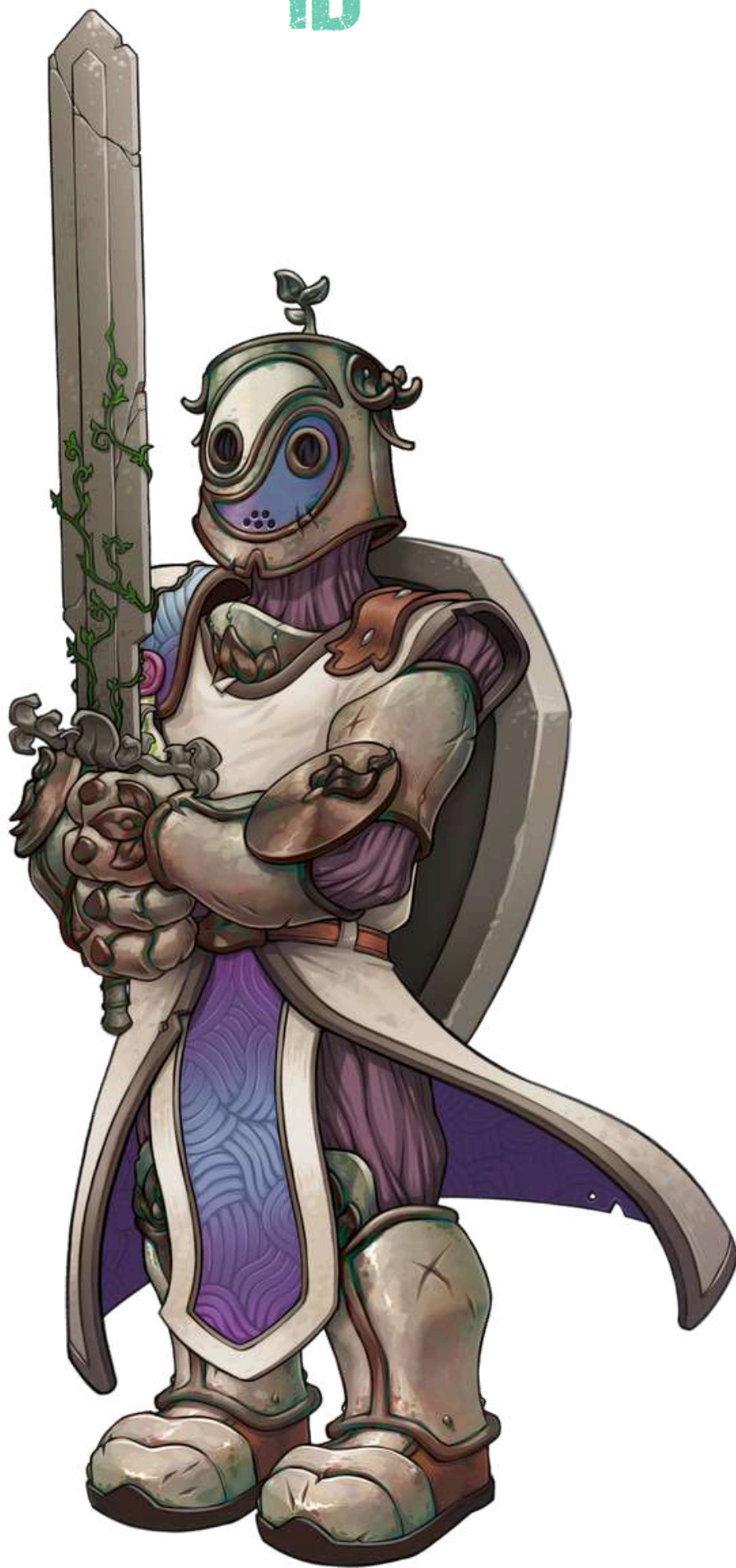
Un sang chaud coula le long de l'embrasure des lèvres de la Phénix à l'endroit où le coin du bouclier l'avait percutée. Elle cracha au sol. Un sifflement se fit entendre quand le fluide entra en contact avec le marbre du sol de la salle et commença à s'évaporer.

Le petit groupe tenta de profiter de la confusion pour se faire la belle et la main desserra son emprise du Roi pour le rejoindre, non sans prendre le temps de lui asséner une gifle théatrale.

« Décidément, le temps n'aura pas arrangé les choses... », murmura-t-il difficilement.

La pression exercée sur la nuque du Roi avait été si forte qu'elle avait broyé plusieurs vertèbres et sa tête commençait à se détacher de son corps squelettique. Elle finit par tomber lourdement au sol avant de rouler sur le côté dans un bruit sourd.

La Phénix, quant à elle, hésita entre poursuivre les fuyards ou porter secours à son captif. Le temps qu'elle prenne une décision, le groupe avait quitté la salle et les silhouettes imposantes de deux Sentinelles en armure lui barraient à présent la route.



Sentinelle du Cercle de la Quête,
illustrée par Rémi Lamothe (2025).

PiratArès

Rhum, or et poudre noire.

Partie 2

Des pirates toujours un peu martiens...

Par Méhapito.

Dans le numéro 4 d'1D, je vous présentais mon adaptation des règles de Mars : Code Aurora au thème de la piraterie plus ou moins fantastique.

Après les profils, voici donc les armes et autres règles spéciales...

Toutes sortes d'armes...

Comme je l'ai dit dans la première partie, mon but est de jouer avec les figurines que j'ai en stock. Et mes figurines de pirates ont vraiment toutes sortes d'armes...

Le pistolet et le sabre sont les plus communes, ils serviront de référence.

Armes à poudre

En dehors de la règle de rechargement explicitée dans la partie 1 (grosso modo, une action pour tirer, puis une pour recharger), j'enlève évidemment la possibilité de rafale.

- Pistolet L 30 – P 4
- Tromblon L 50 – P 3

Armes à poudre "spéciales"

En plus du rechargement et de l'absence de rafale, ces armes spéciales s'enrayent si elles n'obtiennent aucune réussite lors d'un tir.

- Pistolet multi-canon L 20 – P 3
- **Défouraille** : le multi-canon tire simultanément sur 4 cibles dans un angle de 90° et nécessite 2 tours de rechargement.
- Hache-pistolet L 20 – P 4 en version pistolet P 4 en version hache

Armes blanches

- Sabre/Hache/Harpon P 6
- Hachoir P 4
- Crochet/Couteau P 3
- Chaînes L 3 – P 4
- **Entrave** : en cas de réussite l'attaquant peut choisir de supprimer 1 touche pour entraver la cible qui devra passer 1 tour sans action ni mouvement pour se dégager.

Et le reste alors ? Règles spéciales, événements, objectifs...

Pour les règles spéciales, je n'utiliserai que celles dont j'ai besoin pour le wysiwyg : pistolero pour ceux qui ont deux armes à feu et brutal pour ceux qui ont deux armes blanches.

J'ai envie de jouer sur une table qui représente un archipel où des coffres seront cachés. Encore une fois, c'est ma table et les figurines que je possède qui vont définir les événements à déclencher.



Pistolet multi-canon, hache-pistolet, crochet

Événements : (petit rappel) au début de chaque tour, ajouter une carte événement au deck d'activation. Lorsqu'elle est tirée, l'événement se déclenche. Si le tour s'arrête avant que cette carte soit tirée, une nouvelle carte événement sera tout de même ajoutée au début du tour suivant.

Par ailleurs et sauf indication contraire, un nouvel événement ne met pas fin aux événements en cours.

- **Sirène :** dans les eaux de l'archipel apparaît une sirène. Elle provoque toutes les figurines au moment de leur activation à une portée de 30cm avec une valeur de C 8. Les figurines qui, suite à sa provocation, se déplacent vers elle et passent deux tours entiers dans l'eau se noient s'ils restent sous son charme lors de leur activation du 3ème tour.

- **Serpent de Mer :** 1d3 Serpents de Mer apparaissent dans les eaux de l'archipel à 15 cm des perroquets. Ils s'activent à chaque carte Perroquet et chargent la figurine dans l'eau la plus proche avec le profil suivant :
Serpent de Mer : E7 V- C8 morsure P5

- **Bestioles :** 1d6 Bestioles (scorpions, lézards, tortues...) apparaissent à raison d'une maximum par île de l'archipel. Elles s'activent à chaque carte Perroquet et chargent la figurine à terre la plus proche avec le profil suivant :

Bestioles : E5 V- C5 morsure P4

- **Marée haute :** Pendant le reste de la partie, toutes les zones de sable deviennent des zones d'eau soumises au flux.

- **Ile du Crabe :** L'île du Crabe apparaît dans les eaux de l'archipel. Les effets de toutes les cartes événements jouées précédemment s'annulent.

L'île du Crabe cache 3 trésors qu'il faut prélever à l'abri des pinces du crabe géant. Pour se faire, il faut obtenir avec un jet de V : 4-(trésors restants) réussites.

Exemple : s'il reste 1 seul trésor sur l'île, il faut obtenir 3 (4-1) réussites au jet de V.

- **Brume :** Une brume marine se lève limitant la visibilité à 15 cm.

Les tirs, la provocation, la charge ne peuvent pas se faire à une distance supérieure à 15cm.





La terrifiante île du Crabe!

Les objectifs seront simples : ramasser les coffres disposés sur les îles de l'archipel (ordre direct de scénario) en un maximum de 5 tours.

Deux options existent :

- la stratégique, chaque trésor a la même valeur et apporte 2pts de victoire pour le joueur en sa possession à la fin de la partie ;
- l'aléatoire, chaque trésor rapporte 1D3 pts de victoire pour le joueur en sa possession en fin de partie. Un ordre direct peut être utilisé pour estimer (secrètement) la valeur d'un trésor en cours de partie, le D3 est alors jeté (secrètement) à ce moment.

Pour ajouter contre-mission et briefing secret, les règles de M:CA Blitz sont parfaites. Mais dans le cadre de notre convention, je vais en rester là. Ou presque...

Y'en a assez ou vous en voulez un peu plus ?

Presque oui, parce que j'avais très envie d'ajouter un peu d'adversité (au cas où il n'y en aurait pas assez) avec des zombies non-joueurs sur mon île principale. Ils protégeront deux trésors de valeur supérieure (4 pts).

Qui dit zombie, dit pas d'activation directe. Il va donc me falloir un contrôleur qui leur distribue des ordres. Ensuite, je vais encore une fois me laisser guider par les figurines que je possède.

Comme ce seront des CNJ (créatures non joueur), ils seront activés au tirage des cartes drones/perroquets. Ils ne commenceront réellement à s'activer que si une figurine-joueur pénètre sur leur île et ne s'activeront qu'une fois par tour pour charger la figurine la plus proche et/ou combattre.

Les Vaudous

Règle de faction : mouvement de 10 cm. Ils récupèrent 1 pdv en début de tour (max 6). Par ailleurs, les zombies sont insensibles à la provocation et ignorent la première touche de tir.

	Rg	Gd	E	V	C		L	P
Baron	2	3	6	7	2		-	-

Marionnettiste : il répartit 1D6+Gd actions à ses zombies à portée d'ordre (max 2/zombie)



Filoché	1	-	5	-	5	tentacules	3	4
---------	---	---	---	---	---	------------	---	---

Zombie inactif : ne peut pas s'activer seul

Gros	2	-	6	-	5	poings	-	6
------	---	---	---	---	---	--------	---	---

Zombie inactif : ne peut pas s'activer seul
Brutal : attaque deux fois au CàC

Large	3	-	7	-	8	poings	3	6
-------	---	---	---	---	---	--------	---	---

Zombie inactif : ne peut pas s'activer seul
Brutal : attaque deux fois au CàC

Que faire avec tout ça maintenant ?

Je compose des escouades de 6 figurines : un capitaine, son second et 4 matelots. Il ne reste plus qu'à jouer et voir comment ça tourne.

Les auto-tests et les parties de démo n'ont pas montré de déséquilibres majeurs. J'avais quelques doutes sur les profils des Damnés que je craignais trop forts, mais les Mécréants leur ont largement mené la vie dure durant ces parties !

L'objectif de pouvoir jouer en s'amusant avec mes figurines de pirates est atteint. J'espère qu'il en sera de même si vous essayez !



Et vous avez échappé au canon !



Un archipel encore bien calme...

1D CURSEDWEST²⁸

Propos recueillis par Corentin Calvez

Interview de Simon “Shnubuts” Bélanger

Pour le numéro 6 de 1D nous avons décidé de partager un projet qui vient de l'autre côté de l'Atlantique. Cursedwest28 est un jeu de figurines agnostique basé dans un univers de western fantastique créé par Shnubuts un camarade illustrateur et créateur de jeu du Québec. Découvrez dans les prochaines pages son projet et son parcours.

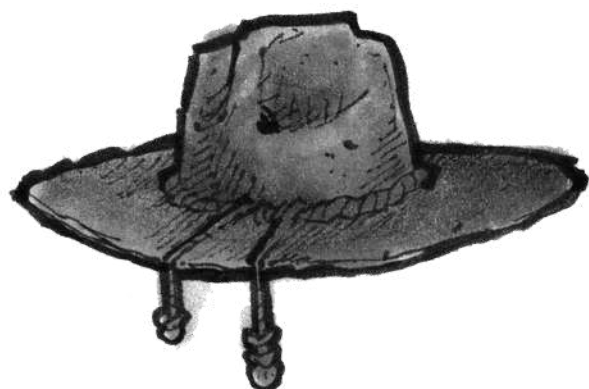
1D : Bonjour Shnubuts, pour commencer cet échange est-ce que tu peux commencer par te présenter pour nos lecteurs ?

Shnubuts : Pour me présenter, je pourrais simplement dire que l'art en général est l'une des choses dans ce monde qui me captive le plus sous toutes ses formes.

Je dessine traditionnellement depuis mes 15 ans approximativement.

Pour ce qui est du Hobby de la miniature spécifiquement, j'ai commencé durant l'ère du Covid. J'ai commencé par Warhammer un peu comme tous ceux qui entrent dans ce Hobby, ce qui m'a amené vers Necromunda. Ce jeu m'a tellement marqué que j'ai commencé à consacrer tout mon temps créatif à cet univers et ce jeu Games Workshop en particulier, que ce soit : les décors, les miniatures, la peinture tout y est passé.

Mais malgré le fait que Necromunda ou Warhammer (Armée d'orks) prenait tout l'espace de mon hobby, je trouvais qu'il manquait quelque chose. J'ai donc commencé à chercher pour de nouveaux jeux Indies faits par des créateurs indépendants.



En parallèle j'ai découvert une autre pépite ludique pendant le Covid : le jeu vidéo Hunt: Showdown est lui aussi tombé entre mes mains.

Et pendant mes recherches pour découvrir des jeux Indies, je suis tombé sur le jeu Dead By Lead d'Alex C. Van Allen. Ce qui m'a beaucoup inspiré à débiter ma propre création.

C'est comme ça que s'est créé **Cursedwest28** : un jeu d'escarmouche avec pour but de s'extraire de la partie avec son butin. L'univers visuel s'est naturellement défini par un aspect sombre, mystérieux et dans lequel je peux m'éclater créativement.

1D : Tu peux nous décrire plus précisément le projet Cursed West 28, son ambiance et son univers ?

Shnubuts : Ce projet, **Cursedwest28**, a commencé en octobre 2024 après plusieurs mois à me demander si je devais commencer ce projet ou non.

Après une soirée complète à jouer à Hunt: Showdown suivi d'un moment d'insomnie. Je me suis simplement lancé dans le développement du jeu.

Ça faisait un moment que je cherchais un jeu ayant un univers 'Old West' avec un aspect sombre et intrigant. Je me suis dit, pourquoi pas le faire moi-même !

Donc, le jeu est principalement inspiré du jeu vidéo Hunt: Showdown pour l'aspect sombre et le principe d'extraction. L'inspiration tabletop vient principalement de Necromunda, mais beaucoup plus simple dans la jouabilité et la compréhension des règles.

1D : Une gamme de figurine est prévue ?

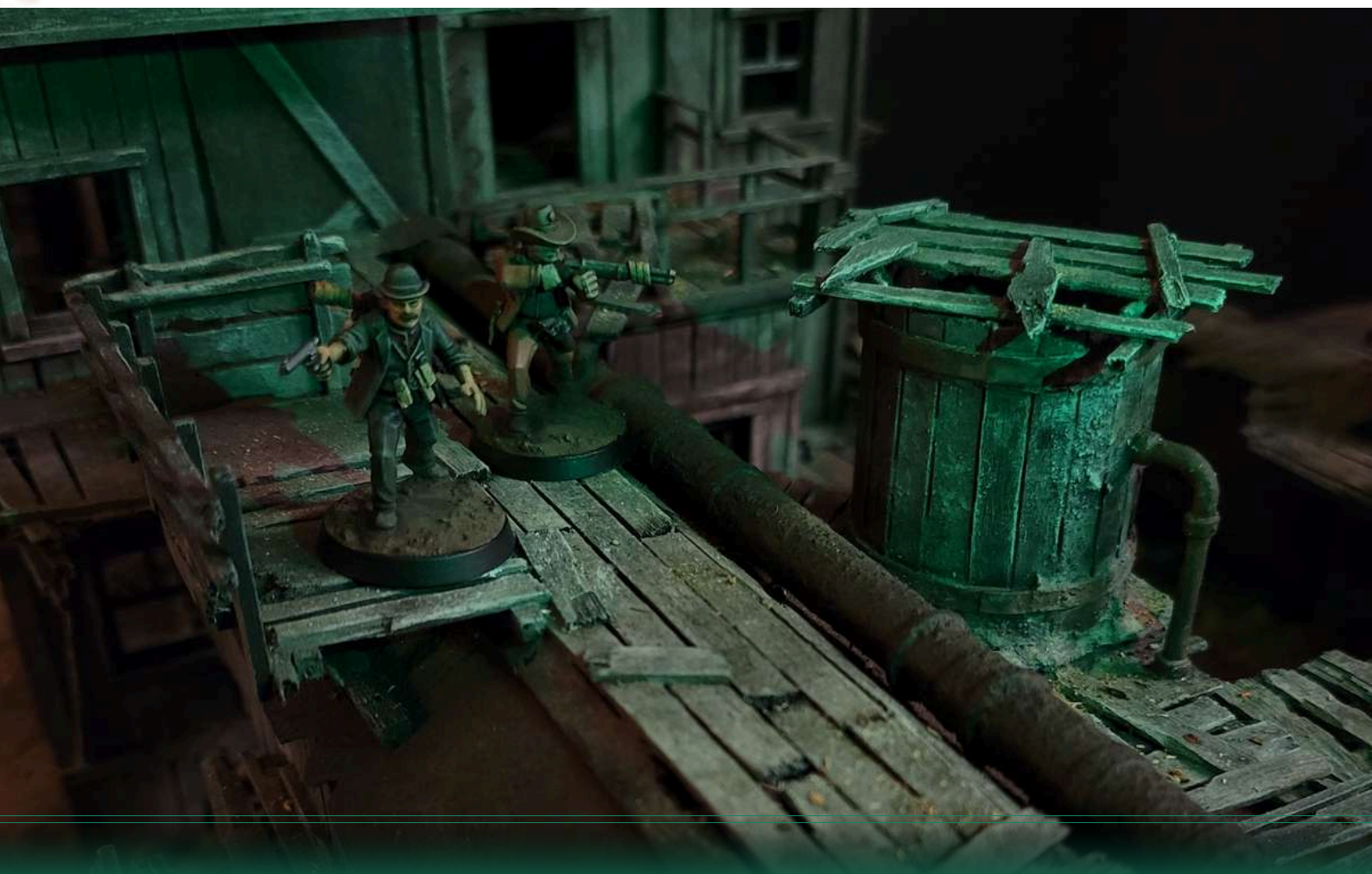
Shnubuts : Mon bon ami Jan de StormForgeMinis et moi avons décidé de créer un Kickstarter pour y intégrer des miniatures officielles.

Les miniatures seront disponibles à l'échelle 28mm et modulaires pour rendre la création des classes de mon jeu facile. La date officielle de lancement n'a toujours pas été décidée, mais nous pensons que ce sera prêt au moins d'ici la fin du premier quart de 2026.

1D : Quelles-sont tes inspirations, pourquoi ce choix d'esthétique ?

Shnubuts : Tel que mentionné au premier point, l'inspiration de mon jeu vient principalement du jeu vidéo Hunt: Showdown.

J'ai décidé de garder l'univers dans un thème Old West pour rendre le jeu plus unique. Sur le marché des jeux d'escarmouche, les thèmes de cowboy, sombre, grim et eldritch sont relativement rares. Aussi, sur le point du hobby, tout est relativement facile à bricoler et créer de beaux terrains pour une table de jeu immersive.





1D : Présente-nous le jeu en quelques mots ?

Shnubuts : **Cursedwest28** se déroule dans un monde où durant les années 1890, un événement étrange et mortel commença à détruire la vie humaine telle qu'on la connaît.

La dégradation du monde se fit tranquillement, l'humanité a dû s'adapter et survivre dans un monde où la nature semblait reprendre le dessus volontairement.

À un certain point, au cours des années, certaines personnes commencèrent à développer des pouvoirs surnaturels.

Les gens appellent ces nouvelles habiletés 'Cursed energy' ou 'Cursed Abilities'. Ces individus dotés de pouvoirs sont maintenant nommés simplement les 'Hunters'.

Les 'Hunters' sont les modèles joués sur la table de jeu. Dans un monde où les normes morales n'existent techniquement plus et que la loi du plus fort fait foi, les Hunters sont engagés afin d'accomplir des demandes venant des seigneurs. Chacune des quêtes accomplies les enrichissant de plus en plus tel un chasseur de prime.

Le but du jeu est simple : survivre tout en faisant le plus d'argent possible.

1D : Quelles sont les factions / créatures / personnages qui arriveront ?

Shnubuts : Afin de jouer une partie, les joueurs (1vs1) doivent avoir en leur possession au moins 4 modèles chacun.

Tout se déroule sur un plateau relativement petit (Peut varier de beaucoup) pour des parties rapides et efficaces.

Chaque joueur doit choisir parmi différentes classes ayant des habiletés spécifiques basées sur le lore du jeu.

Le jeu ne contient pas de faction, mais bien des personnages, chacun défini par une classe avec des équipements et habiletés personnalisés et des ajouts de consommables.

Si le joueur décide d'avoir une sélection un peu plus simple, des personnages spécifiques (Directement lié au lore du jeu) sont créés avec les équipements déjà tout choisis et prêts à jouer.



1D : Où trouver ton jeu et quelles sont les prochaines étapes pour toi et Cursedwest28 ?

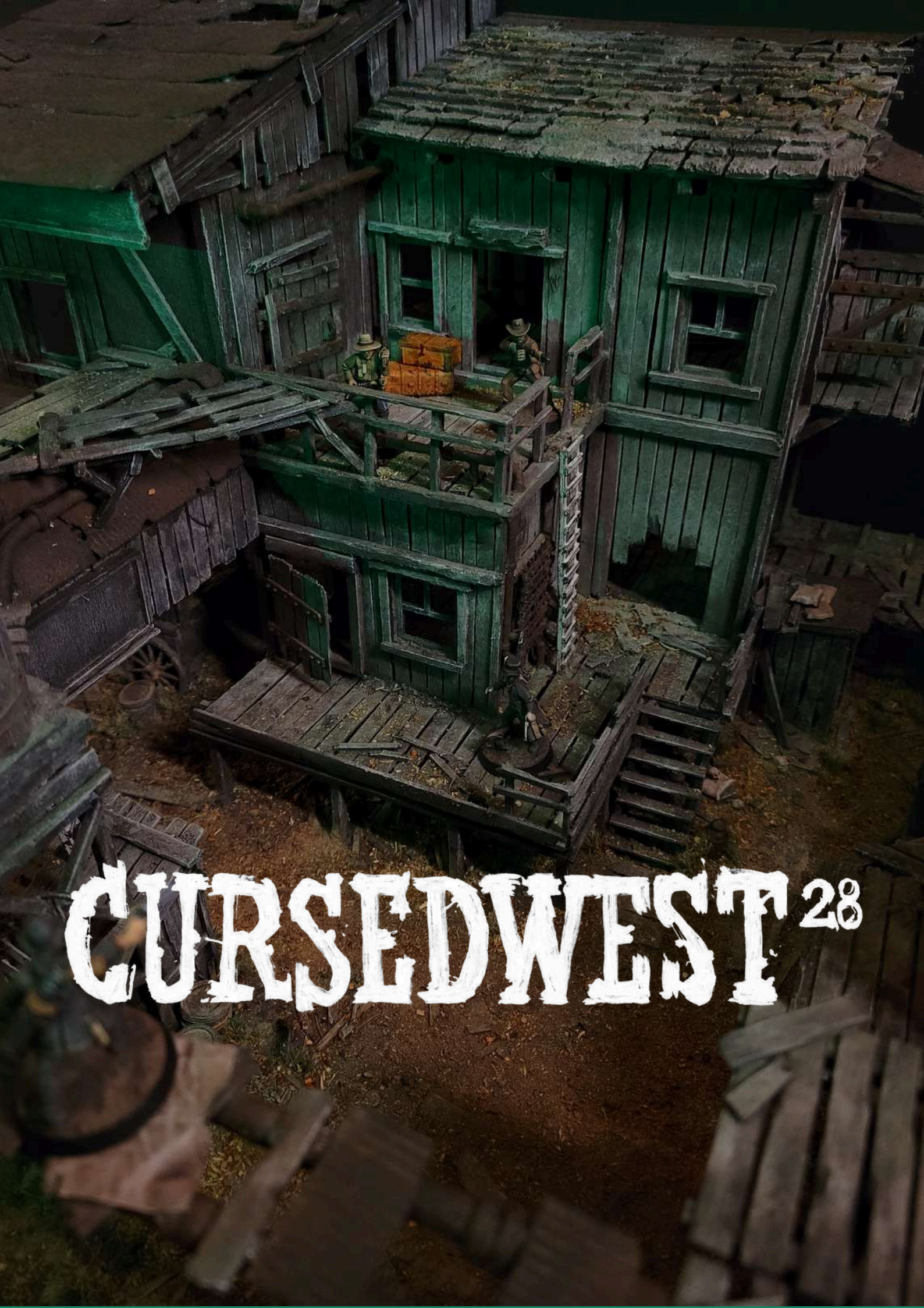
Shnubuts : Mon jeu est disponible gratuitement à partir de ma page discord pour l'instant, puisque le tout n'est pas encore complètement terminé.

Nous sommes présentement en pleine création du Kickstarter pour les miniatures et accessoires.

Mais aussi, le jeu a encore besoin d'être testé pour certaines calibrations liées aux sélections de classes et d'armes.

Pour les intéressés, le lien discord ci-dessous !
<https://discord.gg/MCutK9W4RQ>





CURSEDWEST 28

Et si on parlait de nous.

Je profite du sixième numéro pour faire un billet sur l'initiative 1D mag sur l'énergie déployée et sur l'année passée. Une sorte d'édito inversé mais aussi nécessaire pour appuyer nos idées et vous faire part de ce qu'on compte faire pour la suite.

Déjà les chiffres :

1Dmag c'est plus de 11400 téléchargements tous numéros confondus. C'est assez énorme pour l'équipe et on remercie chaleureusement tous nos lecteurs.

C'est aussi un site de news qu'il faut animer et mettre à jour, les news sont plus éparées ces derniers mois car l'équipe du site c'est uniquement moi.

Et enfin, surtout, c'est une équipe de volontaires pour animer et créer du contenu pour faire vivre cette idée.

Les créateurs indépendants francophones sont des gens très occupés. Notamment souvent car ils sont complètement happés par la création et l'animation de leurs projets, par les salons, les tournois. La vie des jeux quoi. Mais aussi par le travail et le quotidien car les éditeurs de figurines et de jeux professionnels qui peuvent vivre de ce sujet sont assez peu nombreux en francophonie. Nos camarades indies anglo-saxons s'en sortent un peu mieux notamment car ils ont des produits qui s'exportent plus facilement.

Mais l'équipe qui anime 1Dmag est dans le même cas que l'ensemble des indés FR. Et cette équipe a lutté pour remplir les lignes de ce projet. Surtout pour ce volume que vous tenez entre vos mains numériques. C'est notamment pour ces raisons qu'au fil des numéros il a été assez clair que la parole devait être donnée aussi à la communauté. Aux joueurs, aux artistes et à nos lecteurs. Et cette envie continue sur 2026 même si toute l'équipe est assez persuadée que tenir la cadence d'un numéro tous les deux mois deviendra compliqué sans plus d'implication de tous les éditeurs concernés et sans soutien des communautés.

Et en fait : participez !

Envoyez-nous des propositions d'articles. Des rapports de batailles, des idées de projets, des versions "pirates", l'équipe prendra les suggestions et travaillera avec les auteurs pour proposer des articles brillants pour compléter la communication des indés FR.

Par contre...

Il est fort probable que la périodicité du magazine soit changée et que 1Dmag devienne un "quand ce sera prêt".

Car nous aussi, dans l'équipe au coeur du projet, nous avons des jeux à publier, à traduire, et surtout à jouer.



Partageons une vision pour l'indé FR

L'année 2025 a été une année chargée pour nos projets dans la figurine francophone. Avec beaucoup de sorties, des nouveaux jeux, des nouvelles factions des livres de factions. C'était riche et c'était aussi une année qui a marqué par un tournant technologique de l'IA générative, abordée déjà dans l'article sur Color Quest, et dont je me sens obligé de parler ici.

Au delà de ma vision personnelle absolument négative sur ces outils il est important déjà d'indiquer que le sujet est discuté régulièrement au sein d'1D mag et des contributeurs. Les changements apportés par ces générateurs impactent forcément tous les métiers créatifs et donc la création de jeu et la figurine.

Par contre il me semble devoir être clair aussi pour exposer ici ma vision personnelle et mon dégoût pour ces outils de production en masse de contenus médiocre et peu intéressants. Mon avis est certainement orienté mais après 3 ans à suivre l'évolution de ces machines je me sens en mesure d'expliquer mon opposition complète à l'utilisation dans mon processus de création. Et apprendre à faire ou collaborer avec des personnes qui savent faire a toujours été pour moi une volonté et un but dans la création. Ces générateurs viennent donc complètement en opposition avec mes valeurs et mes envies de création.

Je lis souvent que ces générateurs "ne sont que des outils" ou qu'ils sont inéluctables.

Mais je suis aussi en désaccord avec ces arguments qui tiennent plus du marketing que d'une réalité concrète.

Car plus qu'un outil, c'est un changement social complet et une catastrophe environnementale créée sur un hold-up mondial qu'on nous impose.

Et non, il y a de nombreux artistes, sculpteurs, dessinateurs, artisans et créateurs qui savent toujours faire sans et continueront de créer sans.

Si c'est la recherche de profit à tout prix ou la fin qui justifie les moyens qui nous motive et nous transporte je pense que c'est plutôt la marque d'un échec et d'une renonciation voire d'une reddition face à des moyens et des rouleaux compresseurs d'une société destructrice.

C'est pour ça que j'aimerais voir l'indé FR passer outre cette mode et ces outils pour mettre en avant la création et le fait maison, le fait main, comme nos peintures, nos décors, nos tables de jeux et surtout continuer à aimer chaque pitou que nous posons sur une table pour jouer avec nos camarades.

Peut-être l'avenir est-il dans un label "fait main" pour appuyer nos idées ou juste de continuer à faire comme d'habitude parce que c'est comme ça qu'on veut créer.



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.

JANVIER 2025

17-18 Finist'aire de jeux 2026

Samedi 17 janvier 2026 de 14h à 23h et le dimanche 18 janvier 2026 de 12h à 18h.



FEVRIER 2025

7-8 Journées Figurines et Jeux 2026

Les Journées Figurines & Jeux (JFJ) sont un événement incontournable pour tous les passionnés de figurines et de jeux de société.



10

NUMÉRO 6