

Color Quest

FOOFER

Une nuit, un vampire

Sculpture

Interview

EDITO

1

D

N

U

M

E

R

O

7

Un an de Mag !

Ça y est, une année s'est déjà écoulée depuis le lancement du "Mag 1D" ! Pour commencer, je tiens à remercier Sammy (Esprit) et Corentin (Mugen) pour leur rigueur sur le projet. Que ce soit sur le volet de l'intégration et de la rédaction ou sur celui de la mise en ligne et de l'hébergement, proposer un bimestriel de cette qualité est un travail de longue haleine. Il faut une équipe soudée et cela demande pas mal d'organisation et de communication.

Nous - les éditeurs indépendants - arrivons juste derrière afin de vous proposer un contenu de qualité. C'est dans cet esprit que l'équipe de Color Quest s'est impliquée dès le départ en étant présente à chaque numéro et en faisant du Mag 1D son canal de référence pour ses annonces en 2025. Nous sommes fiers de participer à notre échelle à la valorisation du secteur indépendant français. La ligne éditoriale du Mag prend soin de valoriser l'humain et la créativité avant tout. Nous nous retrouvons totalement dans cette démarche et j'espère que nous vous aurons donné envie de nous suivre.

Pour célébrer cet évènement et renforcer notre lien avec ce projet, nous avons proposé d'offrir une figurine de la gamme Color Quest aux lecteurs et aux lectrices du Mag. Vous pouvez donc dès à présent obtenir gratuitement le fichier .stl de la Salamandre en scannant le QR-code (en page 10).

Nous tenons également à remercier chacun de nos confrères éditeurs qui ont participé, à travers leurs jeux et leurs univers, à la réalisation de ces 7 numéros : Alkemy, HAMI, Mars : Code Aurora, Sol Braynia, Saga, Dürsterbourg, Caeris, etc. Sans oublier les artistes : peintres, sculpteurs et influenceurs qui font vivre les jeux et les figurines ainsi que les organisateurs de salons et de festivals. Je pense notamment aux équipes des JFJ de Sartrouville qui avaient accompagné le lancement du premier numéro en mars dernier.

Le Mag vient donc de souffler sa première bougie avec vous et s'apprête encore à évoluer mais je suis certain que vous prendrez encore plus de plaisir à nous suivre cette année encore !

Merci de votre confiance,

Fabien - FLUO Craft

SOMMAIRE

- ColorQuest pages 5 - 10
- ROOFER, un nouveau jeu dans le monde de MCA pages 11 - 18
- Sculpture : Némôs et Astérion..... pages 19 - 22
- Une nuit, un vampire pages 23 - 25
- Événements page 26



Crédits

Rédacteurs : Fabien de FLUO Craft, Samy « Esprit » Maronnier, Hugo Minus, Corentin Calvez, Joseph "MAHAR", Fabrice Guillou.

Illustrations couverture : Rémi Lamothe

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

10 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 des nouvelles campagnes Color Quest en préparation pour 2026.

Un .stl Color Quest offert pour fêter le 1er anniversaire du Mag !!

Voici déjà un an que le Mag 1D a été lancé et que nous vous proposons dans chaque numéro du contenu exclusif pour les jeux Color Warz®.

Que ce soit avec l'annonce de nouveaux personnages pour Paint Brawl, de la suite de l'intrigue pour l'artbook Color Quest Nova ou avec les dernières nouveautés pour les campagnes Color Quest, cette parution est devenue un rendez-vous indispensable pour les passionnés de la série.



Pour fêter ça, nous avons décidé de vous offrir avec ce numéro le fichier .stl de la figurine de la Salamandre sculptée par Stéphane Nguyen !

Au-delà d'accompagner à merveille la figurine de la Succube, c'est également le premier animal- totem d'une série de 4 qui vous seront proposés, avec d'autres surprises, pour la campagne Color Quest Wood en préparation avec Stéphane Nguyen (voir ci-après).

Je précise au passage que les animaux-totems seront jouables à termes dans Color Quest, mais également dans Paint Brawl.

Pour l'occasion, nous avons demandé à Interstellar Simian, qui travaille régulièrement avec notre partenaire Lafig Miniatures, de réaliser une version peinte de la Salamandre et de la Succube.

Bien entendu, si vous souhaitez l'intégrer dans un autre jeu indé, c'est également possible !



*Sculpture Salamandre (gauche) : Stéphane Nguyen Sculpture Succube (droite) : Gael Goumon Peinture : Interstellar Simian
Retouches colorimétriques : FLUO Craft*

Color Quest Fire

La campagne Color Quest Fire, dont nous vous parlions dans le précédent numéro, est annoncée pour le mardi 24 mars 2026 sur Ulule. Les figurines de la campagne Color Quest Fire sont sculptées par Gael Goumon.

Dans ce numéro, vous découvrirez en exclusivité la Phénix, qui viendra accompagner les modèles déjà présentés de l'Inquisitrice et de la Prêtresse Maya !

Cette nouvelle héroïne emblématique, dévoilée dans l'artbook Color Quest Saga, sera un choix alternatif de taille pour le clan Dark Khromaz.



La campagne vous donnera également accès à deux autres options d'achat pour compléter votre contribution :

- La GRX Mystery Box : qui contiendra 4 figurines Color Quest (20€)
- La GRX Mystery Big Box : qui contiendra 4 figurines + 1 Monstre (40€)

Important : les figurines contenues dans ces box seront réparties de façon aléatoire. Elles sont issues du stock limité et collector des figurines produites par notre ancien partenaire, GRX Créations, qui a fermé ses portes en mai 2024.

Les campagnes Color Quest Fire, Wood, etc. vous permettront donc d'acquérir les derniers modèles de résine hautement détaillées que proposaient GRX Créations.

Remarque : les tirages des nouveautés (Inquisitrice, Prêtresse, Phénix, etc.) seront quant à eux réalisés en impression 3D de grande qualité également par notre partenaire : Lafig Miniatures.

Pour ne rien manquer du lancement de cette nouvelle édition de Color Quest, n'oubliez pas de vous inscrire à la liste de diffusion ci-dessous :

<https://fr.ulule.com/color-quest-fire/coming-soon/>

Color Quest Wood

Vous l'aurez sans doute deviné mais une nouvelle campagne est également en développement dans la continuité de la campagne Color Quest Fire : il s'agit de la campagne Color Quest Wood !

Nous vous en dévoilerons davantage sur son contenu dans le prochain numéro mais sachez d'ores et déjà que Stéphane Nguyen sera mis à l'honneur pour cette seconde campagne Color Quest de 2026.

Nous aurons d'ailleurs l'occasion de revenir plus en détail sur son travail sur Color Quest dans le prochaine numéro.

Le contenu et le lancement de cette édition seront conditionnés par le succès de la campagne Color Quest Fire du mois de mars alors nous comptons sur vous !



Color Quest

- FIRE -



FIGURINES SCULPTÉES
PAR GAELE GOU MON

Les Légendes de Khroma



La capture de la Salamandre

De tous les généraux Dark Khromaz, la Succube était la plus prometteuse mais également la plus redoutée. En effet, les soeurs jumelles du Druide se méfiaient de ses capacités et bien qu'il tentait d'apaiser les tensions, les forces n'étaient pas à l'équilibre dans la fratrie. L'Inquisitrice et la Prêtresse ne manquaient jamais une occasion de mettre la Succube en difficulté.

Cependant, bien qu'elle soit plus jeune et moins bien équipée que les autres, l'esprit vivace et la témérité de la Succube en faisait un allié de choix et un aspirant commandant hors pair.

Comme chaque général de son rang, la Succube devait encore mettre la main sur un artefact rare et sur un animal-totem pour pouvoir asseoir sa position dans le clan.

L'Inquisitrice disposait déjà de l'Épée de Justice et du Dragonnet flamboyant, La Prêtresse du Bouclier Solaire et du Crapaud érudit.

Le Druide, quant à lui, maniait le Bâton de Fongia et était accompagné du Cochon sauvage.

La Succube avait déjà repéré un artefact et un animal-totem depuis de nombreuses lunes mais elle n'avait pas encore réussi à mettre la main dessus.

En effet, la relique qu'elle convoitait était placée dans un endroit oublié de tous et difficilement accessible : le majestueux temple du Roi de lumière, situé au cœur de la Forêt interdite, là où se trouvait la cité engloutie des Anciens.

Des légendes incroyables évoquaient des bracelets étincelants, faits d'or et d'argent, permettant à la fois de créer l'obscurité la plus totale et de trancher les ténèbres.

En un sens, ils représentaient à eux seuls l'équilibre tant recherché par les Dark Khromaz. Si elle parvenait à mettre la main dessus, le symbole serait parfait !

Elle les avait repérés une fois à travers la lumière vive d'un puissant sortilège de protection mais elle n'avait pas pu s'en approcher car la chaleur qui s'en dégageait était trop intense.

Elle avait dû rebrousser chemin avant d'être repérée par les autres Dark Khromaz de son clan, eux aussi en quête de précieux trésors, le temps d'élaborer un plan.

Dans les jours qui suivirent, alors qu'elle rôdait dans le marais obscur à la recherche d'une autre entrée vers le temple, elle aperçut sur un rocher une Salamandre majestueuse aux reflets noirs et or.

C'est là que lui vint une idée : si elle parvenait à l'appivoiser, elle pourrait ainsi faire d'une pierre deux coups ! Acquérir son animal-totem et pouvoir enfin s'approcher des Bracelets du Roi en déjouant les pièges pyrotechniques du temple.

Mais l'animal n'était pas simple à approcher. Elle fixait la Succube de ses grands yeux noirs tels des onyx cerclés d'améthyste, comme pour lui lancer un défi.

Pour créer une diversion, la Succube ôta son masque afin d'invoquer un Shadow Spirit, un spectre massif et silencieux constitué de fumée. L'esprit invoqué s'approcha de la créature en silence, dans les eaux troubles du marais.

Cette dernière, méfiante, le suivait du regard sans bouger tandis que la Succube progressait en hauteur à travers les lianes des arbres.

Quand elle fut arrivée au-dessus de l'animal, elle détacha sa cape faite de peau de champignon et la lança d'un coup sur la Salamandre.

Mais la cape était trop lourde et la Salamandre capta le subterfuge. Elle se redressa d'un mouvement vif et se mit à siffler avant de plonger dans les eaux sombres du marais.

C'est là qu'elle fut cueillie en plein vol par le Shadow Spectre qui l'agrippa de ses avant-bras puissants. Il ne craignait ni les morsures ni la peau empoisonnée de l'amphibien et il la plaqua contre son torse, le temps que la Succube redescende de son arbre avec grâce et agilité.

Elle reprit sa cape puis s'approcha de la bestiole en la fixant du regard bienveillant de ses grands yeux verts et lui dit d'une voix douce :

« Allons, allons ma belle, ne t'inquiète pas. Je suis sûre que nous allons faire une super équipe toutes les deux ! »



L'aventure continue !

Dans le prochain numéro, nous poursuivrons les péripéties des membres du Cercle de la Quête avec l'Acte III et nous reviendrons plus en détails sur les campagnes Color Quest Fire avec Gael Goumon et Color Quest Wood avec Stéphane Nguyen.

Crédits illustrations : Salamandres et emblèmes Color Quest Fire & Wood : Rémi Lamothe.

À très vite !



Téléchargez la figurine offerte !

Propriété intellectuelle : le fichier .stl offert dans le magazine reste la propriété de FLUO Craft et des ayants droits de la licence Color Warz®. La diffusion est accordée au Mag 1D tant que l'éditeur ne demande pas expressément l'arrêt de la diffusion du fichier.

ROOFER



Par Samy Esprit

Le sport qui fait exploser le Visio sur Mars

Présentation:

Les Colons manquent de pain, mais Europa est en mesure de leur accorder les jeux. Coursiers pour des informations que leurs commanditaires voulaient garder secrètes ou voler à la concurrence, les Roofers ont longtemps cru échapper à la vigilance d'Europa mais cette IA est partout.

ROOFER est le nouveau jeu édité par Studio 6201, fait à 3 cerveaux : Samy Esprit à la base de l'idée et des premières règles, Corentin Calvez à la direction artistique et à la sculpture et Hugo Minus à la rédaction, équilibrage et déchiffrement des idées "confuses", un de ses grands talents.

Dans ce jeu de sport, vous pouvez monter votre équipe composée, en fonction du format choisi, de 1 à 3 membres. Il faudra aussi bien choisir votre sponsor dont certains comme Santahanna ne vous seront pas inconnus.

Une fois sur le terrain (appelé Spot et qui fait 8 cases de long sur 4 de large) ce sera du 1 vs 1 quelque soit le format avec éventuellement des changements pour modifier votre tactique ou procéder au remplacement d'un Roofer poussé dans le vide car oui tout se joue loin du sol.

Les règles sont simples, pour gagner deux choix s'offrent à vous : marquer 3 points ou pousser hors du terrain, un par un, les joueurs de l'équipe adverse. Pour marquer des points, il vous faudra récupérer, grâce à votre Kube les données qui apparaissent et les transférer au coeur de la borne se trouvant dans la zone adverse. Si vous lancez d'assez loin vous pourrez même marquer deux points en un seul tir ?

Le Terrain:

Le terrain n'est pas vide. En plus des deux bornes et des joueurs, on trouvera les données qui ont le rôle de balle, des pions Ki qui, une fois ramassés, pourront déclencher des effets liés à votre équipe et le drone caméra car que serait l'univers de MARS: Code AURORA sans les drones.

Le Drone:

Dans Roofer, le drone a un rôle important, il détermine l'initiative au début de chaque tour.

Et autant dire que l'initiative a un gros impact sur le jeu en début de tour. L'emplacement du drone sur le terrain indique qu'à l'initiative au début du tour, il sera déplacé dans deux situations : une figurine rentre dans sa case ou une action (en fonction de la classe du Roofer) donnera la possibilité au joueur de le déplacer. Les plus téméraires peuvent même s'en servir comme appui pour effectuer un mouvement acrobatique et se progresser plus rapidement sur le terrain. Après tout, les colons collés devant leurs écrans sont là pour voir du grand spectacle.

Un jeu de programmation:

Dans ROOFER, vous commencez chaque tour en programmant secrètement les actions que vous ferez sur le terrain. Vous gardez tout de même la liberté de les jouer dans l'ordre de votre choix afin de vous adapter à la tactique de votre adversaire. Vous pourrez même défausser des actions pour temporiser.



La Bakeneko, rapide et agile, ne pas l'arrêter signifie la défaite (Sculpture Corentin CALVEZ).



Carte de programmation, ici celle d'un Oni, aux couleurs de l'équipe Main Rouge. Figurine Corentin Calvez.

Des actions, oui, mais lesquelles ? Bouger tout d'abord, les Roofers les plus agiles ont plus de facilité à se déplacer en diagonale sur le terrain. Il y a ensuite l'action Interagir avec l'adversaire, cette dernière vous laisse le choix entre voler les données si elles sont en possession de l'équipe contre laquelle vous jouez, pousser l'autre Roofer, parfois dans le vide, ou encore tenter une acrobatie pour bondir au-dessous de lui. Cette action peut aussi être réalisée sur le drone. Il y a aussi Esquiver qui permet d'éviter une action adverse et enfin Transférer qui permet de marquer un but à plus ou moins longue distance.

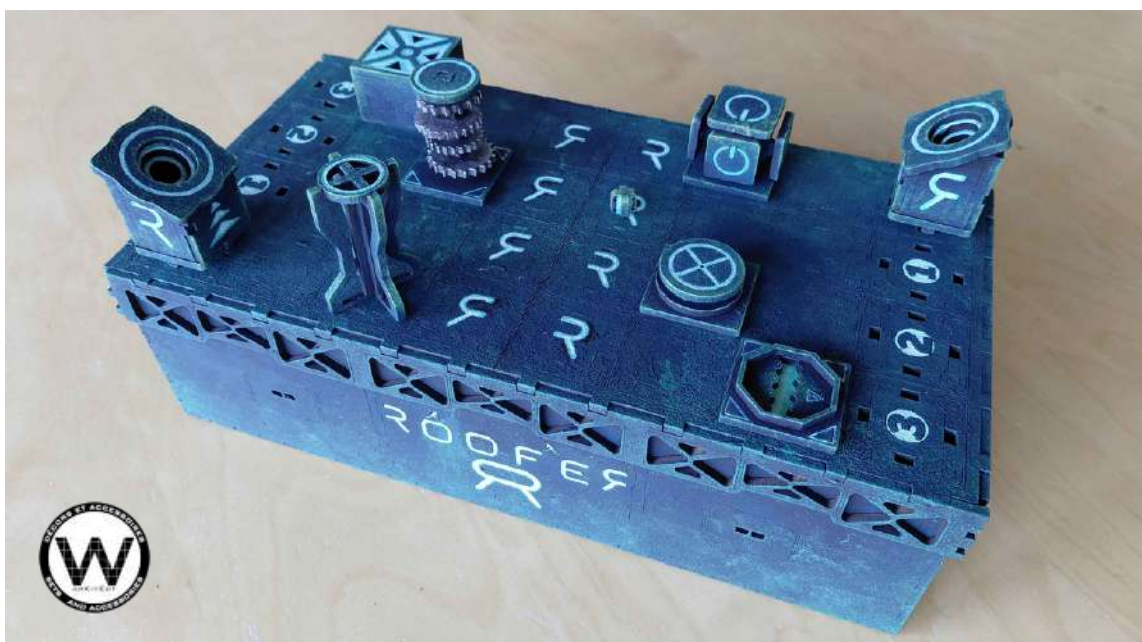
L'Origine:

Roofers a d'abord été un petit projet de jeu futuriste né chez Rêvves. Une fois la base de la première version des règles en teste, les possibilités autour de l'univers se révélèrent plus grandes que prévues. C'est donc naturellement que le Studio 6201 s'est joint au projet où Trashfire Studio s'occupait déjà de la direction artistique (quelques consignes existaient mais elles laissaient une grande liberté. L'ébauche du monde de Roofers étant proche, voire influencée par celui de MARS: Code AURORA, la fusion fut naturelle, agrandissant par la même occasion le fluff autour de la vie des Colons.

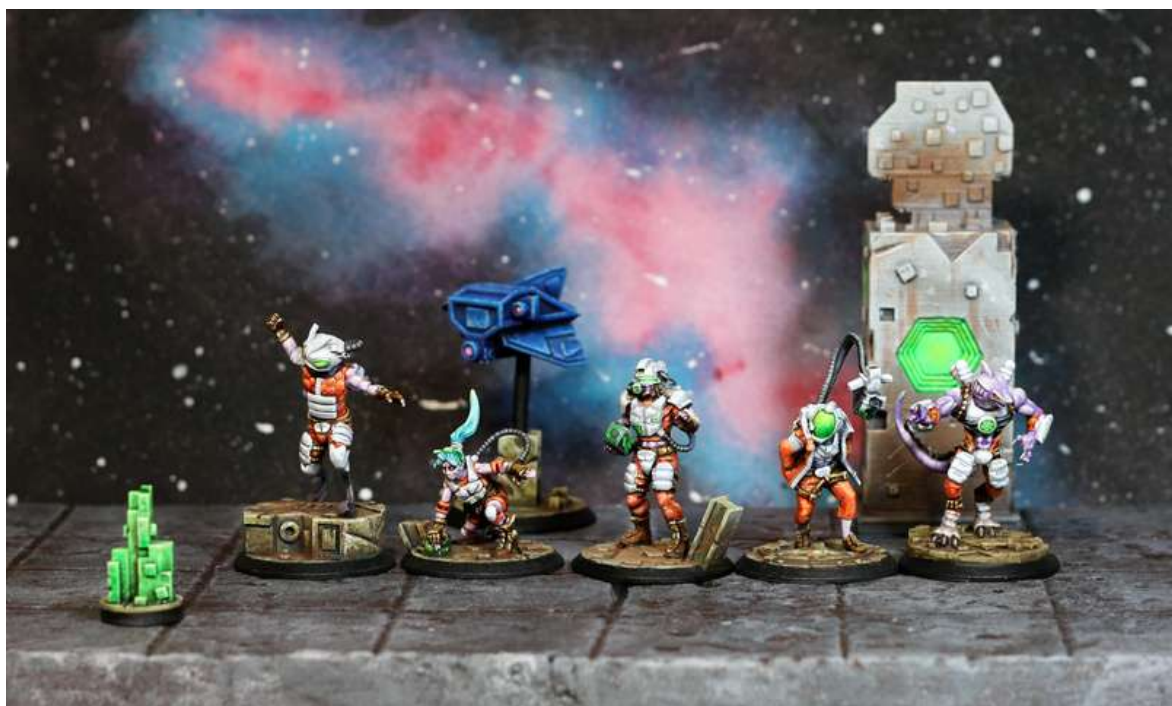


Et l'Avenir:

Roofers étant un projet réalisé sur une longue période d'écriture, de tests et de modifications, les idées et possibilités n'ont pas manqué de venir au fil du temps. De ce fait, déjà beaucoup de choses sont en préparation ou même en phase de finition. Roofers est donc un jeu sur le long terme et pas juste un produit dérivé pour surfer sur une licence. Des droïdes pour un mode solo, des champions, de nouvelles possibilités sur le terrain et encore bien d'autres choses viendront au fil du temps et des saisons sportives.



Le terrain de jeu du Roofers créé par Warkitect, peints pas Minus



Une des équipes peintes par Minus, même si vous êtes limité à 3 figurines par match, vous pouvez en amont vous préparer à toutes les éventualités.

Quand la BD croise le jeu de figurines

L'illustration de la couverture a été confiée à Stéphane Louis scénariste et dessinateur BD, son style plein de dynamique étant parfait pour mettre en évidence l'action et la frénésie des matchs de Rooftag

Vous trouverez d'ailleurs une interview de Stéphane dans ce numéro.

La Vague 1 :

Lors de sa sortie, la première vague de figurine comportera les profils de base : L'oni (la brute), la Bakeneko (la sprinteuse), le Tatsu (le tacticien) et si vous le voulez, vous pourrez aussi jouer l'Hybride (peu après), un joueur à tout faire.

A cela s'ajoute en plus du livre de règle (A5, X pages), le terrain et tous les éléments nécessaires comme les cartes, les dés et les pions.

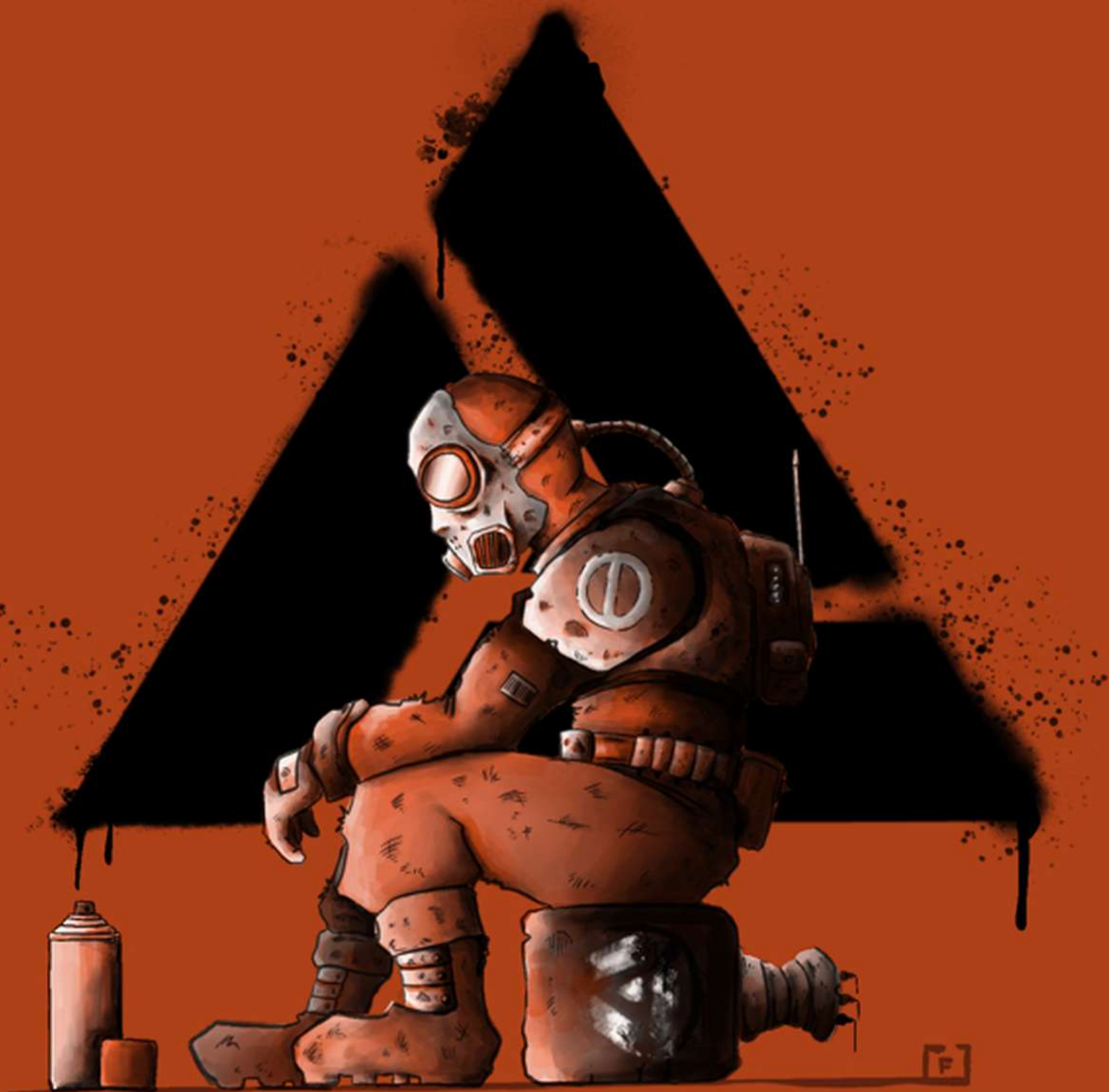


Roofer est édité chez Studio 6201



Les figurines sont disponibles chez Trashfire Studio.





FOOFER FRIENDLY

Faire des jeux indé ne veut pas dire travailler seul dans son coin, en tout cas pas pour notre équipe de trois.

Après une rencontre au Hammertime, on a vite demandé à Sébastien de Warkitect s'il voulait entrer dans l'aventure Roofer et ce fut le début du "Roofer Friendly".

Il n'y a pas que le terrain et éléments pour règles à venir dans les autres vagues de sorties qu'a réalisés Warkitect. Rise Miniatures, de plus en plus connu pour ses figurines historiques, a modélisé de son côté une équipe entière.



La collaboration se fait tout au long de la réalisation des projets, ici les premiers aperçus envoyés par Rise Miniatures



Cédric Snowmodel lui aussi travaille sur des Roofers tout droit sortis de son imagination et ses influences Geek. C'est la seconde collaboration avec Cédric qui avait déjà fait des créatures utilisés comme prédateurs pour Hami la Saga des Murmures.



Les Roofers de Cédric en cours et bientôt prêts pour en découdre sur le spot.



Devenir Roofer Friendly:

Vous êtes indépendant, vous avez une idée pour le jeu/univers de Roofer. Faites le nous savoir, si cela colle à la Direction Artistique et ludique du jeu, on pourra voir comment éventuellement collaborer en harmonie (Communication autour du projet, intégration au règles...). Les créateurs seront amenés à collaborer dans le futur face à l'avalanche de sorties IA, le Roofer Friendly va dans ce sens.



www.Warkitect.com



www.riseminiatures.com

**Cédric
SNOWMODEL**

Interview Stéphane Louis.

Auteur, scénariste et dessinateur de BD et pousseur de figurines.

1Dmag : Bonjour Stéphane, pour les 3 du fond qui ne te connaissent pas peux-tu nous faire une présentation de qui tu es ?

Stéphane : Ils sont plus que trois je pense. On va les laisser dormir. Pour les autres, je suis auteur, dessinateur et scénariste de BD depuis presque 25 ans. C'était mon rêve de gosse, j'ai donc de la chance, mais c'est du travail. Beaucoup. Beaucoup. Beaucoup. Je suis aussi fan de pitous depuis que c'est arrivé en France, donc, y'a longtemps.

1Dmag : De tous les types d'univers, lequel a ta préférence en tant que scénariste et dessinateur, sont-ils les mêmes ?

Stéphane : Oui, c'est la SF, même si en tant que joueur, j'aime beaucoup la Fantasy.



Aurora, un personnage déjà créé par Stéphane Louis dans l'univers de Mars : Code Aurora et qui fait son retour sur la couverture de ROOFER.

1Dmag : *Mon père ce poivrot*, *Road therapy* montrent que « le quotidien » à l'échelle de l'individu et aussi un domaine qui semble parfaitement te correspondre. Cela vient-il d'un besoin de retour au réel ?

Stéphane : Alors pas d'un besoin de retour au réel mais plus du besoin du réel de s'affirmer. J'ai besoin de parler de choses qui me touchent. La maladie mentale en tête puisque je suis gâté de ce côté là. Hpi, borderline, TDHA et Bipolaire, c'est un putain de cocktail.

1Dmag : La couverture du livre de règles de Roofer n'est pas ton premier travail dans le monde du jeu de figurines. Peux-tu nous dire pour quels autres projets tu as travaillé et celui qui a ton coup de cœur si tu en as un ?

Stéphane : Je mixe parfois en effet mon amour de la BD et des pitous en illustrant des jeux. Infinity, Eden, Guardians Chronicles, Alkemy et d'autres, avec Mars : Code Aurora et Roofer en p'tits derniers. Le coup de cœur, c'est pour Infinity mais parce que je surkiffe ce jeu et ses figs et d'avoir pu faire des illus pour la N3, c'était top !

1Dmag : Comment es-tu tombé dans le jeu de figurines en tant que joueur et est-ce que tes goûts et attentes ont changé avec le temps ?

Stéphane : Alors avec l'œil noir et Méga. Puis tout Games Workshop depuis le mag français le "hérald Citadel". J'ai commencé avec Space Hulk et Space Marines, puis Warhammer 40000, et depuis je suis foutu. Une fortune claquée en p'tits soldats. D'ailleurs, mon frère m'a filé le virus car avant tout ça, je le regardais peindre ses figurines de soldats militaires. J'avais moins de dix ans.

1Dmag : Pour en revenir à Roofer, peux-tu expliquer ton procédé pour tenter de raconter en un dessin tout un univers, une atmosphère ?

Stéphane : Je suppose que c'est assez différent que d'avoir toute les pages d'une bande dessinée comme support. Oui, complètement. Mon truc, c'est la planche, justement et mettre en image des scènes d'action. L'exercice de la couv' est très dur pour moi. Je suis mauvais comme un cochon. Tout raconter en une image, c'est infernal. Là, le contexte du jeu m'a parlé tout de suite parce que des persos qui sautent de toits en toits, c'est une grosse case d'action de bd !

1Dmag : Pour finir qu'elle regard as-tu sur le monde de l'indé et sur la tentation de certains à choisir la facilité de l'IA dans un milieu qui se veut créatif ?

Stéphane : Alors- l'IA., c'est l'enfer de la créa. Ça flingue des tas de métiers. Donc, je déteste et ça m'effraie. C'est la facilité pour des petits de l'utiliser. Je peux comprendre, mais je pense aussi que des gens continueront à aimer le fait main. Y'a un grand nivellement avec l'IA. Tout se ressemble au final. Alors y'aura, y'a déjà, un public. Mais je crois dans le feu sacré de créateurs comme ceux de Roofer. Merci à eux.

1Dmag : Stéphane, merci pour cette interview, un petit mot pour la fin ?

Stéphane : Merci à vous. Longue vie à vos jeux et restez comme vous êtes. Tops !



La couverture de Roofer est un hommage à cette couverture de la BD Tessa.



Gangs of Eden pour le crowdfunding de Eden Burnout.

Némôs et Astérion

par Joseph, alias "Mahar"



Habituellement une sculpture vient soit d'une commande, passée d'un tiers au sculpteur, ou d'une idée personnelle du sculpteur, qui souhaite réaliser une nouvelle pièce. Ici, si je suis venu vous parler de ma dernière pièce, c'est que c'est un peu venu des deux !

En effet, engagé sur la réalisation d'une commande de 6 minotaures, tirés de la gamme Conquest, c'est au milieu du travail de ces kits que j'ai eu envie d'en sculpter un pour ma gamme. J'avais d'abord 3 minotaures à faire en montage classique, légèrement modifiés, puis 3 autres réalisés uniquement avec les rabiots restants, (soit les têtes et les bras) avec les corps à re-sculpter (rentable!)



Arrivé à la structure du 5^e minotaure, j'ai contacté mon client en lui disant que j'avais été « un peu loin » dans la sculpture (texto) et que j'allais finalement garder ce début de volume pour moi, en recommençant une autre sculpture pour terminer la commande.



Le bras mécanique a été bricolé en assemblant des rouages divers d'horlogerie, autour de la structure d'acier, de tubes en laiton et de câblages en styrène.



Les plaques d'armures venant habiller les parties mécaniques, ont été sculptées à part, sur divers manches d'outils afin d'obtenir une courbure et leurs formes ont été calquées sur les principaux volumes musculaires, stylisés, d'un bras. Sur ces plates, j'ai donné un style différent, des autres parties armurées, pour donner l'impression d'une conception exotique, inspiré de l'intérieur de coquillage et de ces parties de nacre lisse.

Chaque petite pièce a ensuite été collée, une fois sèche, autour de la structure de rouage pour reformer le bras.



Le bouclier quand à lui a été mis en forme, avec de l'Apoxie Sculpt dans le fond d'une bombe de peinture, afin d'avoir une courbure régulière, puis j'en ai retailé les bords, poncé les surfaces, avant de graver le pourtour à la pointe d'un scalpel, d'un motif hellénique.



L'idée d'une petite figurine supplémentaire, composant un duo un peu incongru est venue sur la fin. Pour moi le Minotaure que je sculptais n'était pas LE Minotaure des légendes antiques, mais par contre son petit acolyte allait peut-être le devenir !



C'est à peu près là que surgissent les premières idées de noms : je vois le grand Minotaure comme une sorte de mercenaire buriné, ayant vécu de nombreuses batailles (son bras parlant pour lui) mais s'étant retiré des combats, comme en exil, pour qu'on l'oublie... d'où le pseudonyme de Némôs (personne en latin). Le petit minotaure devenant Asterion, un des noms du minotaure de la mythologie, mais dont l'histoire ici n'aurait fait que débiter.

J'ai donc sculpté une seconde figurine plus petite (donnant finalement l'échelle du kit), en lui donnant un trousseau de clés, un peu comme un symbole du labyrinthe lointain, auquel se rapporte tout Minotaure, mais également comme une aide pour son grand copain, qui a peut-être besoin que son bras soit « remonté » de temps en temps...(indice!)



Némôs l'Exilé et Asterion : sculpture originale traditionnelle en Green stuff, Apoxie putty, Lab et divers ; Tirages résine (Valquiria Studio) ; Exemplaires limités ; Kit de 11 pièces, multi-options, permettant de composer deux figurines, fournis avec deux socles.



Disponible sur la boutique Mahar-PROD ou en direct sur les salons.

Joseph, alias "Mahar", gérant de « Mahar-PROD », service de sculptures, conversions, créations de décors et accessoires à destination des wargamers, depuis 2011.

Vous pouvez également me retrouver sur différents réseaux : Youtube, Instagram, Facebook, Twitch, etc.

Une nuit, un vampire

1D100

Par Fabrice Guillou

Comme une envie d'y aller

En 2023 me prenait l'envie d'écrire mon propre jeu de figurines parce que pourquoi pas et puis zut ! Je pousse des pitoux depuis mes 15 ans et j'ai vu passer un assez grand nombre de systèmes de jeu. 2 thématiques s'offraient à moi car inexistantes ! Si si... vraiment ! A vrai dire il y en avait une 3ème (le Cyberpunk) mais là j'avoue que Exploit Zero de P. Todoroff remplissait largement toutes mes envies !

Un jeu d'infiltration ninja style Tenchu (oui... un jeu du siècle dernier PS1... je sais je suis vieux) ou un jeu de vampire gothique à la Dracula !

Après avoir jeté quelques idées sur le papier, je me concentre sur le jeu vampirique car très vite j'ai une idée du cadre : jeu solo, 1 seul personnage, à missions.

Jeu solo car cette pratique m'occupe de plus en plus faute de joueur et aussi faute de jeux communs car je suis plutôt jeux indés.

1 seul personnage car c'est suffisant et ça permet de le caractériser correctement sans avoir à gérer moult compétences/équipements/pouvoirs...

A missions car je voulais une dose de narration avec des choix à faire et pas juste lancer des dés.



*Dame Vampire par Threat Factory
(modélisation et peinture)*

Les méandres de la création

S'en suis une intense et courte période créative ou j'écris tout ce qui m'intéresse dans cet univers, l'ambiance, le style de jeu, les règles...

Evidemment je m'inspire de ce que je connais dans le monde du jeu et en dehors : le jeu de rôle Vampire la Mascarade, Anne Rice, Coppola. Tous les jeux de figurines Indés auxquels j'ai joué ! Le JCE Vampire The Eternal Struggle.

Et je liste plusieurs éléments :

- 1 seul vampire et il sera le héros (souvent dans les jeux de vampires tu incarnes les chasseurs !).
- une urgence du temps qui doit faire se dérouler la partie sur une seule nuit avec une horloge comptant les heures jusqu'à l'aube.
- gérer une réserve de sang représentant la santé et l'influence du vampire (merci Vampire JCE!).
- découper la mission en 3 parties afin d'inclure des choix et entractes narratifs.
- des pouvoirs !
- des règles... ah oui tiens... des règles... j'en écris quelques unes. Simples.

Et puis... c'est le drame. Panne, blocage, difficulté, léthargie et torpeur comme tout vampire qui se respecte ! Et je laisse tout ça de côté... une bonne année voire un peu plus. Tout ça dans un coin de ma tête.

Sans savoir pourquoi, un jour, je décide de remettre le nez dans mes notes. Je les extirpe du fond de leur cercueil. L'esprit clair, je trouve des solutions rapides à plusieurs points de blocage notamment sur les règles. J'y vais, j'avance et le jeu prend vite forme. Un moment étonnant de création où tout s'enchaîne assez naturellement, occupant une partie de mon été 2024.

Je commence à me fabriquer de beaux décors, peindre de belles figurines et à tester le jeu. J'ouvre une page Facebook « une nuit, un vampire » pour me stimuler moi même et chercher des testeurs. Été 2025, je mets en page une première version du jeu sur Canva. Pour moi déjà : si j'arrive au bout de mon projet, j'aimerais bien éditer une copie papier du jeu. Se pose ensuite la question d'une plus large diffusion et là, grosse difficulté pour moi : les illustrations ! Aïe... affaire à suivre.

Une nuit, un vampire

Une nuit, Un vampire est un jeu de figurine solo dans un univers médiéval/renaissance, fantastique, gothique/horrifique avec quelques choix qui vous appartiendront. Le temps du jeu est concentré sur une seule nuit, une nuit tragique où votre vampire doit agir vite car il n'aura que 12H pour arriver au bout des trois actes qui constituent l'histoire, une sorte de mini-campagne appelée Tragédie. Chaque tour de jeu sera représenté par une heure sur votre horloge. Vous aurez à faire un choix en général à chaque entracte, ce qui consommera souvent 1 heure de temps sur votre horloge. Il faudra donc gérer votre temps : prendre le temps de vous nourrir, de chercher de l'équipement ou vous concentrer sur votre quête.

En terme de matériel vous aurez besoin de votre vampire, de figurines pour les ennemis, de décors, d'une horloge marquant les tours de jeu, des cartes équipements et événements. Bien sûr vous devrez vous munir de tout le matériel nécessaire au figuriniste de base : mètre, dés...

Pour les ennemis de base, j'ai choisi différents rôles incarnés par des humains de l'église de l'Harmonie : arbalétriers, chasseurs, chevaliers, prêtres. Divers ennemis surnaturels pourraient apparaître également : loup garous, fantômes, mages ou même vampires.

Il faudra gérer votre réserve de sang qui sera la même durant toute la Tragédie. Si celle-ci tombe à 0, votre vampire entrera en torpeur entraînant l'échec de la Tragédie. Vous aurez des choix narratifs à faire pendant les 3 actes de jeu ou pendant les entractes (entre l'acte 1 et 2 et entre le 2 et le 3). Bien sûr il faudra éviter de vous spoiler les tragédies et chacune peut être rejouée au moins 2 ou 3 fois. Vous pouvez également retenter votre chance avec un autre vampire doté de pouvoirs différents.

Votre vampire

Votre héros commence avec 3 caractéristiques classiques : corps, mental, social. Vous aurez 3 niveau à répartir : 4, 5 et 6. Cela représentera les forces et les faiblesses de votre vampire.

Vous choisirez ses armes et armures sachant que chacune vous apportera avantages et inconvénients. Exemple : l'armure lourde vous protégera mieux mais vous ralentira. Faites selon le look de votre figurine !

Vous aurez accès à 3 pouvoirs choisis dans un domaine spécifique. Les pouvoirs sont répartis entre 6 domaines (Ocultus, Conversio, Dominus, Vitae, Elementi, Bestialis) et chaque domaine possède plusieurs pouvoirs de niveau 1, 2 et 3. L'utilisation de ces pouvoirs vous coûtera des points de sang de votre réserve. Vous pourrez en acquérir d'autres à la création en échange de points de sang.

Enfin vous pourrez tirer 1 équipement gratuit au hasard (et d'autres si vous sacrifiez un peu de votre sang).

Le système de jeu

Le système de base est simple : pour réussir un test vous lancez 1 dé à 10 faces et vous ajoutez votre caractéristique. Si vous obtenez 10 ou plus, c'est réussi !

Vous pourrez utiliser des points de sang pour augmenter vos chances de réussite, utiliser vos pouvoirs, vous déplacer plus vite ! Mais attention car moins vous en aurez et plus vous serez sensible à la Frénésie. N'oubliez pas également que si vous subissez des dégâts en jeu, c'est votre réserve qui diminue et si elle tombe à 0, c'est la fin !

Le tour de jeu est assez classiquement découpé en phases : celle du vampire (avec 5 actions à réaliser), celle des PNJ et des ennemis, la fin de tour avec une carte événement et l'horloge qui avance d'une heure.



Illustration : Docteur Di

Les scénarios

Les Tragédies sont découpées en 3 Actes. Après une mise en contexte, vous commencerez en général par l'Acte 1 qui se passe sur la table de jeu. A la fin d'un Acte vous lirez un paragraphe d'Entracte qui sera souvent un ou des choix à faire et qui vous mènera à un autre paragraphe façon Livre dont Vous Etes le Héros. J'ai voulu écrire des scénarios plutôt variés, avec des choix plus ou moins impactants, introduisant des nouveautés à chaque fois. Peut être que votre vampire ne sera pas adapté à toutes les situations auxquelles il devra faire face. L'ambiance se veut classique gothique/romantique, il y aura donc des choix parfois dramatiques à faire.

Voici par exemple l'introduction de la Tragédie : la Plaie.

Vous vous prénommez Sorchia. Occultiste depuis plusieurs siècles, vous vous intéressez en particulier aux origines de la malédiction de Ninsikila. La sorcière a laissé des traces, ses premiers princes maudits également. Vous avez dressé un arbre généalogique vampirique détaillé. Vous avez découvert dans la ville de Vyronod une relique vampirique : l'écorce de Ninsikila. Ce morceau de bois proviendrait du pal sacrificiel de Ninsikila. Il permet de ressentir le carrosse mythique, la Plaie, qui parcourt le Royaume de Sládek chaque Nuit des Larmes. Vous le portez en médaillon autour du cou. Et cette nuit, une Nuit des Larmes, son appel est particulièrement intense. Il est ici !

Vous aurez besoin de vos figurines de base, jetons d'équipement, des décors urbains, un carrosse, des loups.

Lisez 1.



Vampire par VaeVictis Miniatures



Modèle de Vampire par Manuel Boria

J'en suis où ?

Pour l'instant, j'attends les retours de différents testeurs sur : l'équilibrage, les pouvoirs, la clarté des règles et des scénarios...

Je suis plutôt satisfait de l'ensemble. Le seul point qui me gêne encore c'est la génération aléatoire des ennemis/PNJ/coffres... car celle ci peut être fastidieuse notamment en début d'Acte (même avec une appli qui génère des coordonnées avec 2 nombres entre 1 et 36 pouces). Je ne sais pas comment faire autrement : préparer une carte avec les emplacements prédéfinis ? Oui mais cela contraint beaucoup tous les décors également. Ici il y a quelques indications de mise en place mais cela reste assez libre.

Maintenant j'aimerais tester les scénarios des autres pour les découvrir et avoir de belles surprises car c'est l'intérêt du jeu !



Cercueils par Threat Factory
(modélisation et peinture)

Festivals et Conventions.

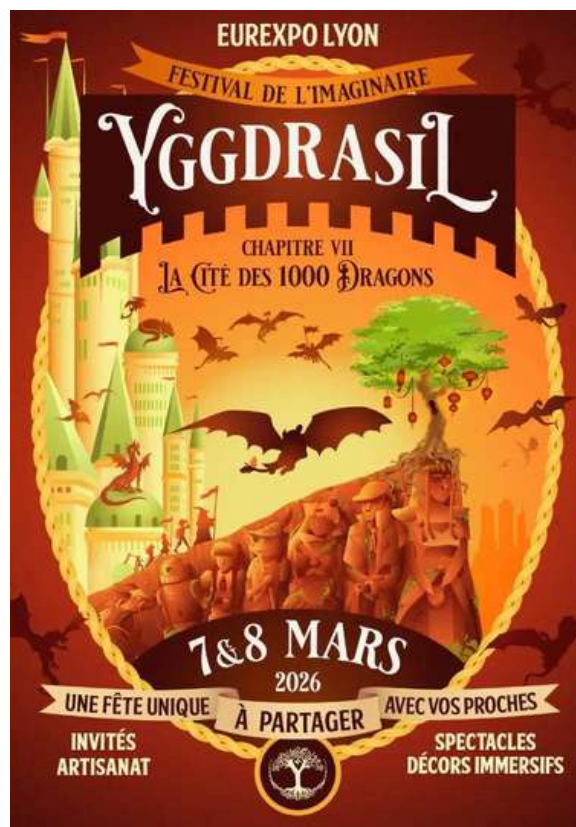
Vous faites un événement autour du jeu et de la figurine, il n'est pas n'est pas cité ici ?

Faites le nous savoir. Nous nous ferons un plaisir de l'ajouter au prochain numéro.

MARS 2025

7-8 Yggdrasil, Festival de l'Imaginaire 2026 - LYON

La 11^e édition d'Yggdrasil, le festival de l'imaginaire et des créateurs, arrive avec une nouvelle zone dédiée aux jeux de société (jeux de plateau, jeux de rôle, figurines et cartes), réunissant éditeurs, créateurs et associations.



14-15 LA GRANDE CHASSE - ANGERS

Le plus grand événement narratif mondial de Solbraynia arrive bientôt à Angers. Pendant deux jours, 20 chefs de bande venus de tout le Bol Monde mèneront leurs guerriers dans une campagne narrative pleine de rebondissements sur l'Île du Grand Ramier.

Angers – Salle des Capucins
du samedi 14 mars – 14h → au dimanche
15 mars – 19h

22 Tournoi/ Campagne MCA - LYON Villeurbanne

Evénement autour de Mars Code Aurora , le dimanche 22 Mars 2026 de 10h à 19h dans la salle du « Double Six », 19 Rue Clément Michut à 69100 Villeurbanne.

- Débutants bienvenus
- PAF : 12€



AVRIL 2025

25-26 Joutes du Téméraire : Edition du Phénix 2026

Les Joutes du Téméraire, c'est une convention Lorraine qui a lieu à Nancy chaque année depuis 1988 : la rencontre entre le Jeu & l'Imaginaire. La 35ème édition des Joutes du Téméraire dont le thème est « Au coeur de la nature » aura lieu les 25 et 26 avril 2026.



