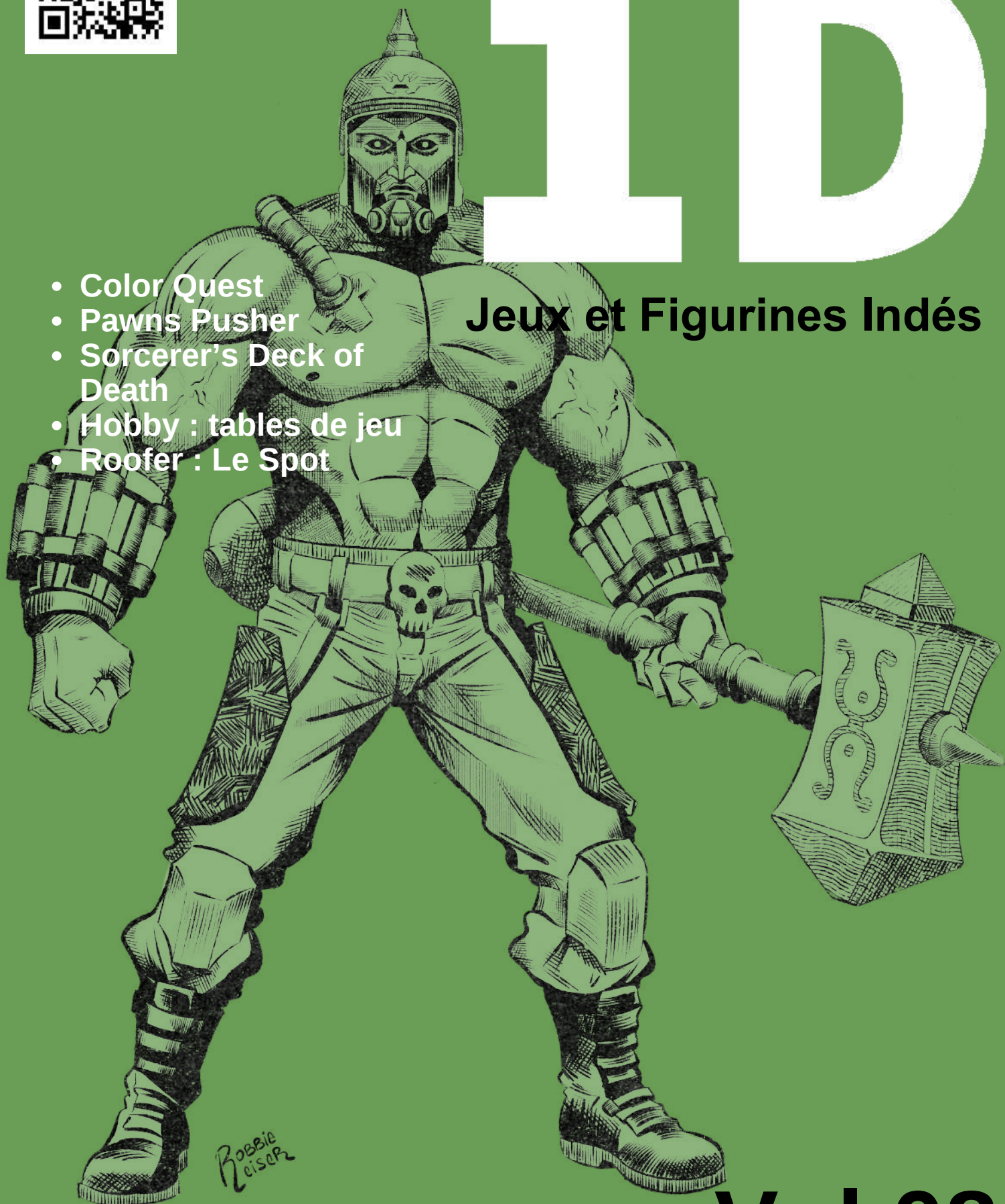




1D

- Color Quest
- Pawns Pusher
- Sorcerer's Deck of Death
- Hobby : tables de jeu
- Roofer : Le Spot

Jeux et Figurines Indés



Vol 08

Mai / Juin 2026

Color Quest

PAWNS  PUSHER

Sorcerers' Deck of Death

ROOFER

Hobby

EDITO

1

D

N

U

M

E

R

O

8

Le doute, l'ennemi tapi dans l'ombre

Je crois que je n'ai jamais autant douté de ma participation au fanzine que durant l'élaboration de ce numéro, au point où je ne n'ai pas eu la force de faire mon article sur la sortie de Roofer (oui, le jeu est disponible et Corentin vous en parle dans se numéro). Entre l'arrivée de jeux indés faisant la part belle à l'IA* jusque dans la création des figurines, le comble à mes yeux, et la place grandissante que prennent les grosses licences sur les chaînes de toutes tailles, ma motivation a faibli. Je pourrais citer aussi le coût grandissant (du fois deux!) que l'on sent arriver pour obtenir un stand en gros festival.

Dans cette ambiance difficile pour moi de me dire que les choses peuvent changer. Miraculeusement, il s'est passé plusieurs choses, d'abord mes coups de gueule partis dans tous les sens au coeur du collectif 1D ne l'ont pas fait exploser, ensuite de nouvelles volontés sont arrivées, d'autres sont revenues, au point de me dire: "on peut encore y arriver."

Samy Esprit

*Le monde du jeu n'est pas épargné par l'IA, la quasi totalité des affiches d'événements (pas les gros ouf!), voir de boutiques, ont ces deux derniers mois été réalisées sous IA pour un résultat qui permet rarement de les différencier entre elles. Mine de rien ce comportement légitime dans la tête d'une partie des joueurs l'utilisation de l'IA. Si on laisse cela faire partie du paysage... Plus de retour en arrière.

SOMMAIRE

- ColorQuest pages 05 - 08
- Pawns Pusher pages 09 - 12
- Sorcerer's Deck of Death pages 13 - 16
- Se mettre à table ! (Tables de jeux et décors) pages 17 - 21
- Roofer : Focus sur le Spot pages 22 - 25
- Événements page 26

Crédits

Rédacteurs : Fabien de FLUO Craft, Samy « Esprit » Maronnier, Hugo Minus, Corentin Calvez,
Illustrations couverture : Robbie Reiser
Mise en page : Samy « Esprit » Maronnier, Corentin Calvez

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 reviendrons sur la campagne Color Quest Fire et sur les projets à venir.

Color Quest Fire : « Fire in the Hole ! »

La campagne *Color Quest Fire*, lancée le 24 mars dernier n'a malheureusement pas atteint son objectif le jeudi 23 avril 2026 malgré une série d'ajustements stratégiques et de jeux bonus.

Ce n'est pas la première fois qu'une campagne Color Warz rencontre l'insuccès : *Color Warz : Dark Threat* en 2013, *Color Warz : Khroma* en 2016 ou plus récemment *la Saison 2 de Color Quest* en 2017). C'est toujours un moment difficile à passer pour l'équipe, pour les contributeurs et les contributrices mais, à chaque fois, cela a abouti à de nouveaux projets.

L'échec de *Color Warz : Dark Threat* a donné naissance à *Color Quest* ([voir la Saison 1](#)), celui de l'artbook Khroma engendré une version plus aboutie de l'artbook avec *Color Quest Saga* et la saison 2 avortée sur Kickstarter s'est muée en une transition vers la plateforme de financement participatif française Game on Tabletop et une série de campagnes à succès *Color Quest Alpha*, *Beta*, *Gamma* et *Saga*.

Avec les bonnes décisions et le soutien de la communauté, on peut donc transformer un échec en quelque chose de viable et solide par la suite.

Color Quest Fire Bird : le Phénix renaît de ses cendres



En ce qui concerne la campagne *Color Quest Fire Bird*, nous avons décidé de rebondir tout de suite. Comme on dit, il faut battre le fer quand il est encore chaud.

Vous le savez, les enjeux pour cette édition sont grands car son financement permettra de préparer le retour du jeu via la campagne *Color Quest Delta* (voir ci-après) mais également d'établir l'architecture des nouvelles campagnes *Color Quest* pour assurer les prochaines sorties de figurines.

Je précise que la dernière campagne *Color Quest* impliquant la sortie de plusieurs références (*Saga*) date de plus de 5 ans, il nous faut impérativement passer par cette étape avant de proposer le retour du jeu dans une campagne plus ambitieuse.

En accord avec l'équipe de sculpteurs, nous avons donc revus nos objectifs à la baisse et ainsi pu proposer une offre générique plus compétitive.

La nouvelle campagne se déroulera du mardi 28 avril au mardi 12 mai 2026 sur Ulule.

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

Les 3 figurines *Color Quest Fire* sculptées par Gael Goumon seront donc à présent proposées pour 33€ au lieu de 45€. Ce choix limitera nos capacités d'investissement dans le temps mais nous sommes à présent fixés sur ce qui peut être fait ou non au niveau des prix.

Je rappelle enfin qu'au niveau du gameplay, l'ajout des 3 personnages de la campagne *Color Quest Fire* est nécessaire à l'équilibrage du roster du clan Dark Khromaz.

Avec ces deux leviers actionnés (seuil abaissé et prix ajusté), il n'y a pas de raisons à ce que nous ne puissions pas réunir les 25% de fonds manquants au financement et aller bien au-delà.

Color Quest Delta et Color Quest Wood : l'avenir de Color Quest



Les échanges pendant la campagne *Color Quest Fire* sur les forums et sur les réseaux ont mis en avant le fait que le retour du jeu Color Quest était toujours très attendu et que nous ne pouvions pas le conditionner au succès d'une nouvelle campagne incluant uniquement des figurines comme prévu initialement avec le projet *Color Quest Wood*.

Afin de maximiser les chances de réussite de chaque édition, nous avons donc décidé de revoir notre planning et de permuter les sorties des campagnes *Color Quest Wood* et *Color Quest Delta*.

La campagne *Color Quest Delta*, impliquant les figurines des héros niveau 3 :

- Élu niveau 3 : illustré par Rémi Lamothe et sculpté par Gael Goumon
- Succube niveau 3 : illustrée par Gael Lannurien et sculptée par Gael Goumon
- Oak niveau 3 : illustré par Rémi Lamothe et sculpté par Valentin Zak
- Rônin niveau 3 : illustré par Kevin de Castro et sculpté par Valentin Zak

Ainsi qu'un nouveau Monstre et de nouveaux Stretch Goals. Le retour du jeu Color Quest aura donc lieu au Printemps 2027 accompagné de ces nouvelles figurines.

La campagne Color Quest Wood quant à elle, avec des modèles sculptés par Stéphane Nguyen aura lieu fin 2027 / début 2028.

Les Légendes de Khroma : le Grimoire de Oak



En parallèle des projets cités plus haut, nous travaillons également sur de nouvelles idées comme le Grimoire de Oak qui regroupera une série d'aventures et d'explorations indépendantes dans l'univers de Khroma.

Ce nouveau projet a pour objectif d'accompagner le projet de boutique sur lequel nous travaillons avec notre partenaire : [Lafig Miniatures](#) pour vous donner l'accès aux impressions 3D du catalogue Color Quest de façon permanente.

Ainsi, au-delà des jeux (Paint Brawl, Color Quest, etc.), vous pourrez également donner vie à vos figurines et les resituer dans l'univers Color Warz.

Nous réfléchissons également à différents projets de socles scéniques pour épauler ces récits.

L'aventure continue !

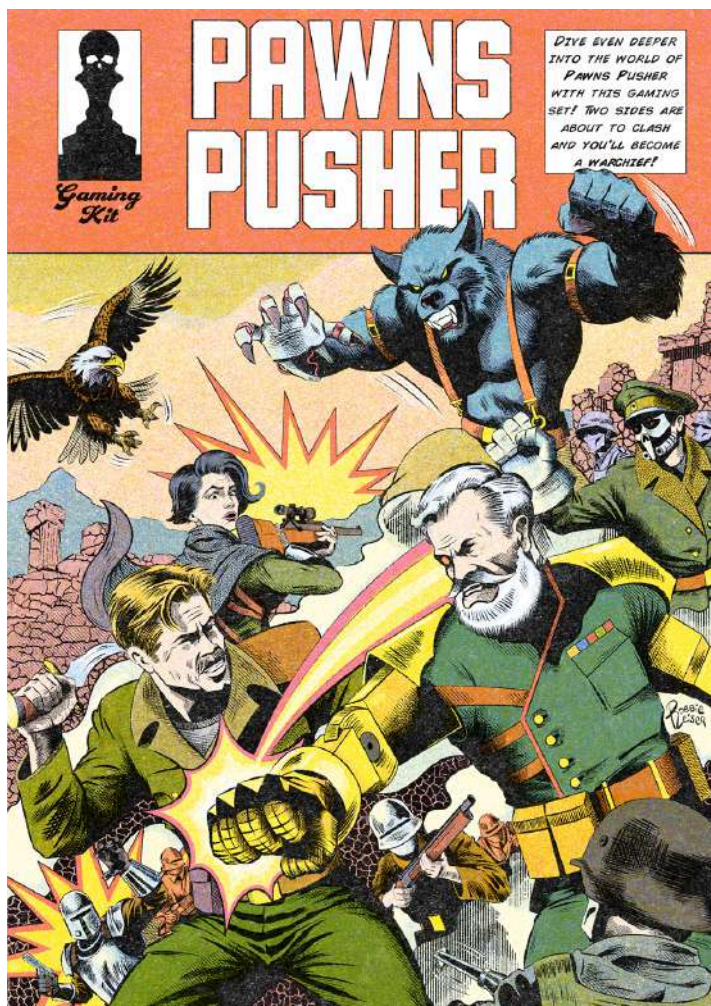
Dans le prochain numéro, nous reviendrons sur les sujets initialement prévus pour ce numéro à savoir la poursuite des péripéties des membres du Cercle de la Quête avec l'Acte III et nous reviendrons plus en détails sur les campagnes *Color Quest Fire Bird* avec Gael Goumon et *Color Quest Wood* avec Stéphane Nguyen.

Crédits illustrations : Grimoire de Oak: Rémi Lamothe.

À très vite

PAWNS PUSHER

Par Pierre



Bonjour les joueurs !

C'est Pierre, créateur/designer/éditeur de la gamme de figurines et du jeu PAWNS PUSHER.

Aujourd'hui, je vous propose quelques lignes dédiées au jeu. Donc, PAWNS PUSHER c'est un jeu de confrontation, en l'occurrence entre 2 joueurs. Le jeu, dans son format de base, propose des parties rapides, se jouant en 20 minutes en moyenne.

C'est un jeu aussi bien approprié aux parties entre amis ou entre parents et enfants. Et oui, l'âge indiqué est à partir de 11 ans.

Les wargamers, pourront, grâce à PAWNS PUSHER, initier leur entourage au wargame.

C'est un jeu fun. On s'amuse, on rigole, tout en faisant appel à de la réflexion stratégique et tactique ! La mécanique de jeu fait appel aux probabilités, car oui, toutes les résolutions des actions se font sur jet de dé à 6 faces. Les joueurs doivent ainsi réfléchir à la probabilité de chance de résolution de leurs actions avant de tenter de les réaliser.

Ça donne lieu à des trucs absolument épiques ! L'audace peut être très favorable ou parfois catastrophique ! C'est en cela que l'état d'esprit PULP de l'univers PAWNS PUSHER se retrouve dans le jeu.



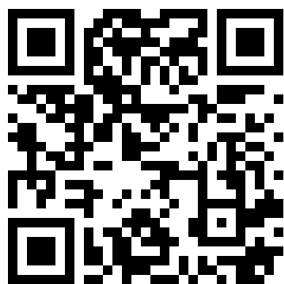
Le Gaming Set

Le GAMING SET de base est composé ainsi :

Une mallette dans laquelle on retrouve tout l'essentiel pour jouer : 14 figurines (7 par faction) et leurs cartes de profil, le plateau de jeu 60x60cm, 6 décors, et les accessoires - c'est à dire 2 double décimètre, 20 dés, et 10 tokens.

Il est bien sûr possible d'élargir et de customiser vos factions en jouant des personnages complémentaires que vous pouvez vous procurer sur le E-shop.

<https://pawnspusher-com.sumupstore.com/>



Le jeu se passe sur le plateau de 60x60cm sur lequel sont disposés des décors. Les joueurs sont face à face. Chacun joue des figurines de sa faction. Pour l'équilibre, chaque joueur joue un groupe de figurines équivalent en points à celui de son adversaire. Le but du jeu est de faire perdre le maximum de points de vie à son adversaire. Oui, les figurines ont un nombre de points de vie limité, et ces points de vie se perdent lorsque la figurine subit des attaques.

Donc le principe est simple : les joueurs vont déplacer leurs figurines sur le plateau de jeu pour tirer et frapper les figurines adverses.

Le jeu se joue de manière alternée, c'est à dire qu'un joueur aura l'initiative pour activer 1 de ses unités de figurines. Lorsque qu'une unité de figurines est active, elle peut réaliser 2 actions. Ces 2 actions sont au choix du joueur parmi 3 actions possibles : bouger, tirer, frapper.

UNITY Troopers



UNITY Troopers

2 pts

Profil (par figurine)

MOUV	TIR	CAC	DEF	PV
8	1(3+)	1(5+)	5+	2

Escouade*

* Les Troopers forment une escouade de 5 figurines ayant le même profil.

* Chaque figurine doit toujours être déployée à 1 cm d'une autre figurine de l'escouade.

* Au TIR et au CAC, chaque figurine peut sélectionner une cible au choix.

Une fois que cette unité de figurines a effectué ses 2 actions, elle se retrouve désactivée pendant le reste du tour de jeu. C'est ensuite au tour de l'autre joueur d'activer une de ses unités, de jouer ses 2 actions, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités sur la table aient joué, ce qui clôturera ainsi le premier Tour de jeu.

Alors, le deuxième Tour de jeu commencera, toutes les figurines pourront de nouveau être activées et donc faire leurs 2 actions, toujours de manière alternée, un joueur après l'autre, unité après unité.

Vous trouverez dans cet article les règles du jeu en version Fr 2026.

Ci-dessous, la dernière figurine PAWNS PUSHER révélée en février 2026 ! Le DESTRUCTEUR - Héros de la faction UNITY, c'est est une machine à tuer lobotomisée et dopée aux drogues de combat.

Description du produit : Miniature en résine, échelle 32 mm (40 mm en réalité), à assembler et à peindre. Ne convient pas aux enfants de moins de 12 ans. Cette miniature est composée de 4 pièces (dont un socle en résine de 40 mm de diamètre).

- Figurine sculptée par : @luxthantor
- Figurine peinte par : @madstudio_alexandre_gille



PAWNS PUSHER - Règles du Jeu

Genre : Jeu d'escarmouche avec figurines - 2 joueurs

Durée : ~20 minutes par partie

Âge conseillé : 12+

Univers

Inspiré de l'esthétique et de l'esprit PULP, avec une touche d'ésotérisme et de science expérimentale, l'univers du jeu revisite les guerres passées sous un angle alternatif où les monstres mutants, assassins silencieux, artefacts magiques et armes dévastatrices s'invitent sur les champs de bataille.

Objectif du jeu

Faire perdre des points de vie ou éliminer complètement la faction adverse avant la fin de la partie. Chaque unité (figurine ou escouade de figurines) a son propre profil, nombre de points de vie et coût en points inscrits sur sa carte de profil. Les joueurs doivent jouer des factions dont le coût total en points est équivalent.

Mécanique de jeu

1. Phase de déploiement :

La phase de déploiement est la phase durant laquelle les joueurs déploient leurs unités de figurines sur la table de Jeu. Le déploiement s'effectue dans une zone de 10 cm du bord de table du joueur.

Le déploiement des unités se fait de manière alternée, un joueur après l'autre, unité par unité. Le joueur qui obtient le plus grand score sur un jet d'1D6 obtient l'initiative pour déployer sa première unité de figurines. Ensuite, le joueur adverse déploie sa première unité de figurines, et ainsi de suite de manière alternée, jusqu'à ce que toutes les figurines soient déployées. Les joueurs sont ensuite prêts à s'affronter.

2. Phases de confrontation :

Chaque unité de figurines dispose de 2 actions à effectuer par Tour, au choix entre MOUV, TIR et CAC. La résolution d'une action se joue sur jet de D6. Un jet de D est réussi lorsqu'il est égal ou supérieur à la valeur indiquée sur la carte de profil de l'unité qui effectue l'action. Lorsque les 2 actions de l'unité de figurines sont effectuées ainsi que la résolution de ses éventuelles capacités spéciales, c'est au joueur adverse d'activer une unité de figurines pour réaliser ses 2 actions, et ainsi de suite de manière alternée.

Le nombre de Tours d'une partie est égal au nombre d'unités de figurines en jeu. Par exemple, si les deux joueurs jouent 3 unités chacun, il y a un total de 6 unités, donc la partie se jouera en 6 Tours.

Le joueur qui obtient le plus grand score sur un jet d'1D6 obtient l'initiative pour activer sa première unité de figurines au Tour 1.

Le Tour de jeu s'achève lorsque toutes les unités de figurines des deux factions ont réalisé leurs actions. Lorsqu'un nouveau Tour commence, les unités de figurines récupèrent 2 actions. Les joueurs continuent d'activer leurs unités de manière alternée jusqu'à la fin du Tour, et ainsi de suite.

3. Fin de partie :

La partie s'achève à la fin du dernier Tour de jeu ou si un des joueurs a perdu toutes ses unités. Le gagnant est le joueur à qui il reste le plus de points de vie (PV).

Terrains :

Le jeu se joue sur un plateau de 60X60cm. Sur le plateau, il y a 2 types d'éléments de terrain :

Petit élément de terrain (muret) :

Lorsqu'une unité est derrière un petit élément de terrain, à une distance maximum d'1 cm, elle bénéficie de +1 en DEF contre les TIRS. Un petit élément de terrain peut-être traversé par une unité grâce à une action de MOUV. Lorsqu'une unité traverse un petit élément de terrain, son MOUV est réduit de 50%.

Grand élément de terrain (mur) :

Un grand élément de terrain est obstruant. Une unité positionnée derrière un grand élément de terrain ne peut donc pas être ciblée par un TIR adverse nécessitant une ligne de vue. Un grand élément de terrain ne peut pas être traversé.

Cartes de Profil

Chaque unité de figurines dispose d'une carte qui dresse ses caractéristiques de : MOUV, TIR, CAC, DEF, PV.

- **MOUV** : une unité peut effectuer une action de MOUVement en cm dont la distance maximum est indiquée sur sa carte de profil.
- **TIR** : le TIR a une portée illimitée. Une unité peut effectuer une action de TIR sur une unité ennemie à condition que la figurine qui tir ait une ligne de vue sur elle. Le nombre de TIRS par action de l'unité est indiqué sur sa carte de profil. Il n'est pas possible de cibler au TIR une unité positionnée derrière une autre unité ennemie égale ou supérieure en nombre de figurines. Une unité ne peut pas faire d'action de TIR lorsqu'elle est engagée au Corps à Corps.
- **CAC** : une unité peut attaquer au Corps à Corps une unité ennemie à condition d'être en contact socle à socle avec elle. Une unité engagée au Corps à Corps contre plusieurs unités ennemies peut répartir ses attaques contre elles. Une unité peut se désengager d'un Corps à Corps par une simple action de MOUVement.
- **DEF** : la DEFense est la capacité de l'unité à parer une attaque de TIR ou de CAC d'une unité ennemie. Le jet de DEFense s'effectue lors du tour de l'unité adverse lorsque celle-ci vient d'effectuer ses jets d'attaque de TIR et de CAC. Si le jet de DEF échoue, l'unité perd 1 PV. La DEF ne compte pas pour une action.
- **PV** : une unité dispose d'un certain nombre de Points de Vie. Lorsque qu'une unité perd son dernier PV, elle est retirée de la table de jeu.

Capacités spéciales :

Certaines unités ont des capacités spéciales mentionnées sur leur carte de profil. Ces capacités spéciales ne consomment pas de point d'action.

Capacité commune :

"A terre !!!" : lorsqu'une unité est ciblée au TIR par une unité adverse, il est possible pour celle-ci de se coucher à terre avant l'action de TIR de l'adversaire. L'unité à terre bénéficie ainsi d'une DEF universelle de 4+ contre l'ensemble des actions de TIR de l'adversaire pendant ce Tour. Cette action consomme 1 action au Tour suivant de l'unité qui s'est jetée à terre. Une DEF universelle ne peut jamais être annulée.

Héros :

Les héros ont la capacité de lancer 1 **PUNCHLINE** par partie. La **PUNCHLINE** peut tenter d'être activée lors de l'activation du héros à chaque tour de jeu. La **PUNCHLINE** s'active sur 4+ et permet au héros de gagner 2 actions supplémentaires pendant ce tour de jeu. La **PUNCHLINE** ne consomme pas de point d'action.

Sorcerers' Deck of Death

Par Anthony Evrard

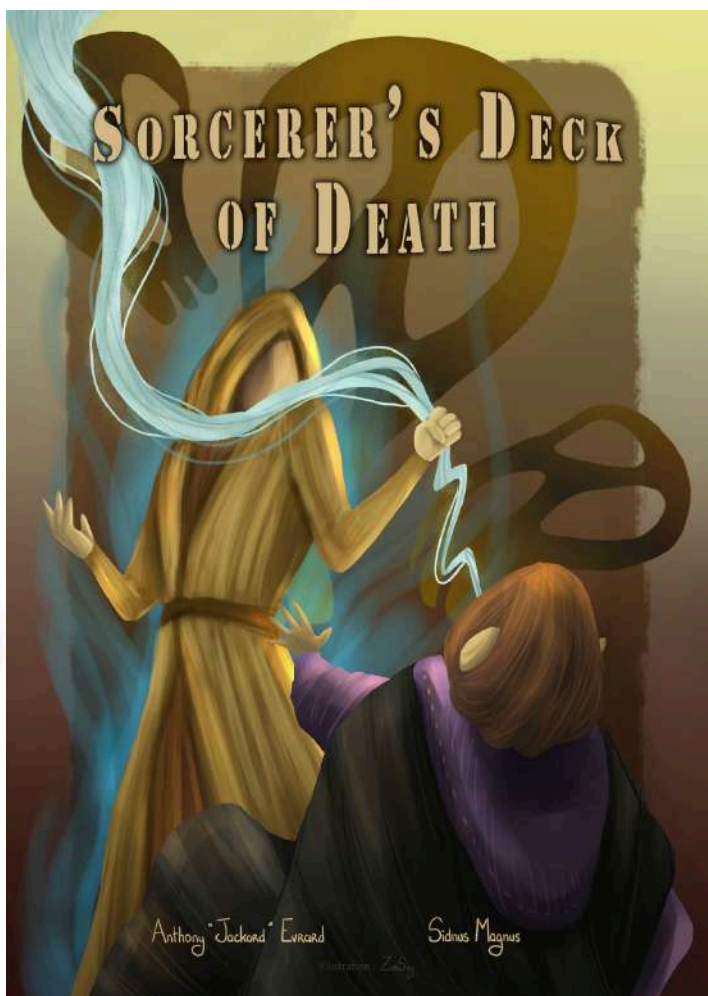


Illustration par ZaeSag

Avant-propos :

Avant même le début du Temps, n'existait qu'Hêxapolos l'Incréés, les 6 Visages de la Divinité. Après des éons d'attente, lassés d'Eux mêmes et accablés de solitude, Ils exhala son dernier souffle et ses six Faces périrent.

C'est ce dernier souffle qui débuta la Création de ce qui est, c'est sur le cadavre de ce Dieu, devenu le Cube-Monde, sur la Face Haute d'Hêxapolos que se déroule ce jeu.

Bienvenue dans ce monde.

Dans un monde devenu amnésique après l'apocalyptique Guerre des Quatre Mages.

Dans un monde où la Souveraine des Dieux s'est incarnée pour rétablir l'ordre et ramener la civilisation.

Dans un monde où les morts sont de plus en plus nombreux à quitter la douceur de la tombe.

Dans un monde où même les premiers des Elfes sortent de leurs froides méditations pour accomplir la volonté de leur Reine.

Dans un monde où les miroirs, et même les reflets dans les yeux de l'être aimé, ouvrent la voie aux démons des Mondes Perpendiculaires.

Dans un monde où la Quête de Pouvoir vous a amené. Alors soyez le bienvenu Mage, saisissez vos dés, vos cartes, regroupez vos sbires, dépensez quelques menues monnaies en babioles et préparez-vous à conquérir le Pouvoir qui vous appelle ! Que vous ayez recruté des aventuriers de Couronnes, subjugué des morts-vivants de Nécropolis, dévoyé des Elfes de la Luminescence Immobile ou invoqué des Démons des Mondes Perpendiculaires, peu importe.

Oh, et bien sûr terrassez votre adversaire et concurrent, le Pouvoir ne se partage pas.

Présentation générale du jeu :

Sorcerer's Deck of Death est un jeu de figurines créé par Anthony « Jackard » Evrard et Sidnus Magnus, et illustré par ZaeSag. Il s'agit d'un jeu agnostique, c'est-à-dire sans gamme de figurines dédiée. Autrement dit, il est conçu pour être joué avec n'importe quelle figurine, tant que les joueurs s'y retrouvent, tout est permis !

Le jeu se déroule dans un univers médiéval-fantastique, sur le monde cubique d'Hêxapolos. Sur ce monde, les Mages s'affrontent car lorsque l'un d'eux tue l'un de ses rivaux, il peut alors absorber le Pouvoir du vaincu et devenir ainsi lui-même de plus en plus puissant. A terme cependant, les Mages devenus trop puissants finissent par s'affaiblir physiquement et par perdre la raison...

Plus concrètement... :

Tout cela est très bien, mais on pourrait se demander ce qui distingue ce jeu des nombreux autres jeux d'escarmouche. Quelles sont donc ses particularités ?

Premièrement, le but du jeu est simple et direct, il s'agit simplement de tuer le Mage de son adversaire. Bien sûr ce ne sera pas si facile, les Mages sont plutôt résistants et possèdent de nombreux points de vie.

Deuxièmement, la mécanique principale du jeu repose sur l'utilisation d'un paquet de 32 cartes par joueur.

Des cartes à jouer toutes simples, que tout le monde possède à priori (enfin normalement...). Ces cartes de Pouvoir, les joueurs vont en piocher régulièrement durant la partie. Et ils vont utiliser ces cartes pour lancer leurs nombreux sorts et autres capacités ! Évidemment il ne s'agira pas d'utiliser n'importe quelle carte pour lancer un sort, ce serait trop simple ! Chaque sort possède un coût de lancement qui va correspondre la plupart du temps à une combinaison particulière de cartes. Par exemple, avec un brelan (3 cartes identiques) un Mage des Couronnes pourra lancer une Boule de Feu, tandis qu'avec 2 cartes de la même couleur, un Mage des Neiges Éternelles pourra lancer une Tempête de Givre.

Les sorts à votre disposition sont nombreux, ainsi quelque soit votre main de cartes, vous aurez toujours de nombreuses possibilités et beaucoup de choix à faire.

Le contenu :

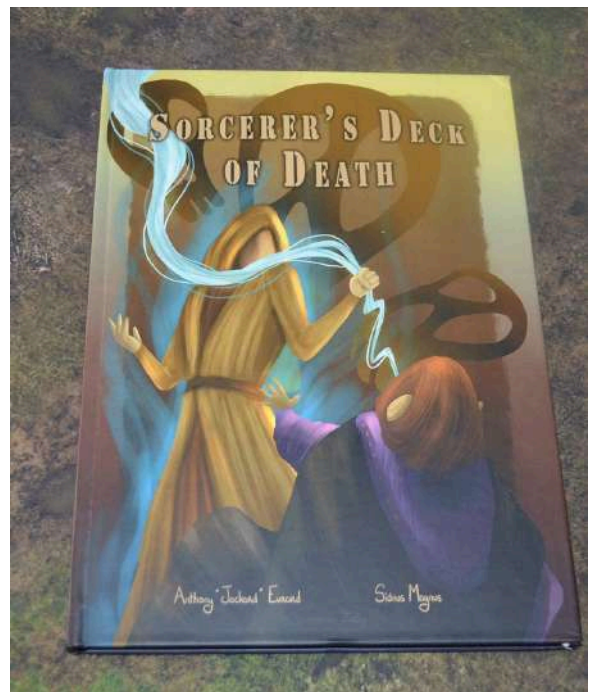
Le livre (ou fichier pdf) comprend 114 pages, vous y trouverez bien entendu les règles du jeu, mais également de nombreux textes d'ambiance, 4 factions complètes avec chacune leur propre liste de sorts, de sbires recrutables, et autres objets et équipements spéciaux. Vous trouverez également 7 scénarios qui viendront pimenter les parties !

Pour aller plus loin :

[Le jeu est disponible sur le site https://lulu.com/ en impression à la demande ou en pdf.](https://lulu.com/)

N'hésitez pas non plus à télécharger le mode démo qui est gratuit, complètement autonome et jouable. Il vous donnera une bonne idée des mécanismes du jeu ! Ce mode démo est disponible sur le site <https://jackofdiamonds.fr/>

Sur ce site de l'éditeur, vous trouverez également un lien pour rejoindre le groupe Discord consacré au jeu si cela vous intéresse. De plus des contenus additionnels seront régulièrement proposés (vous pourrez déjà y trouver un scénario spécial de Noël à télécharger).



1er plan de gauche à droite : North Star Figures, Lucid Eye Publications, Hasslefree miniatures, Fireforge games, Dark Sword miniatures
Au second plan : Impression 3d Great Grimoire

Le Gambit des Sorciers

Un scénario pour Sorcerer's Deck of Death, par Anthony « Jackard » et Sidnus Magnus

Dans des temps Immémoriaux, les Dragons aimaient les jeux sanglants aux règles alambiquées.

L'un de ces jeux était le Régicide, qui voyait l'affrontement de deux bandes armées d'Elfes qui, pour faire simple, combattaient jusqu'à la mort d'un des deux "Rois d'un Jour", le tout accompagné de brutales chorégraphies de combat et de complexes mouvements de troupes très réglémentés.

Mais la race des Elfes fut presque décimée par ce jeu barbare.

Alors les Mères Dragons, dans leur grande sagesse, remplacèrent les Elfes par des statues enchantées énormes représentant les différents types de troupes, aux noms évoquant leur fonction comme le Guerrier, le Tireur, le Bolide ou le Malabar...

Et de nos jours, subsistent quelques traces de ce jeu, comme les lois qui définissent l'Art de la Guerre, et aussi les jeux de l'Arène, et bien sûr les Échecs.

À noter qu'il reste ça et là, dans des plaines rocheuses bien plates, des regroupements d'immenses statues enchantées qui se déplacent parfois toutes seules, pour rejouer de célèbres parties, aujourd'hui oubliées.

Mise en place du terrain :

Placez 5 objectifs annexes (qu'on peut représenter par des statues enchantées), un au centre de la table et les quatre autres autour de manière équitable en suivant par exemple le schéma ci-dessous.

Les objectifs doivent être espacés d'au moins 6ps les uns des autres. Placez ensuite des éléments de décors comme bon vous semble (quelques arbres, collines, etc)

Déploiement des bandes :

Les deux joueurs se déploient chacun d'un côté, en bas ou en haut, et jusqu'à 3ps de leur bord de table.

Objectifs annexes :

Lors de la phase de Pouvoir, piochez une carte de Pouvoir supplémentaire pour chaque objectif annexe que vous contrôlez.

Phase de début de tour :

A partir du second tour, lancez 2d6 sur le tableau d'événements ci-dessous et appliquez le résultat obtenu :

2-3 : Un Jeu barbare

En fin de tour, après avoir déplacé les objectifs, toutes les figurines au contact d'un objectif effectuent un test de CRG à 9+. En cas d'échec elles perdent 1PV.

4 : Massacre ancestral

Durant ce tour, toutes les figurines à 3ps d'au moins un objectif ont un malus de -1 sur leur caractéristique Déf.

5 : Sans repos

Durant ce tour, toutes les figurines subissent un malus de -2 lorsqu'elles effectuent l'action « Se Ressaisir » (ce malus s'ajoute bien sûr au malus de -2 si vous effectuez cette action avec 1 seul PA).

6 : Manœuvre inattendue

Un objectif déterminé aléatoirement est immédiatement placé à 6ps dans une direction aléatoire

(utiliser un dé de direction ou tout autre moyen à votre disposition). Si ceci devait amener l'objectif à moins de 3ps d'un autre objectif, alors ajustez la distance de ce déplacement pour que les objectifs restent bien à 3ps minimum les uns des autres.

7 : Pat

Rien ne se passe ce tour-ci.

8 : Manœuvre inattendue

Idem événement numéro 6

9 : Sacrifice

Chaque joueur choisit l'un de ses Sbières, celui-ci perd 1 PV.

10 : Le Pouvoir des pierres

Durant ce tour, toutes les figurines à 3ps d'un objectif piochent une carte supplémentaire lorsqu'elles effectuent l'action « Focus ».

11-12 : Un coup de Maître :

Chaque joueur gagne un Joker ne comptant pas dans la limite de cartes en main.

Détermination du contrôle des objectifs :

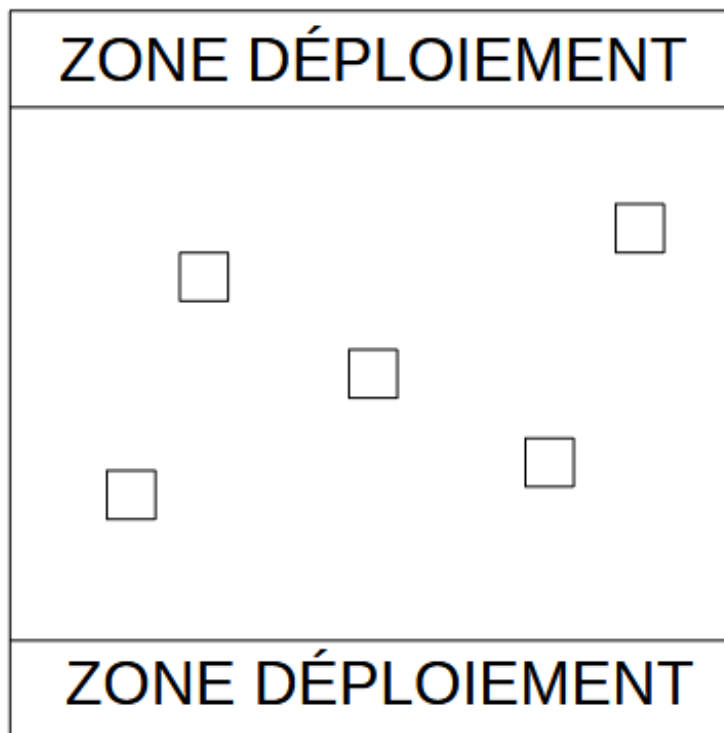
Après avoir déterminé le contrôle des objectifs de la manière habituelle, le joueur contrôlant le plus d'objectifs bénéficie d'un effet bonus selon la différence d'objectifs contrôlés par rapport à son adversaire :

- 1 ou 2 objectifs de plus : Le Mage adverse subit une blessure.

- 3 ou 4 objectifs de plus : Le Mage adverse subit une blessure, de plus vous pouvez décider de faire subir une blessure à votre Mage pour infliger une seconde blessure au Mage adverse.

- 5 objectifs de plus : Le Mage adverse subit deux blessures.

Ensuite, en commençant par le joueur contrôlant le plus d'objectifs, chaque joueur peut déplacer les objectifs contrôlés par son adversaire de jusqu'à 4ps dans n'importe quelle direction. Lors de ce déplacement spécial, les objectifs ignorent les figurines et les décors. Enfin, les objectifs doivent toujours rester à 3ps minimum les uns des autres.



: Objectif annexe

Se mettre à table !

Des débuts, jusqu'au concours de tables.

Par Pierre

S'il y a bien une chose nécessaire pour pouvoir faire une partie de jeu de figurine quelle qu'elle soit, c'est une table. Ce bon vieux meuble que les humains utilisent depuis des millénaires en bois en métal, en verre, en brique... de tous les noms, en passant par le suédois au français...

Ce meuble bien pratique de toute taille nous permet de passer nos meilleurs moments avec nos figurines préférés, mais est ce que ce meuble suffit ?

On a toutes et tous démarré sur la nappe en tissu ou la toile cirée de la cuisine avec une boîte de céréales ou des lego en guise de décors.

Puis petit à petit, on agrmente la table d'éléments de plus en plus adaptés pour permettre une meilleure immersion jusqu'à réussir à se plonger dans l'univers de notre jeu favori.

Pour ma part, j'ai toujours eu du mal à me mettre aux décors.

Quand j'ai commencé le wargame réellement au lycée, j'utilisé des kapla, des playmobil et quelques décors de modélisme ferroviaire de mon père pour agrémenter le tapis « herbe » pour pousser les figurines.

Quand j'ai commencé à aller en association, les vétérans m'ont fait découvrir les décors maisons avec le polystyrène, le carton, les décors d'aquarium etc.

Et surtout les décors officiels games workshop et ziterdes entre autre.

C'était top de pouvoir jouer toutes les semaines sur des tables de plus en plus immersives.



Puis vient le temps des parties chez les copains et l'envie d'avoir sa table chez soit

C'est là qu'arrive des sites comme deepcut studio ou gamesmat pour les tapis de jeu et décorsminiature.fr qui propose un nombre astronomique de décors en tout genre.

Ça a été le premier pied dans le terrier de lapin du modélisme surtout lorsque je me suis mis à Infinity et d'autre comme shadow war armageddon et warcy. Ceux sont des jeux demandant bien plus de bâtiment, végétations et de petits éléments, les fameux « scatter terrain ».



Ils existent aujourd'hui énormément de gamme que ça soit chez les éditeurs des jeux directement ou chez des fabricants autres.

Pour ma part, j'ai investi chez Losblock, un site russe, Warsenal, aux US, et microart studio et Customeeple, en Espagne, pour Infinity. On est ici sur des kits en MDF de grande qualité restant abordable (si on oublie les frais de douanes pour losblock et warsenal).



Quand j'ai investi, j'ai pris de partie de prendre de kits « modulaires » pouvant être rangé dans des caisses et surtout pouvant être repositionné différemment à chaque partie pour varier les plaisirs.

A mes yeux, le plus important sur une table de jeu est l'immersion qu'elle propose avant « l'optimisation » et la normalisation qui serait demandé en tournois.

De ce fait, j'aime à ce que les décors et les couleurs proposent une harmonie visuelle.

Que ça soit en partie avec les copains, en association ou en salon pour des démos, il faut que j'aie l'envie de m'y plonger, que la sensation de crédibilité soit bien présente.

Et je me suis inspiré de la même méthode sur les décors infinity mais comme ils demandent plus de « lumière » qui nécessiterait un aéro, je me suis fait des pochoirs simple pour le faire à la bombe.

Et ce qui donne du détail ici, ce sont les fameuses enseignes néons en acryliques.

Pour les bombes, je prends toujours une sous couche plus épaisse comme Games ou Army painter, le mdf ayant tendance à boire le peinture à la bombe. Puis des bombes venant d'Action ou des magasins de loisirs créatifs pour des couleurs plus spécifiques.



Pour figoler les décors, j'ai pris le temps de passer les arrêtes au crayon Poska pour laisser ressortir les aspérités et donner du contraste.

Quand je suis devenu Warcor pour Infinity, j'ai vite compris que la manière d'attirer les gens sur un jeu est que la table tape à l'œil dès l'arrivée devant le stand.

Que les gens décident ou non d'essayer le jeu mais qu'ils disent « wow je ne sais pas ce que c'est mais c'est beau votre truc ! », c'est déjà gagné.

Quelque que soit l'univers de jeu, j'ai trouvé des gammes correspondant à ce que je voulais comme du Sarissa précision ou Knight of dices (fermé maintenant) pour les décors modernes.

Pour les meubles, j'ai pris les kits en résines de Crooked dices en Angleterre.

Les jeux comme Zona alfa ou Incountry demande également beaucoup de matériel.

Pour ces jeux, les voitures chez actions de gamme welly sont parfaitement à la bonne taille !

J'ai également trouvé des tanks et véhicules prépeint taille 1/48 ou 1/43 venant de magazine de collection comme hachette. Avec un peu de peinture pour les rendre plus crade, c'est un bon investissement pour donner de l'immersion.



Pour ma table Mars : Code aurora, j'avais investi chez TTCombat et chez Bandua wargame pour le côté futuriste brute.

Bandua que je ne recommande pas, les décors sont très chers pour ce qu'il propose.

Pour Sol Braynia, je me suis fait un kiff en refaisant le port de Lut gholein de diablo 2 sur une table de jeu.

Pour les décors, j'ai acheté chez Miniature scenery (en Australie) et galeforcenine.

La partie port avec l'eau a été un vrai défi car je n'avais jamais travaillé d'eau artificielle.

J'ai pris une planche de MDF sur laquelle j'ai peint un fond d'eau en m'inspirant de tuto de modélisme. J'y ai ensuite collé une plaque de plexi que j'ai recouvert de plusieurs couches d'eau artificielle de Green stuff world. J'ai en revanche été déçu par l'effet vague de Woodland scenic qui n'a pas du tout fonctionné mais le rendu ne reste pas mauvais.

Le quai est fait avec un polystyrène extrudé tracé et peint à l'acrylique puis à la bombe.

Dans autre style, les décors Pegasus hobbies, aux US, que j'avais pris pour Rangers of shadow deep sont parfaitement modulable pour en faire ce dont j'ai besoin

Je me rends compte que je n'ai pas encore parlé d'impression 3D qui devient la norme aujourd'hui.

N'ayant pas investi, je demande aux copains en ayant une de m'imprimer en résines plein de petits éléments.

Jusque maintenant, je trouvais les décors en filament encore trop « marqué » par les stries des couches d'impressions mais je dois bien avouer que les derniers que j'ai vus chez les copains vendent du rêve !

Mon prochain projet de table sera pour mes Kharadron AOS avec Zilvren Skyhold, une gamme de bâtiments steampunk imprimé en 3D, je suis curieux de voir ce que ça donnera.

Si ma femme accepte que j'accumule encore des caisses des décors !





Dans autre style, les décors Pegasus hobbies, aux US, que j'avais pris pour Rangers of shadow deep sont parfaitement modulable pour en faire ce dont j'ai besoin

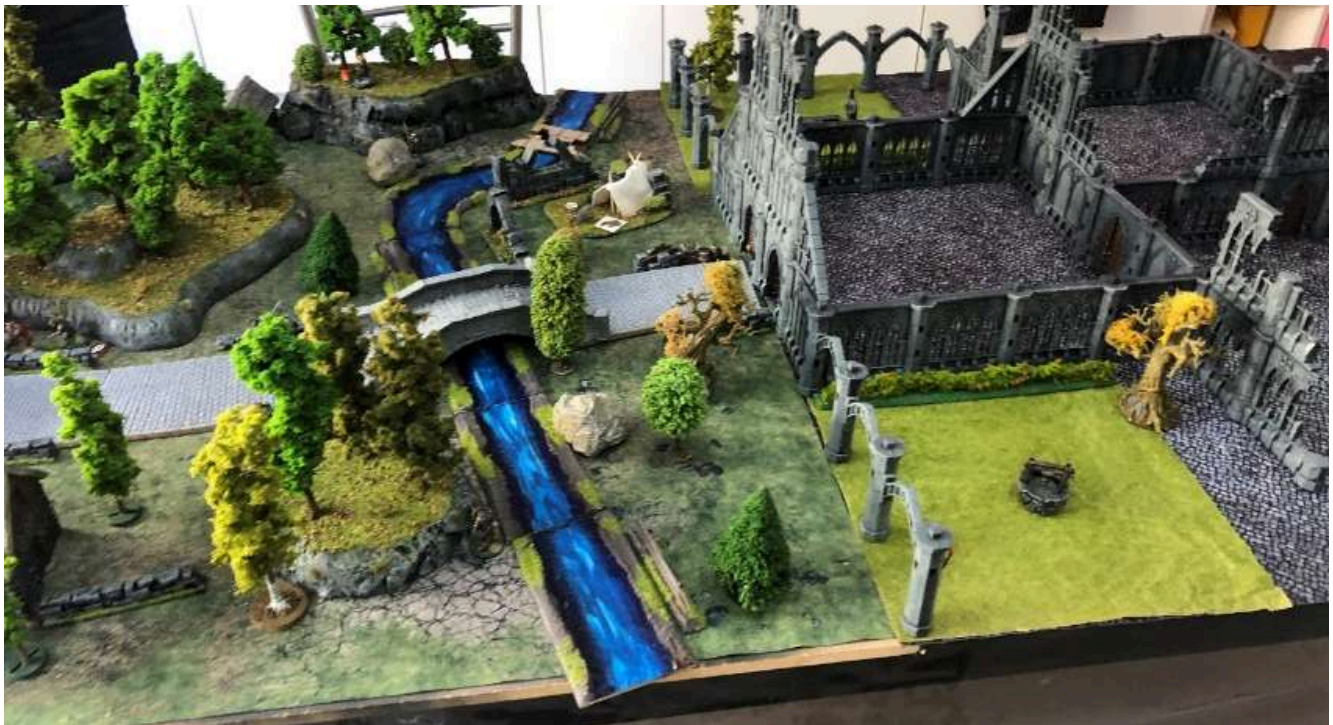
Je me rends compte que je n'ai pas encore parlé d'impression 3D qui devient la norme aujourd'hui.

N'ayant pas investi, je demande aux copains en ayant une de m'imprimer en résines plein de petits éléments.

Jusque maintenant, je trouvais les décors en filament encore trop « marqué » par les stries des couches d'impressions mais je dois bien avouer que les derniers que j'ai vus chez les copains vendent du rêve !

Mon prochain projet de table sera pour mes Kharadron AOS avec Zilvren Skyhold, une gamme de bâtiments steampunk imprimé en 3D, je suis curieux de voir ce que ça donnera.

Si ma femme accepte que j'accumule encore des caisses des décors !



1D ROOFER

Par Corentin

Après plus d'un an de travail le premier projet à 6 mains de S/T/R est enfin sorti.

Roofeer est un jeu de sport dans l'univers de Mars : Code Aurora. Et comme l'équipe ne veut rien faire comme les autres le jeu est publié depuis le 24 avril. Sur lulu.com en dématérialisé (PDF) ou en impression à la demande ou sur le site de [Trashfire Studio](https://trashfirestudio.com).



C'est quoi Roofeer en fait ?

Malgré la présentation dans un numéro précédent de 1Dmag peut être il faut remettre les choses au point ?

Vous pouvez aussi jeter un oeil sur le site :

<https://roofer-the-game.com/>

Roofeer est un jeu de figurines dans l'univers de Mars : Code Aurora. Le jeu se joue sur un plateau de 4 x 8 cases (le Spot) qui représente un toit de colonie de Mars.

Les Roofers, dont le métier est de transporter les données à travers les colonies, s'affrontent en 1 contre 1 et cherchent à "marquer" en transférant les données dans la borne de l'adversaire. Il est possible aussi de pousser les adversaires hors du terrain pour s'en débarrasser.

Mais c'est quoi S/T/R ?

STR ce sont les initiales de nos trois projets : Studio 6201, Trashfire Studio et Rêvves Création.

Trois personnes donc : Minus (Hugo), Esprit (Samy) et Coopenotte (Corentin) qui ont décidé d'unir leurs forces et de travailler ensemble pour profiter des compétences des uns et des autres et pour avancer plus vite ensemble.

Studio 6201 reste la marque des jeux de Minus et Esprit et celle la plus connue des communautés de joueurs. Mars : Code Aurora et Sol Braynia c'est 6201.

Trashfire Studio est le projet plus marchand avec la boutique et les impressions pour les pros et les particuliers ainsi que la sculpture 3D.

Rêvves Création c'est le bébé d'Esprit et la marque plus créative celle qui porte les univers et la création.

Le jeu est simple, vif et tactique. Les parties durent en général 15 à 20 minutes.

C'est un jeu de programmation où l'on pose ses dés ARES (3 faces réussites, 3 échecs) sur une carte de profil.

Les actions sont résolues en dépensant les dés à chaque tour.



FOCUS : LE SPOT

Pour la sortie le jeu nous avons bossé sur un kit de démarrage complet créé avec la collaboration de Warkitect et il est aussi disponible complètement en numérique.

Roofer a sa propre gamme de figurines, la direction artistique ayant pour objectif de coller aussi bien à MARS: Code AURORA qu'à la vision que nous avons d'un sport cyberpunk. Le jeu est cependant teinté d'une dose d'esprit agnostique dans son ADN, pour permettre à la communauté de M:CA et Sol Braynià de jouer avec ses propres *Spots* et figurines.

Certains de nos testeurs incluent déjà un *Spot* directement sur leur table de jeu M:CA comme ici à droite.

Le *Spot* c'est très simple à faire soit même : C'est 4 cases par 8 cases.



Petit à petit lorsque l'on travaillait sur le prototype et sur les réglages de Roofer il est devenu clair qu'il fallait aussi proposer le matériel à l'impression. Pions, Borne de téléchargement, drone Caméra et surtout un *Spot* sur piliers qui peut s'intégrer directement sur les tables de jeux.

Le *Spot* officiel en STL est disponible sur [MyMiniFactory](https://www.myminifactory.com/).

Le *Spot* par Warkitect est disponible pour la précommande sur Trashfire Studio et sera ensuite dispo dans la gamme de Warkitect.



Minus lui a créé un *Spot* directement en polystyrène en une après-midi de bricolage. Mais visuellement c'est son chat la star du match !

Esprit a lui aussi modélisé et imprimé son *Spot* pour tester le jeu.



Version numérique

Prévue pour une impression
PLA.

**Version Warkitect**

Un set complet avec le Spot, la caméra, les bornes et les terrains difficiles (extensions de jeux à venir).

La boîte sert aussi de rangement pour le matériel et les figurines.

Spoilers : Les toits des Colonies de Mars sont loin d'être des lieux sans dangers. Voici un aperçu des terrains difficiles pour pimenter les futures parties de Roofef.



Festivals et Conventions.

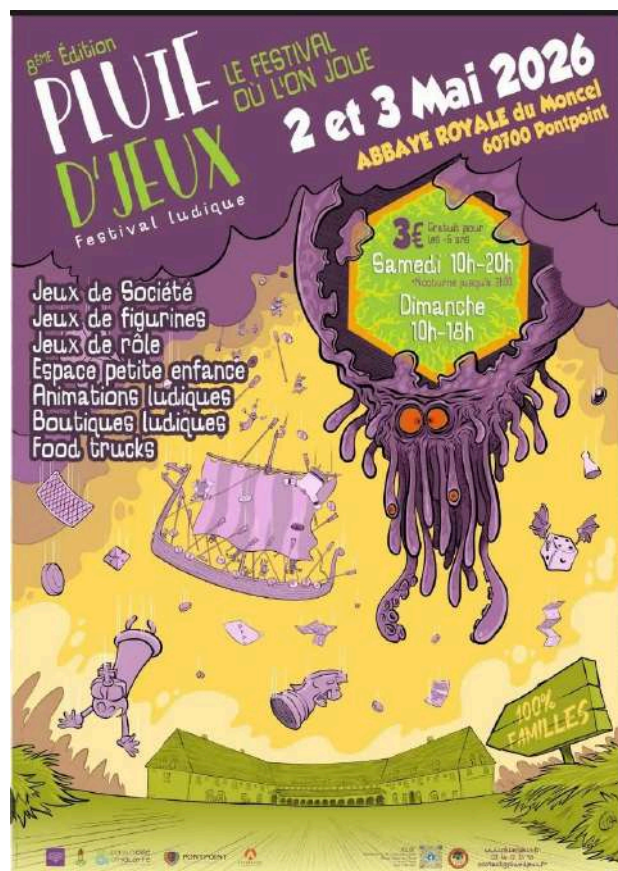
Vous faites un événement autour du jeu et de la figurine, il n'est pas n'est pas cité ici ?

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

MAI 2025

2-3 mai : Pluie d'jeux 2026 - PONTPOINT

La FéLuDe, Fédération Ludique pour la Découverte du jeu, organise avec l'aide de ses nombreuses associations adhérentes, le Festival "Pluie D'Jeux", un grand week-end dédié aux jeux et à la bonne humeur dans un magnifique cadre historique : l'Abbaye du Moncel !



2-3 mai : Festival du MAJE 2026 - Angers

Le Festival MAJE est une célébration vibrante de la créativité, de l'imagination et du jeu. Conçu comme un carrefour de passionnés, cet événement invite le public et les artistes à s'immerger dans l'univers fascinant de la miniature.



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.

22-24 mai : OctoGônes 16 - Eurexpo Lyon

OctoGônes est la Convention du Jeu et de l'Imaginaire de la région lyonnaise qui se déroule chaque premier week-end d'octobre depuis 2010.



10

NUMÉRO 8