



- Kharn-Âges Tactik
- ROOFER
- Color Quest
- Mars: Code Aurora
- Black Tentacle Studio
- Sorcerer's Deck of Death

1D

Jeux et Figurines Indés



Vol 09

Juillet / Août 2026



Sorcerer's Deck of Death



Hobby

EDITO

1 D N U M E R O 9

Il voyait de l'IA partout.

Affiches de festivals, miniatures Youtube, logos et illustrations de certains jeux, voire enseignes de magasins, les illustrations générées par IA débarquent en force depuis quelques mois. Et la tendance ne semble pas ralentir, bien au contraire.

Tout finit par se ressembler, y compris dans des domaines créatifs où l'on se débrouillait auparavant sans IA, n'imaginant même pas en avoir besoin. Certains jouent la carte de l'outil, mais à quoi sert l'outil si l'on ne reconnaît plus la patte du créateur ?

Combien de fois, à cause d'une miniature criarde et sans âme, j'ai failli rater une nouvelle vidéo d'un youtubeur que je suivais. Oui, je dis bien "suivais" car à un moment il faut faire un choix, et je ne peux pas cautionner un créateur de contenu ou un auteur qui reste indifférent non seulement au pillage, mais aussi à la difficulté matérielle et mentale dans laquelle l'IA met les artistes qui depuis des années ont fait de notre hobby ce qu'il est.

Le monde de la figurine a perdu récemment John BLANCHE, j'ai du mal à croire qu'en 2026 il aurait pu percer avec son style unique tant l'authenticité et l'originalité semblent en perte de vitesse. Il aurait dû faire dans son coin de la résistance, s'épuisant, tout en se battant contre l'invisibilité.

Combien d'artistes seriez-vous prêt à ne jamais connaître ?

Au sein du Mag, le sujet a été tranché et nous avons décidé de nous fixer une ligne claire : pas d'IA dans les projets des éditeurs qui participent au magazine.

Notre volonté est de mettre en avant la création et le savoir-faire des artistes (illustrateurs, sculpteurs, peintres, etc.) et des auteurs que vous découvrirez dans ces pages.

Alors, bonne lecture à tous et merci de soutenir les indépendants !

Samy Esprit et la Team 1D

SOMMAIRE

1 D N U M E R O 9

Kharn-Âges Tactik.....	pages 05 - 07
ROOFER, Terrain Dangereux.....	pages 08 - 09
ColorQuest	pages 10 - 14
Sorcerer's Deck of Death, rapport de partie.....	pages 15 - 23
MARS: Code AURORA, Medusa Volume 1.....	pages 24 - 26
Rise Of The Valkyries - Introduction.....	pages 27 - 31
Événements	page 32

Crédits

Rédacteurs : Fabien de FLUO Craft, Samy « Esprit » Maronnier, Hugo Minus, Corentin Calvez, 60x60, Jackard et Sidnus Magnus, Florian « Oni » Nampont

Illustrations couverture : Marius Nottet

Mise en page : Samy « Esprit » Maronnier, Corentin Calvez

10 KHARN-ÂGES TACTIK

par 60x60

Il est des jeux dont on connaît l'existence, dont on suit l'actualité de manière plus ou moins régulière mais pour lesquels on n'a jamais franchi le pas. Il faut parfois un petit coup de pouce du destin pour cela. C'est ce qui s'est passé pour moi avec Kharn-Ages Tactik la nouvelle version du jeu d'escarmouche de TGCM en 40mm lors du Hammertime 2025...

Un peu d'histoire tout d'abord concernant Kharn-Ages, le second jeu de l'éditeur nordiste TGCM après Briskars. Exploitant comme Briskars, une thématique d'animaux anthropomorphes, la première version de Kharn-Ages en 75mm a fait l'objet de deux Kickstarter, un premier en 2019 pour le lancement du jeu, et un autre en 2022 pour la saison 2 avec l'ajout des montures, du mode bataille de la faction Tembos.

Se jouant sur une surface de 60cm x 60cm, cette première version fait la part belle à des figurines imposantes, voire très imposantes avec les Tembos pouvant mesurer jusqu'à 26 cm ! Elle offre donc de magnifiques pièces à peindre qui en imposent lorsqu'on les déplace sur le champ de bataille !

Cette échelle nécessite toutefois des décors adaptés qui sortent quelque peu des standards habituels (32 ou 40mm). C'est un retour qu'a souvent eu l'équipe TGCM lors des nombreux salons auxquels ils participent et c'est en partie pour cette raison qu'est né Kharn-Ages Tactik à l'échelle 40mm : La possibilité de jouer à Kharn-Ages à une échelle compatible avec la plupart des décors que possèdent les wargamers !

Kharn-Ages Tactik (de son petit nom « KAT ») exploite exactement les mêmes règles que la version 75mm. Même livre de règles, même cartes de profils. Une seule exception, l'unité de mesure « la toise » qui passe de 4 cm à 1 pouce et sur ce point également cette nouvelle version s'aligne sur un standard permettant de réutiliser du matériel de mesure existant, règles et autres mètres rubans.

Autre différence et non des moindres, le prix ! En effet, Kharn-Ages Tactik se décline sous forme de boîtes de type « Starter » contenant 4 ou 5 figurines qui permettent dès le départ de jouer une faction dans le format standard. Il est donc possible de démarrer le

jeu pour un prix très raisonnable, les règles du jeu étant disponibles en téléchargement sur le site de TGCM.

L'autre avantage matériel que j'y vois personnellement concerne le transport et le rangement des figurines. En effet, les « Fers de Lance » KAT se transportent aisément dans une petite boîte métallique une fois les socles aimantés. Cette échelle prend également beaucoup moins de place dans les vitrines !

Parlons un peu de la surface de jeu, 60x60 cm, je suis, tout comme Nivu Niconnu (cf 1D N°5), un adepte du format escarmouche et des surfaces de jeu réduites. En effet, dans un quotidien rempli d'obligations familiales comme professionnelles souvent difficiles à concilier avec des créneaux de jeu longs, gagner du temps sur la mise en place et avoir la possibilité de jouer sur un espace réduit est un atout majeur.

Même si les tables de jeu réalisées par TGCM sont magnifiques, il est bien sûr possible de jouer à KAT sur un simple tapis néoprène ou en tissu de dimension 60x60cm ou 2'x 2' qui se trouvent assez facilement dans le commerce. TGCM en a d'ailleurs produit pour Kharn-Ages.



Khérops, peinture et décors : Mike "Troll Purulent".

Quelques éléments de décors modulaires et c'est parti ! Il est toutefois nécessaire pour tirer parti de la profondeur des règles de prévoir un peu de dénivelé sur la surface de jeu.



Kharn, peinture Xavier "Max Rebo".

Les règles reposent sur un système d'activation alternée et de points d'actions. L'objectif est de représenter au mieux les actions de combat comprenant charge, attaque puissante, coup rapide, esquive, pas de recul, etc... Chaque « Safar », nom donné aux habitants du monde de Kharn-Ages, dispose de 6 caractéristiques : Vitesse, Puissance, Agilité, Corpulence, Témérité, Intelligence. Lors des affrontements, les joueurs/joueuses vont décider du nombre de point d'action (de 1 à 3) qu'ils souhaitent engager dans cette passe d'arme.



Ce choix représentera l'engagement du combattant à cet instant précis du combat, souhaite-t-il simplement solliciter l'attention de son adversaire ou souhaite-t-il porter un coup dévastateur ? Le nombre de points engagés va définir le nombre de caractéristiques à comptabiliser dans le score d'attaque, mais également les options tactiques qui en découlent. Va-t-il se déplacer après son attaque, va-t-il tenter de repousser son adversaire ou simplement tenter de lui infliger le plus de dégâts possibles ? Quel sera ensuite le choix de son adversaire ? Va-t-il subir simplement l'attaque en tentant une défense minimaliste ou va-t-il également engager des points d'action dans une défense héroïque qui lui permettra peut-être de contre-attaquer et d'infliger des dégâts à son adversaire ?



Loin de moi l'idée de retranscrire l'intégralité des règles de Kharn-Ages dans cet article, mais l'objectif est plutôt de vous partager mon ressenti sur la richesse du système et les possibilités qu'il offre en termes de jeu. Il faut également parler des dés. Kharn-Ages se joue uniquement avec des dés 10. Au total des valeurs de caractéristiques mentionné précédemment va venir s'ajouter le total d'1D10. Le hasard me direz-vous, souvent liés à des instants mémorables de parties ! Parmi les wargamers il y a souvent les chanceux et les moins chanceux aux jets de dés, peut être ces derniers sont-ils plus chanceux dans d'autres domaines comme le dit le dicton... Toutefois, Kharn-Ages propose dès la création de son « Fer de Lance » des choix tactiques forts pour pallier les aléas du hasard ! En effet, chaque Safar dispose d'un niveau qui correspond au nombre de dés qui seront lancés lors d'une de ces actions, par exemple un Safar de niveau 3 lancera 3 dés et choisira le meilleur à ajouter à ses valeurs de caractéristiques.

Il est évident que les personnages de niveau 3 coûteront plus de « Kouronnes », la devise du monde de Safar utilisée pour constituer son Fer de Lance, que les personnages de niveau 1. Les « dés de niveaux » pourront également être sacrifiés temporairement afin d'effectuer des relances si nécessaire. Il faut donc habilement choisir ses troupes afin de jouer le surnombre ou de s'assurer un possible contrôle du hasard.

Parlons maintenant des scénarios et objectifs, car à Kharn-Ages on ne remporte que rarement la victoire uniquement en éradiquant les troupes adverses. Il existe un certain nombre de scénarios officiels contenus dans le livre de règles ou certains créés spécialement pour les tournois. Les objectifs sont de différents types : contrôle de zone, déplacement d'objet, escorte, identification et destruction d'objet... Cette liste étant bien sur non exhaustive.

Chaque faction ayant ses forces et faiblesses, il est nécessaire d'adapter et optimiser son plan de jeu au scénario choisi.

Abordons rapidement la liste des factions du monde de Safar : Les fiers Khârns (Lions) dans leurs armures rutilantes, Les puissants Khérops (Rhinocéros) à la force brutale, les fourbes Fang (Hyènes), la Guilde Noire (regroupant des représentants des différents peuples de Safar), les Affranchis (laissés pour compte ou refusant la guerre) ainsi que les pacifiques Goûns (Bovidés) et Tembós (Eléphants et Gazelles).

Chaque faction a son propre style de jeu et oriente donc les choix tactiques en fonctions de ses forces et faiblesses.

Pour le moment, l'intégralité de la gamme 75mm n'est pas encore disponible à l'échelle 40mm, mais TGCM propose une nouveauté par mois et les différentes factions vont donc se renforcer rapidement ce qui permettra d'augmenter les options tactiques notamment avec l'apport des tireurs.

Le jeu étant sorti très récemment, j'espère qu'il sera possible de constituer rapidement une communauté de joueuses et joueurs KAT afin d'organiser des rencontres et des tournois. Les événements TGCM sont appelés tournois, mais ce qui prime avant tout c'est la bonne ambiance et le partage autour de leurs jeux. Participer à un tournoi est aussi l'occasion d'apprendre les règles et de passer un bon moment !

L'équipe TGCM est présente sur de nombreux salons, n'hésitez pas à aller les rencontrer et à essayer Kharn-Ages Tactik!

Max Rebo (Aka 60x60 sur FB et Instagram)

Kharn-Ages
Paladin

V 4
P 5
A 3
C 5
T 5
I 3

PA 8
PV 30

F 1-7-3

• Foi inébranlable.

Masse à ailettes -20
+1 dégât/Ajoute 2x la stature en cas de RC multiples.
Écu -12

Ajoute en déf. la caractéristique la plus faible utilisée par l'attaquant.

Lim. 3

Limitation 3

130

KAKHPAI

© TGCM / Kharn-Ages / 2012 / 2019

10 FOOFER

Terrain Dangereux *par Esprit*



Livre de règle disponibles sur Lulu.com

Sorti fin avril 2026 en précommande, Roofer est le jeu de sport se déroulant dans l'univers de MARS : Code AURORA. Désormais disponible, le jeu a déjà vu arriver comme nouveautés les figurines des Hybrides, aujourd'hui nous allons parler de la première extension de terrain : Terrain Dangereux.

Bien que déjà très risqué de par leur hauteur, les Spots sur lesquels se déroulent les matchs se devaient d'être aussi hostiles que la planète rouge. C'est maintenant chose faite.

Même terrain, nouveaux dangers.

Que ce soit grâce aux kits Warkitect ou aux nouveaux éléments de la boutique (roofer-the-game.com), vous pouvez désormais agrémenter votre spot d'éléments influents sur les règles et les déplacements, de quoi inventer de nouvelles tactiques.

Au début de la partie, les joueurs tireront un élément de terrain et le placeront sur le terrain en respectant les restrictions.

Une variété de "plaisirs".

Les différents éléments sont au nombre de six :

- Une caisse.
- Un pilier.
- Un pilier à pieux.
- Une trappe.
- Un jumper.
- Et enfin le pylône reste capable de faire perdre tous ses pions Ki à une équipe.

ROOFER



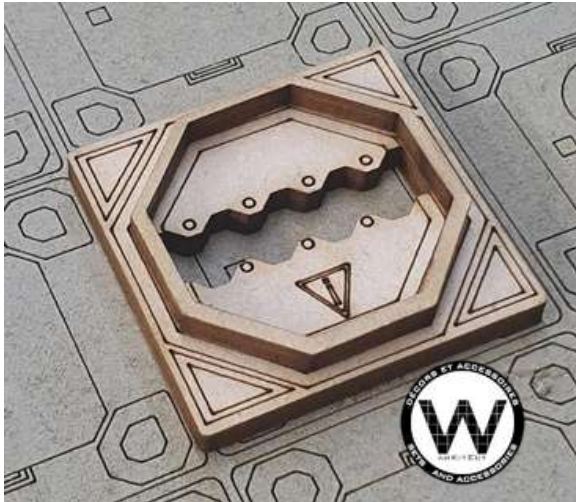
Les éléments de terrains s'intègrent parfaitement au terrain déjà proposé sur la boutique du jeu.

Du bonus à la Mort.

Les éléments ont été pensés pour vous permettre de varier les niveaux d'hostilité de vos spots. Alors que le jumper donnera à votre Roofer un bonus de déplacement, la trappe peut se révéler être un piège mortel.

Gratuit mais pas que.

Les cartes seront proposées gratuitement en téléchargement, vous pourrez ainsi fabriquer vous même vos éléments ou vous les procurer sur la boutique de Trashfire Studio.



Version Warkitect de la Trappe.

L'expérience vous permettra de maîtriser chaque stratégie liée aux éléments de terrains. Où le placer : dans sa moitié de terrain ou celle de son adversaire ? Son efficacité sera-t-elle optimale même quand les bornes seront déplacées ? Bien d'autres questions viendront.

Vous l'aurez compris, le renouveau est là, à portée de Kube.

Cours, saute, maraquee!!!

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

Simple à prendre en main.

Roofer s'étant fait remarquer par sa combinaison de règles simples et de stratégies nombreuses, cette extension suit le même principe. Ici pas de pdf de règles, juste des cartes. Chaque élément à sa propre carte et tout le système commun tient sur une et unique carte.



Les éléments disponibles chez Trashfire Studio, modélisations par Samy Esprit. Peinture par Minus.

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-crée 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 figurine 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 Bird et sur les projets à venir.

Réorganisation

Nous allons initier différents changements en interne durant l'été avec l'intégration de nouveaux membres au sein du projet, tout comme nous l'avions amorcé en 2024 avec l'intégration de notre illustrateur : Rémi Lamothe mais également avec le changement de mode de production et le passage à l'impression 3D avec notre partenaire Lafig Miniatures suite à la fermeture de GRX Créations. Nous allons en profiter pour renforcer notre offre commerciale et pour ajuster notre positionnement sur le secteur du jeu.

Nous reprendrons également progressivement la diffusion des newsletters Color Quest avec des focus plus réguliers sur le gameplay et le plan scénaristique à partir de la rentrée de septembre.

Color Quest Fire Bird : bilan



La campagne Color Quest Fire Bird s'est achevée à 111% de son objectif.

Avant toute chose, nous tenons à remercier les contributeurs et les contributrices qui nous ont renouvelé leur confiance. C'est grâce à leur mobilisation que le projet peut continuer d'évoluer.

Cette édition nous a permis de tester les limites de notre nouveau modèle de financement et a mis en évidence le fait que la communauté Color Quest actuelle ne nous permettait pas de couvrir 100% des développements sur une seule et même édition comme nous l'espérions à l'origine.

Les contreparties et les différentes GRX Box proposées ont en revanche trouvé leur public et nous reconduirons ces offres sur les prochaines éditions.

Notons au passage le succès du pack GRX Delta qui nous permet d'évaluer le degré d'attente des prochaines sorties Color Quest avec plus de 50% du stock écoulé en moins d'une semaine.

Les contributeurs de l'édition Fire Bird ont effectué une hausse d'un peu plus de 37% du montant de leur panier moyen par rapport à l'édition « Fire » pour pouvoir combler le manque de participants.

Cela met en évidence le fait que notre communauté actuelle est principalement constituée de collectionneurs et de peintres. C'est une base solide mais nous avons besoin de fédérer plus largement pour répartir les efforts et garantir la pérennité du projet dans la durée

Évolution de la gamme Color Quest



Comme je vous le disais dans le paragraphe précédent, la communauté Color Quest s'est considérablement réduite sur cette édition avec une perte de près de 50% de ses contributeurs par rapport à la moyenne des précédentes éditions sur Game on Tabletop.



Cela est dû à différents facteurs. Que ce soit en raison de la conjoncture économique actuelle ou de l'absence de campagnes liées aux jeux ces dernières années, le fait est que les contributeurs ne sont plus assez nombreux pour garantir le succès de ce type d'édition et cela sera encore vraisemblablement le cas dans les années à venir si rien n'est fait.

Nous avons donc pris la décision de recentrer nos axes de développements sur des projets plus grands public et de remettre de la raison et de la passion dans nos projets.

En effet, nous sommes avant tout des créateurs de jeux et d'univers. C'est là que réside notre force.

Ainsi, nous avons d'ores et déjà repris les tests pour la v2 de Color Quest mais nous ne limiterons pas nos développements et nos sorties au succès de telle ou telle campagne.

Notre objectif est de sortir du « tout financement participatif » et de vous proposer une offre plus variée.

Voici quelques-uns des projets en cours :

- Développement d'une boutique internet commune avec notre partenaire [Lafig Miniatures](#) pour permettre un accès régulier à la gamme de figurines Color Quest d'ici la fin de l'année
- Reprise des tests pour l'édition de Totem Party : jeu de cartes grand public pour 2 à 5 joueurs à partir de 6 ans basé sur l'univers de Color Warz
- Développements de nouveaux mini-jeux compatibles avec la Color Box (voir ci-dessous)

Pour rappel, la Color Box regroupera l'ensemble du matériel de jeu en plastique vous permettant d'avoir le nécessaire pour jouer aux jeux Color Warz (hors éléments imprimés et figurines).

Les figurines resteront un élément central de la gamme via les jeux Color Quest et Paint Brawl mais ne seront plus les seuls vecteurs.

La communauté a besoin de s'élargir pour perdurer et nous avons besoin de succès francs et répétés pour pouvoir continuer à nous projeter sur le long terme.

Color Quest Delta



Les développements pour le retour du jeu Color Quest ont donc débuté mais les réglages et améliorations seront encore longs et la dynamique actuelle ne nous permet pas de consacrer tout notre temps sur ce projet. C'était l'un des enjeux de l'édition Fire / Bird.

Nous sommes actuellement en phase de tests sur l'évolution du matériel et nous avons repris contact avec l'ensemble de nos fournisseurs afin de préparer le projet « Color Box ».

Côté figurines, les modèles sont partis en peinture chez notre partenaire [Interstellar Simian](#) et Stéphane Nguyen est en train de finaliser le pack d'animaux-totems qui devrait être proposé en add-on.

Pour ne pas perdre davantage de temps, nous avons donc décidé de scinder ce projet en deux phases :

1. A court terme : financer le volet figurines des éditions Fire et Delta
2. A moyen terme : développer les jeux à notre rythme en favorisant le print and play

Ainsi, plutôt que de viser une campagne trop ambitieuse pour le printemps 2027 avec un jeu « en boîte » exclusivement qui nous demanderait plus de 9 mois de développement pour un résultat incertain, nous préférons prendre du recul et revenir à un rythme plus adapté à nos capacités de production.

La campagne Color Quest Delta proposera donc en priorité les nouveaux modèles de figurines Delta (héros niveau 3 + Mega Golem n°2) et vous proposera un aperçu de la v2 de Color Quest, l'accès à la Color Box ainsi qu'à un nombre limité de boîtes Color Quest (dans sa version d'origine).

Les règles seront enrichies par la suite au gré des tests avec deux axes principaux :

- Le jeu « classique » : évolution du héros au niveau 2 ou au niveau 3
- Les jeux « scénarisés » : différents scénarios liés aux Monstres

La Color Box devrait également embarquer 1 à 3 mini-jeux pour vous permettre d'utiliser le matériel pendant le développement de Color Quest v2.0

Nous vous en dirons davantage dans les prochains numéros.

Vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire à la liste de diffusion de la campagne Delta via ce lien :

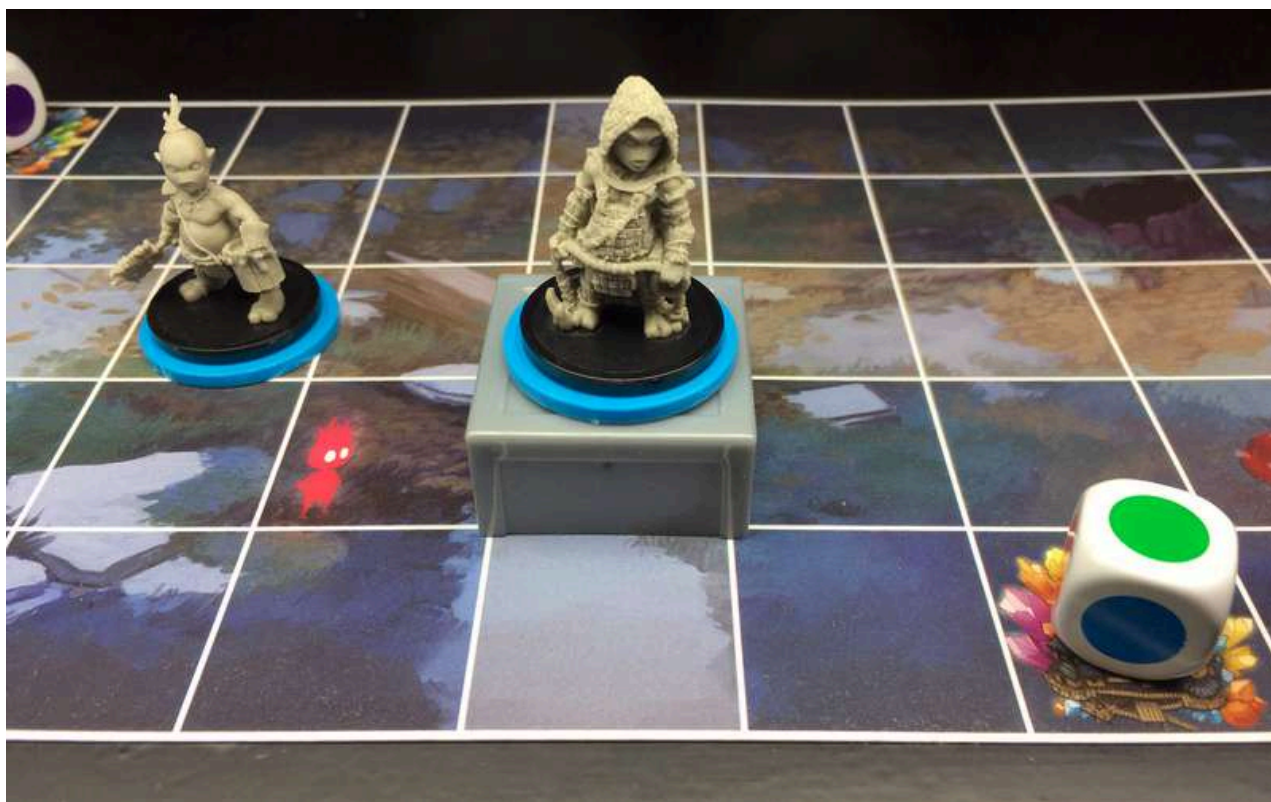
<https://fr.ulule.com/color-quest-delta/coming-soon/>

L'aventure continue !

Dans le prochain numéro, nous reviendrons sur les péripéties des membres du Cercle de la Quête avec l'Acte III et sur les développements liés à Color Quest Delta et aux autres projets.

Crédits illustrations : Rémi Lamothe.

À très vite !



Rapport de partie Sorcerer's Deck of Death

par Jackard et Sidnus Magnus

Introduction :

À la frontière sud du royaume Elfique se trouvent les ruines de la ville de TombeFroide, célèbre pour la Magie qui jaillit parfois de ses structures enchantées.

La forêt qui la borde est le domaine de Dharwa, le Nécromancien Gourmet qui, à force de côtoyer Goules et autres créatures affamées avait développé des appétits très particuliers... Et son nouveau voisin était un Elfe, une viande des plus rares... Il fait donc appel à ses Spires les plus gourmands pour ce festin.

Hexakosioi, le Jeune Roi regarde avec dédain la horde caquetante et bavante qui avance vers son domaine. Dégoûté par l'odeur et l'apparence des Morts-Vivants, il n'avait convoqué que ses Spires capables d'attaquer à une distance respectable ces Créatures puantes...

Les Bandes:

Les Neiges Éternelles :



Au sol, de gauche à droite :

Centaure, Porteur de Lumière, Garde Frontière avec Potion de Renouveau, Porteur de Lumière, Le Jeune Roi (Mage), Centaure.

Au dessus, de gauche à droite :

Chasseur de Têtes avec Arc de Blizzard, Dragonneau de Givre avec Collier de Diamants, Chasseur de Têtes avec Arc de Blizzard.

Le Plan de Bataille de Sidnus Magnus:

Lancer les Centaures à la possession des objectifs, et utiliser le Garde-Frontière, avec sa Potion au cas où, pour renforcer ma maîtrise des objectifs, et ce, dès le premier tour.. Les Porteurs de Lumière doivent eux servir à m'apporter un max de Cartes au tour deux et trois... Le reste de la bande me servira à les couvrir avec leurs tirs...

Les Deux Fois Nés :



Au sol, de gauche à droite :

Dévoreur des Sépulcres, Dévoreur des Sépulcres, Nécromancien (Mage) avec Œuf de Dragon, Rongeur d'Os avec Sarbacane d'Os.

Sur la colline, de gauche à droite :

Horreur Chasserresse, Archer des Tombes, Horreur Chasserresse avec Fiole de Pyrotechnie, Rongeur d'Os avec Sarbacane d'Os.

Le « Plan » de Jackard :

Afin de dévorer comme il se doit la bande de Sidnus, les Horreurs devront tout d'abord chasser et mettre à mort (ou pas) ses Elfes, puis les Dévoreurs pourront alors se repaître de leur chair, et enfin les Rongeurs d'Os se chargeront de finir le repas proprement et de ne pas laisser de reste...

Au niveau des équipements, le Nécromancien a pris soin d'apporter un Œuf de Dragon afin d'équilibrer son repas, et la Fiole de Pyrotechnie devra servir à rôtir un petit peu la viande d'Elfe si besoin.

Voilà un plan qui me semble ne pas pouvoir échouer !

La partie :

Le scénario joué est le scénario « Les Flammes Dansantes » dans lequel trois Braseros sont disposés sur la table mais un seul d'entre eux, déterminé aléatoirement au début de chaque tour, sera actif et permettra de blesser le Mage adverse en le contrôlant.

Déploiement :



Déploiement du point de vue des Neiges Éternelles

Tour 1 :

La bataille commence avec les Chasseurs de Têtes Elfes qui ciblent les Horreurs Chasseresses avec leurs flèches de glace, gelant l'une d'elle (réduisant ainsi son mouvement). Les Centaures se jettent alors sur les objectifs et tirent également sur les Horreurs grâce à leur capacité de Tir au jugé !

Pas vraiment aussi rapides que les Elfes, les Deux Fois Nés se contentent eux d'avancer tranquillement vers l'adversaire, confiants en leur résistance... Seuls les Dévoreurs des Sépulcres sont assez rapides pour contester quelques objectifs dès le premier tour. L'Archer des Tombes quant à lui commence tout de même à blesser un Porteur de Lumière, mais voit le Nécromancien ne pas réussir à l'achever.

En fin de tour, le Mage des Elfes parvient à se placer correctement pour geler 3 Morts-Vivants d'un coup avec son Regard de la Reine Éternelle ! Il valait mieux pour lui réussir son coup car sinon il aurait été à portée de charge d'un des Dévoreurs...



Les deux camps prennent possession des objectifs...



Le jeune Roi parvient à geler trois Sbires ennemis bêtement alignés...

Tour 2 :

Les Neiges Éternelles gagnent l'initiative et le jeune Roi, après avoir fait quelques dégâts avec sa Tempête Mentale, se recule un peu afin de ne pas se faire charger trop facilement.

Les Deux Fois Nés quant à eux perdent beaucoup de temps à essayer d'enlever leurs états « gelé » car celui-ci est trop handicapant pour des profils rapides comme les Dévoreurs ou les Horreurs.

Et puis, le sang coule... Le Dragonneau de Givre charge et tue un Rongeur d'Os déjà blessé, l'archer Mort-Vivant parvient à finir un des Porteurs de Lumière, et même le Garde-Frontière s'y met, avec un 12 sur son jet d'attaque tuant net un Dévoreur des Sépulcres !

En fin de tour, le Nécromancien décide alors d'invoquer un Zombi afin de bloquer le Dragonneau au tour suivant, car celui-ci était en position de pouvoir le charger.

Les Neiges Éternelles ont l'avantage, ayant infligé plus de dommages aux Sbires adverses, mais au niveau des points de vie des Mages, ceux-ci sont encore en pleine forme avec 9 points de Vie chacun (rappel, le but du jeu est de tuer le Mage adverse!)



Petite escarmouche autour d'un Brasero...



La bataille fait rage...

Tour 3 :

En début de tour, un événement inattendu permet à un Centaure de guérir le poison que lui avait infligé un Rongeur d'Os. De plus les Neiges Éternelles gagnent encore l'initiative et le Dragonneau déchiquette le Zombi fraîchement invoqué puis lance un Souffle Glacé qui, suite à un bon jet de dés, achève l'Horreur Chasseresse avant que celle-ci n'ait eu le temps d'utiliser sa Fiole de Pyrotechnie ! Un enchaînement de coups durs pour les Deux Fois Nés...

Ceux-ci tentent tant bien que mal de riposter sur le flanc droit et un Rongeur d'Os tue le second Porteur de Lumière, avant de succomber lui-même sous les flèches des archers. L'Horreur Chasseresse, de nouveau apte, survole le Centaure Elfe déjà blessé et parvient à l'achever avec un Coup de Griffes bien placé ! Le dernier Dévoreur des Sépulcres se place également afin de pouvoir charger le Jeune Roi au prochain tour.

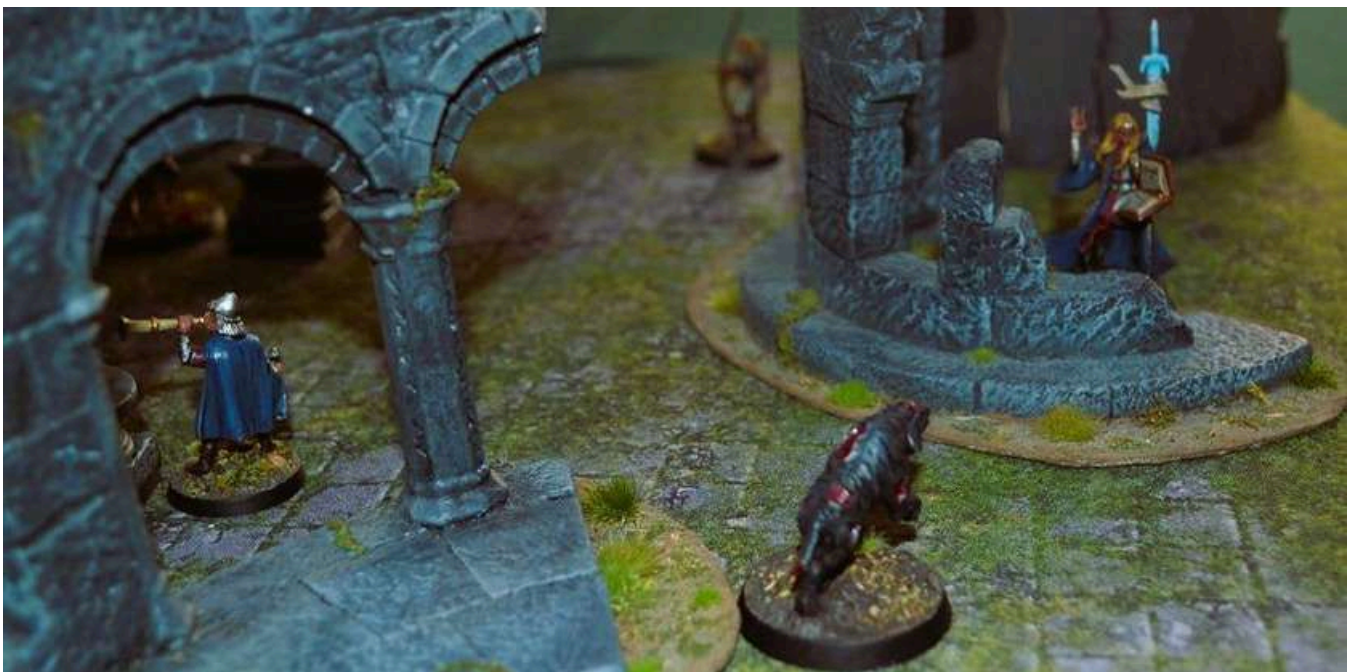
La situation devient tout de même très compliquée pour les Deux Fois Nés, les Elfes contrôlant désormais la plupart des objectifs notamment avec l'aide du Garde-Frontière, spécialisé dans ce domaine...

Le Nécromancien, bien affaibli par diverses attaques, tente plusieurs Drains de Vie sur le Dragonneau, espérant le tuer et regagner quelques PV au passage. Malheureusement pour lui, il ne parvient qu'à l'égratigner.

A la fin du troisième tour, la situation est critique pour les Morts-Vivants, le Nécromancien est encerclé et il a perdu beaucoup de PV. Le Mage Elfe quant à lui possède encore 6 PV et n'est menacé directement que par un faible Dévoreur des Sépulcres...



Le Nécromancien se retrouve isolé sur le flanc gauche.



Un Dévoreur des Sépulchres tente tant bien que mal de menacer le Jeune Roi...

Tour 4 :

Les Deux Fois Nés gagnent enfin l'initiative et tentent leur dernière chance. Le Dévoreur charge le Mage Elfique et grâce à sa capacité Morsures Frénétiques, peut l'attaquer deux fois. Cependant, il faudrait un miracle pour que les deux attaques achèvent le Jeune Roi et, sans trop de surprise, celui-ci survit facilement.

Les sbires des Neiges Éternelles n'ont alors plus qu'à achever le Nécromancien, trop isolé pour survivre et incapable de toute façon de réussir ses Drains de Vie...



Le Nécromancien est encerclé puis mis à mort par les Sbiros Elfes...



**Victoire des Neiges
Éternelles !**

Le Nécromancien est vaincu par les Sbiros des Neiges Éternelles...

Bilan de Sidnus Magnus :

La Victoire de l'intelligence sur la brutalité!

Cela fait plaisir de retrouver les Neiges Éternelles, après si longtemps, dans ces conditions.

Grâce à un génial plan de bataille qui s'est déroulé comme prévu.

Bon, et aussi, un peu (beaucoup) de chance qui m'a aidé également...

J'ai en effet réussi quasiment tous mes tests de Courage (un de raté) et évité un tas d'effets néfastes, et, cerise sur le gâteau, tous mes tirs touchaient.

Mon contrôle des objectifs a été quasiment total tout du long de la partie, même les changements de l'objectif principal m'ont été favorable.

Mais je rends hommage au fair-play de mon adversaire qui m'a rappelé de jouer les Capacités de certains de mes Sbires...

Bilan de Jackard :

Maudits soient ces Elfes des Neiges ! Alors que mon plan était parfait, la fourberie de mon adversaire et ses dés pipés m'ont coûté la victoire !

Bon, à part ça je dois avouer que je n'ai pas très bien joué... Certes les dés n'étaient globalement pas de mon côté mais j'ai commis plusieurs erreurs. La première est que j'ai trop dispersé mes attaques et n'ai pas réussi à me concentrer pour finir certains Sbires, comme par exemple ce Dragonneau de maheur qui finit la partie à 2PV. J'aurai clairement dû le cibler avant, plutôt que de me jeter sur des cibles faciles mais moins dangereuses. La seconde a été le placement de mon Mage qui s'est retrouvé trop isolé de ses Sbires. J'avais fait le choix de jouer sans Zombi, qui sont d'ordinaire un excellent moyen de protéger son Nécromancien, mais j'aurai dû dans ce cas laisser plus de Sbires autour de lui. Car sur le flanc droit j'ai certes fini par prendre l'avantage, le problème étant que c'était de l'autre côté que ça se jouait...

Bref d'autres erreurs tactiques ont été commises, et globalement si je n'irai pas jusqu'à dire que la victoire de mon adversaire est méritée (il ne faut pas exagérer !), je dirai malgré tout que ma défaite est plutôt logique...

MARS

CODE AURORA

MEDUSA Volume 1

Par Hugo Minus et Samy Esprit

Attendue depuis longtemps, l'extension MEDUSA arrive en 3 volumes successifs. Le premier, intitulé Espoirs, introduit le jeu en campagne narrative ainsi qu'une toute nouvelle faction. Enfin, pas si nouvelle que ça puisqu'elle nous observe depuis l'Aube des temps.

Des nouveaux profils.

Le renouveau apporté par ce volume vient aussi des nouveaux profils qui seront proposés pour chaque factions déjà existantes. Et oui, il va falloir revoir vos escouades.

Les Yhrs, la nouvelle faction des "anciens".

Observateurs de mondes, les Yhrs ont infiltré l'humanité tout au long de son histoire. Leur but pour ce que l'on en comprend : suivre le schéma tracé par la Voie. Même eux semblent interpréter de façon individuelle ce message. De ce fait comment nous humain pourrions nous comprendre ce qu'ils mettent en place.

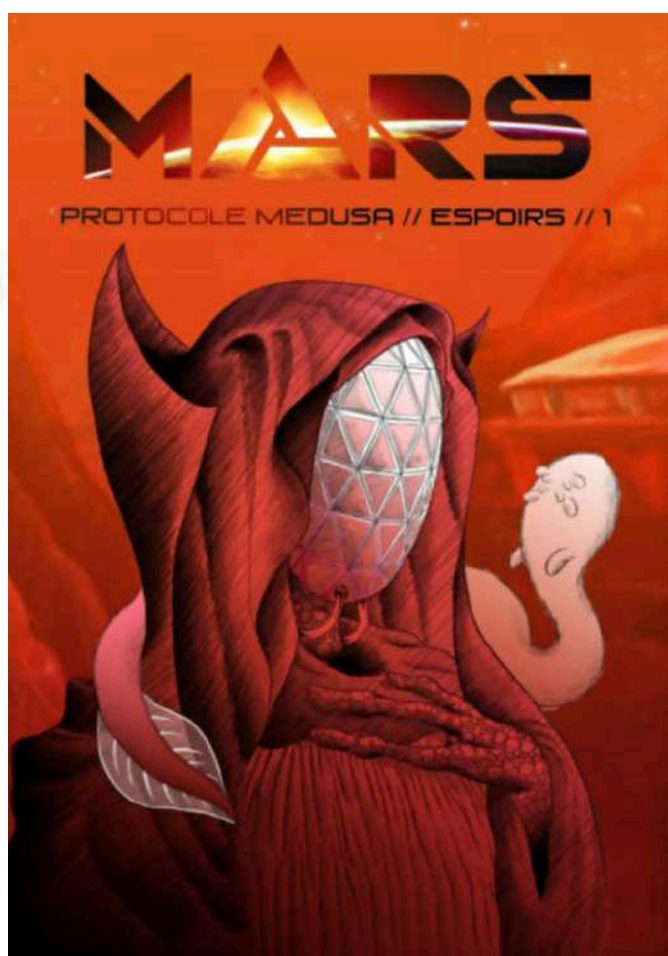
D'une certaine façon le destin nous met sur un pied d'égalité s'ils nous étudient depuis si longtemps, bien plus longtemps qu'ils ne l'ont fait pour les autres races, c'est que nous sommes une énigme, une espèce imprévisible car nous enfreignons la règle première de l'univers : nous vivons sans entendre la Voie, sans chemin à suivre.

Malgré leur corps frêle, les Yhrs ne sont pas un adversaire à prendre à la légère, leur technologie avancée et leurs capacités télépathique en font des adversaires différents de tout ce que l'humanité connaît. Et tout cela en fait donc une nouvelle faction qui changera votre regard sur la façon de jouer à MARS : Code AURORA.

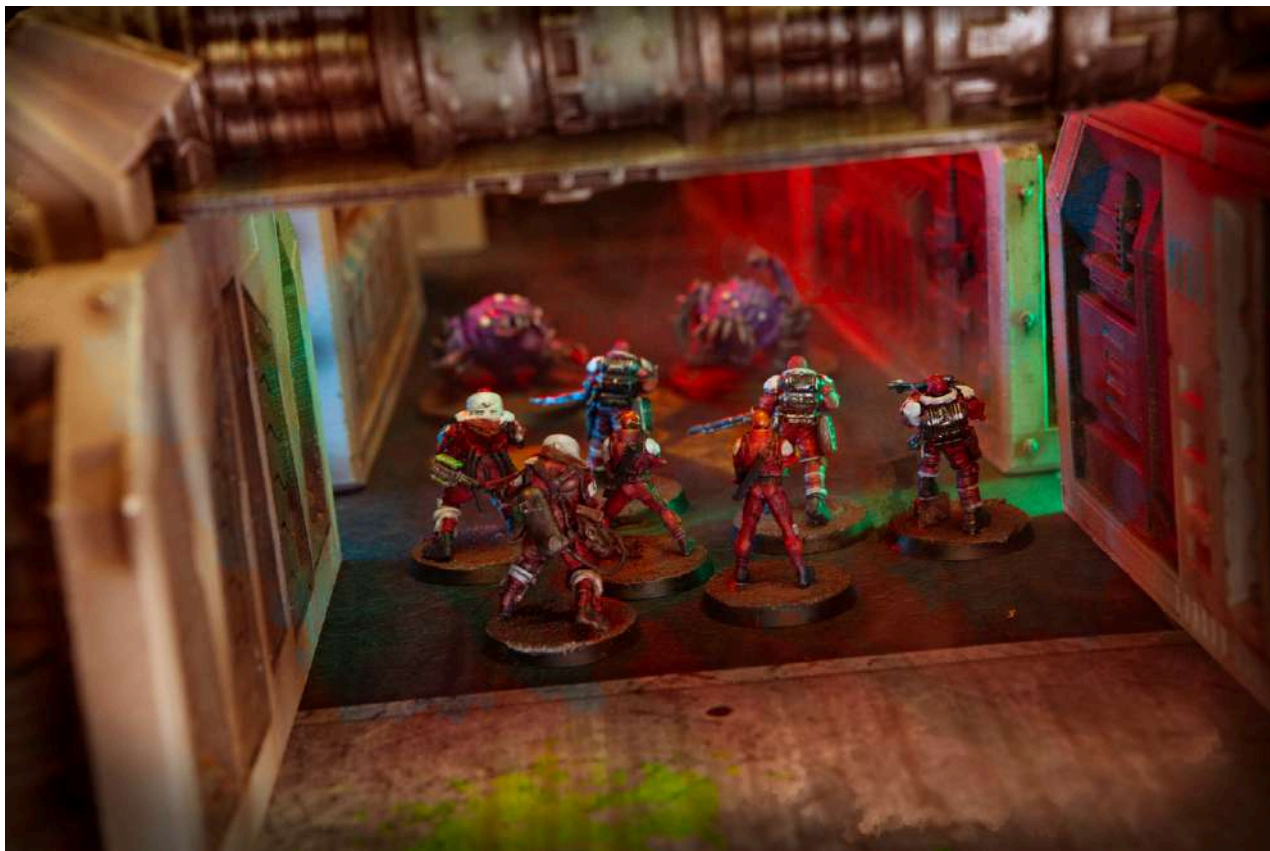
Nous n'y échapperons pas maintenant que nous avons tué leur émissaire lors de l'incident près de l'Arche 3, il nous faudra affronter Le Plan.

Le mode de campagne.

Medusa Espoir va vous permettre de structurer vos campagne. Cela se fera principalement autour de matrices (sorte de mini-cartes) sur lesquelles chaque joueur gèrera ses territoires et avantages. Nous détaillerons ça plus loin.



<https://www.studio6201.fr/>



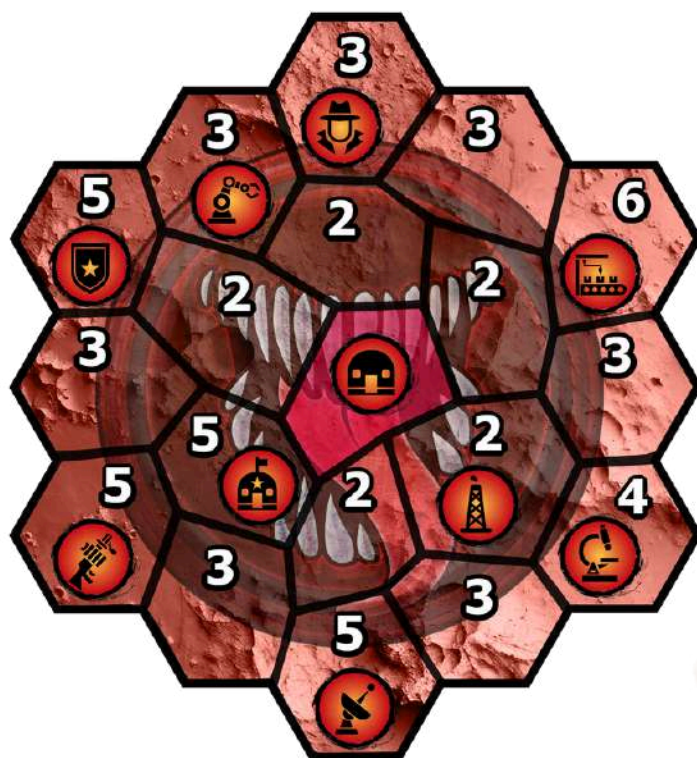
Troisième œil.

Le Plan a tant de pouvoir qu'il influence jusqu'à la Pioche d'Activation. Au début de la partie, avant le déploiement, le joueur du Plan tire 5 cartes Troisième Œil au sort parmi les 9 qui sont disponibles, sans les montrer à son adversaire. À chaque début de tour, lors de la constitution de la Pioche d'Activation, le joueur ajoute la carte Troisième Œil de son choix parmi celles tirées. Lorsque cette carte est tirée, on applique en les effets, lorsqu'elle est piochée, puis on la retire du jeu. Les parties sont ainsi pleines de surprises imprévisibles mais qu'il ne faut négliger

Recrutement de campagne.

La campagne se déroule en format classique de 25 points mais vos possibilités de recrutement dépendront des structures contrôlées sur votre matrice de développement. Par exemple avec uniquement un baraquement, impossible d'accéder au rang 3 et aux armes spéciales entre autres.

L'évolution de la campagne sera directement visible dans votre armée. Une campagne ne ressemblera pas à la suivante. Chaque choix modelant les possibles.



Exemple de matrice, ici celle de la Faim.

La fiche de contingent.

C'est sur cette fiche que vous gérerez vos forces : quelle unité est disponible, quel combattant a été écarté par sa perte au combat ou par une "mise à la retraite" pour libérer de la place pour un combattant plus performant.

En effet même après la partie, le jeu continue grâce à la phase de Gestion.

En conclusion.

Rien qu'en survolant les points cités dans cet article, on peut voir que le but de Médusa est de vous permettre de continuer à jouer à MARS : Code Aurora, un système qui a fait ses preuves, tout en vous donnant le plaisir de découvrir quelque chose de nouveau, presque un nouveau jeu.



**Comme toutes les créations du studio,
vous pouvez retrouver Medusa sur Lulu.com**



Rise of the Valkyries & Champions of the Omniverse

Par Oni

Rise of the Valkyries est un projet porté par Black Tentacle Studio.

Après avoir mené Wonderlands Project pendant 9 années, j'ai dû y mettre fin en 2019. Mais cela n'a pas mis fin à mes projets, place à de nouveaux !

Après l'agrandissement de Wonderlands Project en 2015 et le rachat de Mauser Earth à la même époque, j'ai voulu créer un projet un peu dans l'ombre afin de pouvoir aussi passer du temps sur autre chose que mon projet principal. Ainsi est né « *Rise Of The Valkyries* ».

ROTV est un Omnivers (un multivers immense regroupant toutes les réalités possibles), ce qui laisse une liberté de création totale et la possibilité de nombreux crossovers !

J'aime raconter des histoires, donc dès le début, j'ai voulu créer un monde immersif qui serait transmédia (narration sur plusieurs types de médias) afin de multiplier les possibilités créatives !

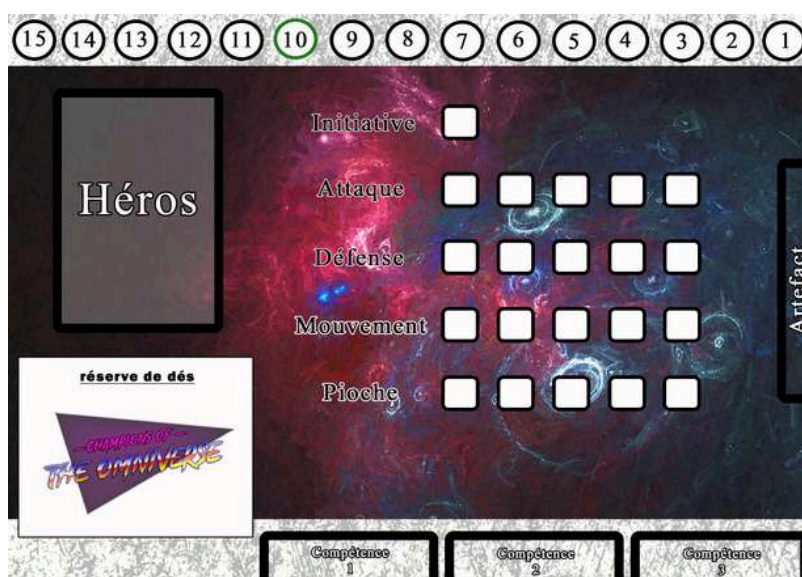
Le projet a mûri petit à petit, donnant lieu à de multiples projets, jusqu'à ce que je me mette à écrire quelques nouvelles (donnant lieu à un Patreon ouvert en 2020) pour développer un peu l'univers.

Plusieurs projets sont actuellement en cours.

Aujourd'hui, je vais vous présenter « **Champions of the Omniverse** », un jeu un peu hybride plateau/figurines pour 2 à 4 personnes jouant une unique figurine et se jouant sur un plateau de 8x8 cases (comme un échiquier (c'était l'idée de départ, si les socles de vos figurines ne sont pas trop grand, vous pouvez sortir l'échiquier pour l'utiliser en tant que surface de jeu!)).

Les joueurs disposent d'une fiche personnage identique à tout le monde.

C'est le deck de 15 cartes créé par le joueur qui permettra de faire la différence sur les compétences et capacités de chaque figurine.



La fiche personnage permettant de poser les différentes cartes de jeu.

La création de ce jeu est passée par plusieurs étapes. Le jeu a été à la base conçu dans l'univers d'Oroko de Didier Fancagne pour pouvoir proposer un jeu jouable entre 30min et une heure maximum sur les salons. Après quelques années à tourner, j'ai finalement récupéré le jeu et l'ai adapté à mon univers.

Au début d'un round, chaque joueur dispose d'une réserve de dé qu'il lance. On choisit alors un dé qui sera celui d'initiative (le chiffre du dé représentant le nombre de tour qui sera joué dans le round).

Le deck de cartes permet d'avoir des compétences en plus ou des changements de caractéristiques grâce à des positions de combat. Des artefacts sont aussi dispersés sur le terrain, ceux-ci vous accorderont des capacités éphémères mais puissantes.

Lors de votre tour de jeu, votre personnage peut réaliser une seule et unique action parmi plusieurs. À chacune d'elles, prenez un dé de votre réserve et placez-le dans la case correspondant à votre action:

- **Mouvement.** Vous pouvez avancer d'un nombre de case égale au chiffre indiqué par votre dé, un mouvement en diagonal compte pour 2 cases. Si un pion artefact se trouvait sur la case sur laquelle vous vous arrêtez, vous pouvez défausser le pion et piocher une carte artefact et la poser gratuitement sur votre fiche personnage.

- **Attaque.** Choisissez un adversaire dans une case adjacente à votre personnage. Lancez un nombre de D6 égal au chiffre indiqué par votre dé. Votre adversaire sur cette action choisit un dé et le place dans la case « défense », ce dé indique le résultat que vous devez réussir sur chaque dé pour infliger un point de dégât.

- **Piocher une carte.** Ne laissez pas voir ce que vous avez en main par vos adversaires.

- **Poser une carte compétence** (ne nécessite pas de défausser un dé). Posez une carte sur l'une des cases compétence de votre fiche personnage (vous ne pouvez pas avoir plus de 3 cartes compétences en même temps, mais vous pouvez défausser une quand vous voulez en poser une nouvelle).

Ces règles ne sont pas définitives et sont sujettes à modification !

Le but à terme étant d'avoir un jeu agnostique où chaque personne pourra se créer un deck de personnage grâce à un système de mots-clés qui permettront de choisir parmi différentes cartes (le but étant de pouvoir faire jouer n'importe quelle figurine).

Les decks de 15 cartes se divisent en 3 catégories :

- Les cartes factions (3 par deck)
- Les cartes « compétences de base » (5 par deck) (communes à toutes les figurines)
- Les cartes compétences des personnages (7 par deck)

Les règles complètes et le kit de départ (matériel pour les 4 figurines de départ) devraient être disponibles plus tard dans l'année.

Après ça, j'aimerais continuer de développer un jeu d'escarmouche propre à « Rise of the Valkyries », toujours avec un système agnostique, bien qu'une gamme de figurines existera.

Champions of the Omniverse

- Sculpture Blood Demon: Christian Hardy
- Sculpture Abraham Lincoln: Brice Savina
- Illustration "Coup Puissant" (Gilgamesh): Cyprien Pichon
- Illustration "Gantelet de pouvoir": Rexard
- Illustration de la fiche personnage: Eldamar Studio

Les premières figurines "Champions of the Omniverse" seront des modèles qui étaient disponibles dans la gamme "Wonderlands Project".



Un Blood Demon affrontant (fuyant?) Abraham Lincoln



Deux cartes (une carte artefact et une carte de compétence)

En attendant, je vous propose de découvrir la nouvelle d'introduction à l'univers ROTV sous forme d'histoire dont vous êtes le héros ! Cette nouvelle a été publiée il y a quelques années, je l'ai reprise pour ajouter un petit côté ludique.

Commencez par lire le numéro 1.

En lisant, vous serez amenés à faire des choix. Rendez-vous au numéro désigné par le choix que vous avez fait et ainsi de suite jusqu'à la fin du récit. N'hésitez pas à lire la nouvelles plusieurs fois pour faire des choix différen

Rise of the Valkyries : Introduction

Planète Dankrya

Année F910.

1.

En tant que personnalité reconnue pour ses prouesses au combat et sa grande intelligence, le Duc vous à demandé une faveur (non sans vous proposer de vous dédommager généreusement et de pouvoir garder les trésors que vous découvrirez). Doliak, un ancien garde royal à déserté pour monter sa propre troupe de mercenaires pirates afin de partir à la découverte des trésors cachés sur le continent interdit.

Les légendes des royaumes interdisent sa visite de part le caractère sacré de l'endroit.

Mais des pirates sont tombés dessus sans savoir où ils étaient, après avoir erré en mer pendant des semaines après le décès de leur navigateur. Ils ont rapportés des trésors fabuleux et des histoire de temples remplis d'or.

A la tête d'un petit groupe, vous êtes alors parti à la recherche de ce vil général.

Après un difficile combat, vous avez enfin réussi à défaire, Doliak, ainsi que ses sbires.

Alors que rassemblez vos trouvailles, un détail attire votre attention. Sur le trône dans lequel vous avez retrouvé Doliak, une forme de main est creusée. Une envie irrépessible, de poser la votre dessus vous prends (comme une voix vous l'ordonnant). Si vous posez votre main dans la forme allez en **4**, sinon allez en **8**.

2.

Les escaliers sont particulièrement pratique à descendre. Des poignées à différentes hauteur permettent de s'accrocher pour vous aider si vous n'êtes pas rassuré. Au bout de 2 minutes de descentes, vous arrivez dans une pièce actuellement sombre, mais des lumières s'allument petit à petit avec une luminosité basse (comme dans les escaliers) mais qui augmente petit à petit. Devant vous un sorte de centre de contrôle rempli de machines qui vous sont inconnues !

Vous entendez une voix parler, mais différente de celle entendu dans la salle du trône, elle ne paraît ni masculine ni féminine même si elle est dans des tons plutôt grave..

— Initialisation en cours. Veuillez patienter quelques instants.

Sur un gigantesque écran devant vous apparaît une silhouette sans formes.

— Je vous présente mes plus plates excuses, cela fais des siècles que j'étais en sommeil, il me faudra quelques temps afin de reprendre une forme plus acceptable. Toutes mes félicitations pour être parvenu jusqu'ici. J'ai à présent quelques questions à vous poser !

Vous êtes surpris, mais une certaine impatience semble vous submerger.

— Pensez-vous, comme on vous l'a sûrement appris que votre Univers est né du Big Bang ?

Si vous voulez répondre oui, allez en **9**, si vous voulez répondre non, allez en **7**.

3.

— Oh, super, je n'ai pas à faire mon speech habituel car comme vous le savez...

Rendez-vous en **10**.

4.

Lorsque vous posez votre main sur la forme, vous voyez une barre lumineuse qui réalise comme un scan de votre main avec un bruit étrange. « ADN valide, ouverture de l'accès au centre de contrôle ». Sur votre droite, s'écarte un pan de mur qui glisse d'abord vers l'intérieur, puis sur le côté pour découvrir un passage assez large et haut. Le passage est très sombre jusqu'au moment ou des lumières très légères s'allument de chaque côté du couloir, vous remarquez qu'au bout de quelque mètres, il y a un escalier. Si vous voulez descendre allez en **2**, sinon allez en **6**.

5.

— Là encore, je vais devoir aller à l'encontre de ce que vous pensez être la vérité car...

Rendez-vous en **10**.

6.

Vous êtes vraiment venus jusqu'ici pour ne pas y aller ? Je ne vous crois pas ! Filez descendre en **2** !!!

7.

— Il est rare de rencontrer des gens qui ont connaissance de cette information. Je ne vous pose donc pas la question si vous savez qu'il y a d'autres Univers car vous devez déjà savoir que...

Rendez-vous en 10.

8.

Vous revenez à vos précédentes activités et cherchez quelques jolis « souvenirs » à ramener.

A un moment, vous voyez un magnifique sceptre. Quand vous le saisissez, une lumière émane de l'endroit où vous avez posé votre main.

Une voix résonne alors légèrement dans votre tête.

« ADN valide, ouverture de l'accès au centre de contrôle ».

à côté du trône, s'écarte un pan de mur qui glisse d'abord vers l'intérieur, puis sur le côté pour découvrir un passage assez large et haut. Le passage est très sombre jusqu'au moment où des lumières très légères s'allument de chaque côté du couloir, vous remarquez qu'au bout de quelque mètres, il y a un escalier. Si vous voulez descendre allez en 2 sinon allez en 6.

9.

— Si je vous pose cette question, je suis persuadé que vous comprenez que ce n'est en fait, pas le cas ! Je vais effectivement aller à l'encontre de vos connaissances et vous dire que ce n'est pas le cas !

Choquant, n'est-ce pas ? Mais ce n'est pas tout... Pensez-vous que votre Univers est le seul univers existant ?

Si votre réponse est oui, allez en 5, si vous répondez non, allez en 7.

10.

— Votre Univers a été créé bien avant le Big Bang, il faisait alors parti d'un tout, créé par des êtres dont la puissance dépasse l'entendement. Puis, vint le Big Bang, créant alors une multitude d'Univers, ceux-ci faisant eux-mêmes parti de divers Multivers. Bien entendu, Ces derniers ne sont que des bribes de Megavers, eux-mêmes inclus dans l'immensité du Grand Tout, l'Omnivers, celui qui contient toutes les réalités, toutes les possibilités.

Comment a été provoqué le Big Bang me demanderez-vous ?

J'aimerais vous répondre, mais ces informations ne vous sont pas accessibles pour le moment. Peut-être la prochaine fois que nous nous croiserons.

— Excusez-moi de vous interrompre, mais qui êtes-vous, ou qu'êtes-vous ?

— Oh ! Pardonnez-moi, j'ai oublié de me présenter. Je suis **HEIMDALL**, l'intelligence transcendante responsable de **PANTHEON**, je serai votre guide dans l'Omnivers. Je ne pourrai sûrement pas répondre à toutes vos questions, mais j'ai des tonnes d'histoires à vous raconter afin que vous compreniez au mieux ce qui se passe par ici.

Je vois TOUT, je sais TOUT, mais je ne vous dirai peut-être pas TOUT, je vous laisserai le vivre.

L'Omnivers vous réserve de nombreuses surprises et d'encore plus nombreuses aventures, toutes différentes de la précédente !

Je suis sûr que vous serez étonnés par ce que vous allez découvrir ! Que ce soit la jungle et les coutumes de Daryanys, les étendues désertiques de Némabys ou les archipels de Loaria, il y aura toujours un univers, une planète ou un peuple pour vous émerveiller !

Mais trêve de bavardages, il y a tant à faire ici, je vous laisse découvrir l'Omnivers et bien entendu, bienvenue à **PANTHEON** !

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.

JUILLET 2026

18-19 Villeurbanne, initiation jeu et peinture.



10

NUMÉRO 9