



RED BUTTON NATIONS

1D

Jeux et Figurines Indés



- Duel de Mages
- Solo Ninja
- Color Quest
- Sol Braynïa
- Rise of the Valkyries
- Khârn-Âges Tactik
- Interview



Vol 10

Septembre / Octobre 2026

KHARN-AGES
TACTIK

Color Quest

- Rise of the -
VALKYRIES

DUEL DE MAGES

SOL
BRAYNIA

Hobby

EDITO

1 D N U M E R O 1 0

Numérodix le Gaulois

C'est l'été, et comme l'an dernier, c'est notre numéro le plus difficile à sortir pour l'équipe 1D. Équipe qui a affronté les canicules à répétition et les vacances de chacun pour finalement arriver avec un numéro en retard mais un numéro de 38 pages quand même.

Le monde du jeu de figurines traverse une période étrange. Les propositions et les possibilités n'ont jamais été aussi nombreuses, aussi accessibles, aussi variées. Les outils numériques, que ce soient les espaces de travail collaboratifs, les logiciels, ou les médias aussi bien que le matériel (quiconque a un téléphone aujourd'hui a un véritable couteau suisse en poche) ont rendu possible pour de petits créateurs la création et la publication de jeux ou de gammes de figurines. Et en même temps, il n'a jamais été aussi difficile d'être visible. La bande passante est encombrée par les grosses machines, omniprésentes. Or, un jeu, par définition, a besoin de joueurs.

On pourrait alors se morfondre. Poser le stylo. Baisser les bras. Sombrier. Mais ce serait sous-estimer un facteur essentiel qui anime les créateurs : la passion.

Quel plaisir de voir que le milieu indé français bouillonne d'idées. Les vieux de la vieille comme *Color Warz*, *Alkemy* et *Briskars* sont toujours là, à tracer leur sillon.

D'autres sont arrivés plus récemment, comme *Gran Bazar*, *Occicat Games* ou *Pawns Pusher*, mais sont toujours bien actifs.

Notre plaisir est aussi de découvrir régulièrement de nouveaux projets, comme *Sorcerer's Deck of Death* ou *Rise of the Valkyries* récemment, ou *Ninja Solo* et *Duel de Mages* qui font leur première apparition publique dans ce numéro. Je ne peux évidemment citer tout le monde.

Le mag 1D est une partie de notre réponse, un moyen de mettre en avant les indés FR. Nos lecteurs, nos joueurs, nos peintres, sont nos meilleurs ambassadeurs. Si vous aimez un jeu, parlez-en autour de vous. Parlez-en sur internet.

Et jouez... c'est le but.

Hugo "Minus" et Corentin "Coopenotte"

SOMMAIRE

1 D N U M E R O 1 0



Duel de magespages 05 - 15



Solo Ninjapages 16 - 17



Sol Braynïa pages 18



Rise of the Valkyriespages 19 - 23



Color Questpages 24 - 27



Interview de Stephane Simonpages 28 - 31



Tournois Kharn-Ages Tactik page 32 - 36



Événements page 37 - 38

Crédits

Rédacteurs : Fabien de FLUO Craft, Samy « Esprit » Maronnier, Hugo Minus, Corentin Calvez, Florian « Oni » Nampont, Mehapito, Bounit, Fabrice Guillou, Max «60x60» Rebo

Illustrations couverture : Vincent « Docteur Di » Di Maiolo

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

DUEL DE MAGES

par Mehapito

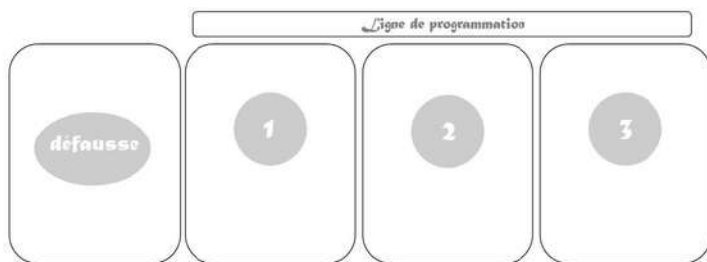
Lorsque Vayn apprit qu'une puissante orbe sommeillait dans ce village, il commença à le faire surveiller. Les quelques planteurs de céréales qui y vivaient n'étaient pas de taille à protéger un tel artefact.

Il ne fallut pas longtemps pour que Tchouha l'apprenne et il faudrait encore moins de temps pour qu'il mette la main sur l'orbe le jour de l'éclipse. Il était temps de préparer ses sorts...

Le jeu va donc opposer deux mages dans un scénario asymétrique. L'un va tenter de protéger un artefact, l'autre essayer de s'en emparer. Pour cela, ils vont utiliser leurs sorts, des serviteurs magiques et courir contre la montre.

L'idée du jeu repose sur le décalage dans le temps des sorts pour les rendre plus puissants. Les joueurs vont donc devoir choisir leurs actions plus ou moins à l'avance et les placer secrètement sur une "ligne de programmation" afin de pouvoir y intercaler les sorts qu'ils souhaitent lancer (cette notion porte le nom de Délai).

Pour choisir et placer leurs actions, les joueurs possèdent un deck de cartes d'activation.



Ligne de programmation de chaque joueur dans laquelle ils vont placer leurs ordres d'activation.

1/ Tour de jeu

- Révéler la carte en zone 1
- Jouer cette carte (activation de figurine, lancement de sort, repos... cf ci-dessous).
- Défausser la carte jouée, face visible.
- Décaler les cartes d'un cran vers la gauche (zone 1) et en ajouter éventuellement une dans la ligne de programmation.

Règle optionnelle : si un joueur doit attendre parce que son adversaire n'a pas de carte dans la ligne de programmation, il a le droit de rejouer.

2/ Les cartes d'activation Activation du Mage (2 cartes)

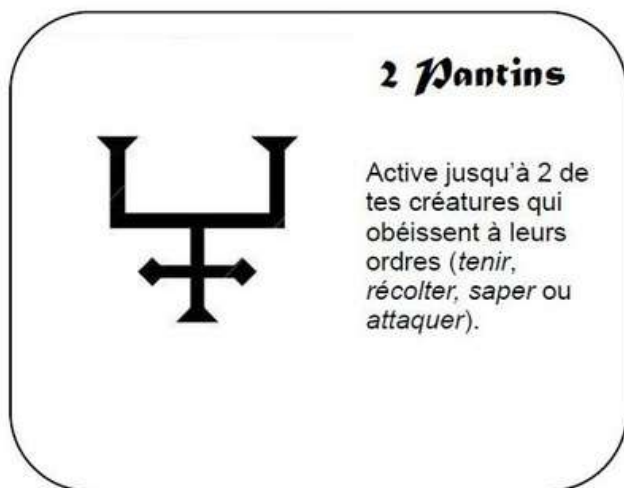


Lorsque l'on révèle sa carte d'activation, le Mage peut effectuer 2 actions (ça peut être deux fois la même action) :

- Lancer un sort : insérer une carte sort face cachée dans la ligne de programmation en fonction de sa valeur de Délai (un Délai de 0 indique que le sort est lancé immédiatement, il n'est alors pas nécessaire de placer la carte dans la ligne de programmation).
- Le coût du sort sera payé au moment de sa révélation.
- Décaler les cartes et remettre éventuellement la troisième dans sa main.
- Note : c'est le seul moyen d'insérer une carte Sort dans la ligne de programmation.
- Se concentrer : augmenter la valeur de Con de son mage de 1.
- Bouger : se déplacer de 6" max (et, si le Mage arrive au contact d'une génératrice, ramasser une Pierre à la fin de son déplacement).
- Récolter toutes les Pierres d'une génératrice.

- Donner ou annuler un ordre à des Pantins alliés. Tous les Pantins alliés à portée (3+Con") dans le cône d'effet reçoivent l'ordre choisi ou annulent celui qu'ils ont :
 - Tenir : le Pantin se dirige vers la barrière la plus proche et y reste en position défensive.
 - Récolter : le Pantin se dirige vers la génératrice la plus proche, y récolte une Pierre, puis la ramène au mage allié.
 - Saper : le Pantin se déplace jusqu'à la barrière la plus proche et la rallonge ou la raccourcit de 2". Si la barrière est tenue par une figurine adverse, elle n'est pas modifiable et le Pantin engage alors un combat contre la figurine qui tient la barrière.
 - Attaquer : un unique Pantin désigné charge à 4" max la figurine ennemie la plus proche (à moins de 4") du Mage allié. Le Pantin agit comme un garde du corps contre une menace proche.

Activation de Pantins (3 cartes)



Les Pantins sont des êtres magiques (djins ou trolls) invoqués par les Mages. Leur stupidité n'a d'égale que leur dévouement. Ils attendent que leur Mage leur donne un ordre puis l'exécutent continuellement tant qu'il n'en ont pas reçu d'autre.

Lorsque le joueur décide d'activer des Pantins (2 ou 3 selon la carte révélée), il désigne les figurines concernées puis les fait agir en fonction de l'ordre qu'ils ont préalablement reçu (la notion de portée d'ordre n'intervient plus à ce moment là).

Un Pantin activé qui n'a pas reçu d'ordre se dirige au maximum de son déplacement (4") vers le Mage qui l'a invoqué.

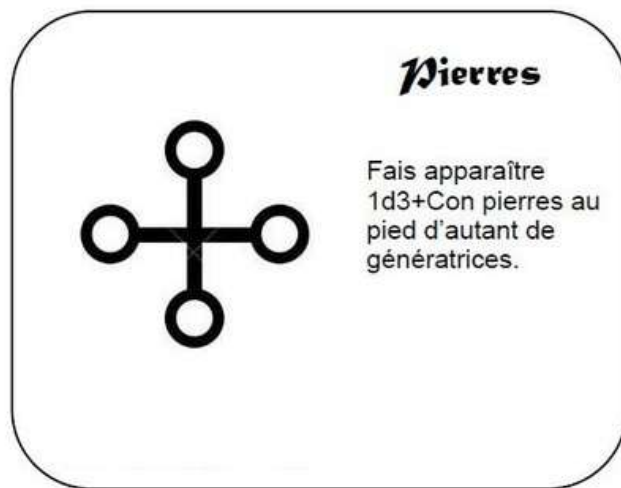
Note : des Pantins différents doivent être activés par une même carte. On ne peut pas activer un Pantin pour 2 actions.

Exemple : Le joueur révèle la carte 2 Pantins. Il désigne deux Pantins qui ont reçu l'ordre de Récolter. Le premier se dirige de 4" vers la génératrice la plus proche pour ramasser une Pierre. Le second n'a que 3" à faire pour atteindre la même génératrice et ramasse une Pierre à l'issue de son déplacement. C'était la seule Pierre au pied de la génératrice, le joueur a bien mal choisi l'ordre d'activation de ses Pantins. Il faudra veiller à faire apparaître une nouvelle Pierre avant d'activer à nouveau le premier Pantin, sinon celui-ci devra se diriger vers une autre génératrice...

Profil des Pantins

A : 4+ D : 5+ V : Con Vie : 1 Mvt : 4"

Emergence de Pierres (1 carte)



Les Pierres confèrent la puissance matérielle nécessaire aux Mages pour lancer leurs sorts. Ils doivent en dépenser au minimum une lors du déclenchement d'un sort. C'est pour ça qu'il leur faut régulièrement faire appel aux génératrices qui les font émerger.

1D3 +Con Pierres apparaissent. Le joueur en place une (et une seule) au pied d'autant de génératrices de son choix. S'il apparaît plus de Pierres que de génératrices, les Pierres supplémentaires n'apparaissent pas.

Note : une Pierre qui n'est pas au pied de sa génératrice et qui n'est pas en main s'évapore.



Deux Djinn se précipitent au pied d'une génératrice (Dryades, Confrontation) alors que les Villageois hésitent sur la conduite à tenir.

Activation des Villageois (1 carte)



Au sein du hameau, quelques villageois hésitent encore sur la conduite à tenir (et ils risquent d'hésiter longtemps).

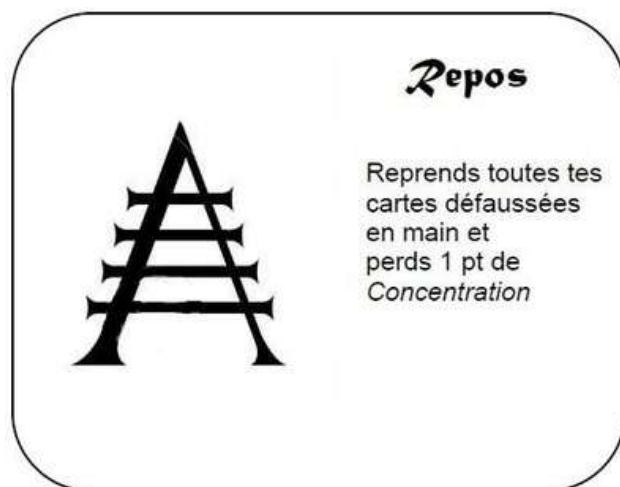
A chaque fois qu'un joueur joue une carte Villageois, il lance 1D6 pour chaque figurine de villageois qui n'est pas en combat :

- 1, 2 et 3 : le villageois s'enfuit. Il s'éloigne de 4" du Mage ou Pantin adverse le plus proche. (notez qu'un villageois fuit plus lentement qu'un déplacement normal!)
- 4, 5 : le villageois s'approche de 5" de la barrière la plus proche (ou y reste) pour la défendre.
- 6 : le villageois s'approche de 5" max de la figurine adverse la plus proche et, si possible, l'attaque
- Si le Villageois est déjà en combat, que ce soit lui ou non qui ait engagé le combat, il continue à se battre.

Profil des Villageois

A : 3+ D : 4+ V : 2 Vie : 2 Mvt : 5"

Repos (1 carte)



- Le joueur reprend en main toutes ses cartes (de la défausse, de la zone de programmation et la carte repos).
- Il place 2 ou 3 cartes dans sa ligne de programmation.
- Son Mage perd 1 point de Concentration.

3/ Les sorts

Lors de son activation, un Mage peut lancer un sort. Il choisit alors le Délai qu'il veut lui donner et place la carte sort choisie, face cachée, dans la ligne de programmation à l'emplacement qui correspond au Délai.

Rappel : c'est le seul moyen pour qu'une carte Sort intègre la ligne de programmation.

La carte du sort va ainsi progresser dans la ligne de programmation comme n'importe quelle autre carte. Utiliser un marqueur (un dé par exemple) pour se souvenir du Délai choisi est une bonne idée.

Lorsque la carte arrive en tête de ligne de programmation (zone 1), elle est révélée, le Mage paye son coût et le sort se déclenche.

La carte sort va ensuite à la défausse comme n'importe quelle autre carte.

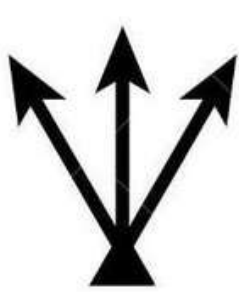


Le sort "Barrière" est efficace pour retenir les Pantins adverses.

Chaque sort est défini par :

- le niveau de Concentration minimal que doit avoir le Mage au moment où le sort se déclenche.
- son Délai minimal, suivi d'un (+x) qui indique que le Mage peut augmenter le Délai pour obtenir un sort plus puissant.
- son coût en Pierres ☼. Plusieurs Pierres peuvent être utilisées pour augmenter l'effet du sort.
- sa portée, généralement dépendante du niveau de Concentration du Mage
- son effet (et celui du Délai)

Invocation



Invocation
(sort)

Niveau de Con : 1
Délai : 0 (+x)
Coût : 1☼/ 1+x
Pantins

Portée : 1" du Mage
Effet : fait apparaître des Pantins alliés

Pour chaque Pierre dépensée, le joueur fait apparaître un Pantin de sa réserve à 1" de son Mage. Il peut augmenter le rapport Pierres/Pantins en augmentant le Délai du sort.

*Exemple : le joueur décide de placer face cachée la carte Invocation sur l'emplacement 2 de sa ligne de programmation. Il décale en position 3 celle qui était précédemment en position 2. Lorsque la carte **Invocation** sera révélée, il pourra placer 3 Pantins (1+Délai 2) pour chaque Pierre dépensée !*

Note : un Mage n'a que 7 Pantins disponibles. S'ils sont tous sur la table, il ne pourra pas en invoquer de nouveaux.



Dès la rivière franchie, le Mage attaquant invoque 6 Pantins.

Barrière



Barrière
(sort)

Niveau de Con : 1
Délai : 1 (+x)
Coût : 1☼/ 2"
Portée : 3+Con" du Mage ou d'un Pantin
Effet : crée ou détruit une zone végétale solide

(délai 0 : coût doublé
délai +x : + xCon" de taille ou de portée)

Le Délai minimal pour ce sort est 1. Le Mage peut le lancer immédiatement mais pour un coût de 2 Pierres par 2" de barrière.

Il fait apparaître ou disparaître une barrière végétale magique de 2" par Pierre dépensée. Cette barrière peut être allongée/détruite (ou à une portée supérieure) de la valeur de Concentration du Mage qui l'a créée pour chaque Délai supplémentaire de 1.

Exemple 1 : pour un Délai de 2, le Mage défenseur d'un niveau de Concentration de 3 peut créer une barrière végétale de 2" par Pierre dépensée, jusqu'à 9" (3+2x3) de l'un de ses Pantins ou de lui-même.

Exemple 2 : avec un Délai de 3 et une Concentration de 4, le Mage attaquant peut créer une brèche de 10" (2+2x4) dans une barrière végétale à 7" de l'un de ses Pantins ou de lui-même. Ce qui excède certainement ses besoins !

Note : une barrière végétale, même défendue par des Pantins ou Villageois, peut toujours être détruite par un Mage.

Désordre



Ce sort permet à un Mage d'effacer l'ordre donné par son adversaire à ses Pantins.

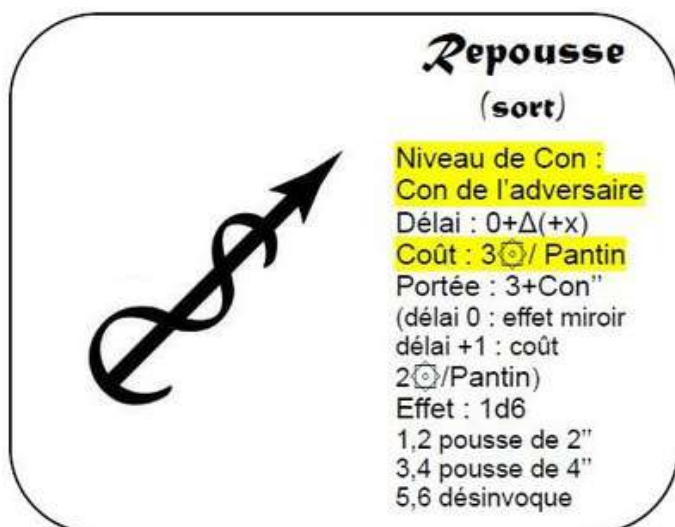
Rappel : annuler un ordre de ses propres Pantins est une action simple d'un Mage.

Pour lancer ce sort, le Mage doit avoir au minimum le niveau de Concentration actuel du Mage qui contrôle les Pantins ciblés. Chaque niveau de Concentration manquant Δ au moment où le sort est révélé le reporte d'autant dans la ligne de programmation.

Il peut toutefois être lancé à un Délai inférieur de 1 pour un coût doublé en Pierres.

Pour chaque Pierre dépensée, le Mage peut effacer l'ordre d'un Pantin adverse ciblé à une portée de $3+Con''$.

Repousse



Ce sort permet de repousser (ou, avec un peu de chance, faire disparaître) les Pantins adverses.

Comme pour le sort **Désordre**, le Mage qui lance ce sort doit avoir au minimum le niveau de concentration actuel du Mage adverse pour que le sort puisse se déclencher. Si ce n'est pas le cas, il est reculé dans la ligne de programmation de la différence de Concentration Δ .

Si le niveau de Concentration de son Mage le permet, ce sort peut être lancé immédiatement (Délai 0) mais avec un effet miroir : chaque Pantin adverse repoussé impliquera un Pantin allié repoussé d'autant et chaque Pantin adverse désinvoqué impliquera de désinvoquer un Pantin allié.

4/ La ligne de programmation

Les joueurs vont donc au fil de la partie placer des cartes dans leur ligne de programmation.

Chacun leur tour, ils vont révéler la carte en position 1 et la jouer (i.e. activer les figurines concernées ou lancer le sort programmé). Puis, ensuite, mettre cette carte à la défausse et avancer les autres d'un cran vers la gauche.

Il n'est pas obligatoire d'avoir des cartes dans les trois emplacements, mais

- il ne doit pas y avoir de "vide" quand on place un sort. Si le Délai est 2, une carte doit obligatoirement être placée en zone 1.
- si une carte sort est insérée dans une zone, la carte programmée dans cette zone est décalée vers la droite. Ceci peut provoquer un décalage de toute la ligne (et éventuellement le retour en main d'une carte en zone 3)
- ne pas avoir de carte en zone 1 peut retarder la partie (ou pas, voir règle optionnelle en 1/)

On peut toujours regarder les cartes dans sa ligne de programmation, mais pas les intervertir ni les remettre dans sa main.

Pour reprendre les cartes de sa défausse en main, il faut placer la carte Repos dans sa ligne de programmation et attendre qu'elle soit révélée. Attention, il faudra alors reprendre toutes ses cartes en main, même celles qui seraient éventuellement encore dans la ligne de programmation.

5/ Les combats



Sur la fenille de Mage, les Pantins attendent d'être invoqués.

Oui, il y aura quand même quelques combats pendant cette partie. Au minimum entre quelques Pantins. Mais un Mage ne pourra jamais engager un combat contre un adversaire. Il est bien au-dessus de cela !

Les profils des figurines sont définis par les valeurs suivantes :

- V (Vigueur) : nombre de dés à lancer
- A (Attaque) : valeur à atteindre pour toucher
- D (Défense) : valeur à atteindre pour annuler une touche
- Vie : nombre de points de vie
- Mvt : déplacement maximum en pouces

Pantin

A : 4+	D : 5+	V : Con	Vie : 1	Mvt : 4"
--------	--------	---------	---------	----------

Villageois

A : 3+	D : 4+	V : 2	Vie : 2	Mvt : 5"
--------	--------	-------	---------	----------

Mage

A : imp	D : 6-Con	V : Con	Mvt : 6"
---------	-----------	---------	----------

Un Mage ne perd jamais de points de vie.

Lorsque deux figurines adverses sont au contact socle à socle ou à travers une barrière défendue, elles entrent en combat. La figurine active est l'attaquant.

- Une figurine attaquante lance V dés. Chaque résultat égal ou supérieur à son A est une touche.
- Une figurine qui défend lance V dés. Chaque résultat égal ou supérieur à sa D annule une touche.
- Les touches qui ne sont pas annulées sont des blessures qui se retirent à la valeur de Vie. Lorsque celle-ci atteint 0, la figurine est immédiatement retirée du jeu.
- Une figurine qui défend une barrière obtient 1 dé supplémentaire en D.
- Les Mages ne combattent pas mais sont bloqués par les figurines adverses à 1". Ils ne peuvent pas traverser une figurine alliée.
- Un Mage attaqué par une figurine adverse a une valeur de Défense de 6-Con et jette Con D6 de Défense. A l'issue du combat, il perd immédiatement 1 point de Con. S'il devait perdre des points de vie, il recule de 4" à la place. Dans le cas contraire, c'est l'attaquant qui recule de 2".

6/ Mise en place de la partie

Une table carrée de 24" de côté est partagée en deux zones séparées par une rivière à environ 6" d'un côté. Deux ponts traversent cette rivière placés à 6" de chaque bord traversé par la rivière.

Le village est disposé sur la berge la plus large, un bâtiment avec plusieurs accès au centre de la table. A l'intérieur de ce bâtiment se trouve l'orbe.

De nombreux éléments végétaux sont ajoutés sur la table au choix des joueurs. 5 barrières permanentes sont placées autour ou dans le village.



5 génératrices sont placées :

- une sur la petite berge,
- trois entre la grande berge et le bâtiment central en ligne à 8" les unes des autres
- une derrière le bâtiment central, à plus de 8" de toute génératrice.

5 villageois sont placés entre les bâtiments du village.

Le Mage défenseur est placé par son joueur à l'une des portes du bâtiment central.

Le Mage attaquant est placé par son joueur sur la petite berge, à 6" d'un pont.

7 Pantins sont placés dans la réserve de chaque Mage.

Règle optionnelle : en commençant par le défenseur, les joueurs placent à tour de rôle les 5 barrières permanentes dans et autour du village. Puis, en commençant par l'attaquant, les joueurs placent à tour de rôle les génératrices à plus de 8" les unes des autres.

Chaque joueur doit ensuite répartir 6 points pour son Mage entre

- son niveau de Concentration de départ,
- le nombre de Pierres dans sa réserve
- et le nombre de Pantins qui l'accompagnent.

Aucune valeur ne doit être à 0.

Exemple : le joueur défenseur décide donner à son Mage une Concentration de départ de 3, de mettre 2 Pierres dans sa réserve et de lui attribuer 1 Pantin.

L'attaquant décide également de n'avoir qu'un seul Pantin, mais choisit d'avoir 4 Pierres, laissant son niveau de Concentration à 1.



Partie supérieure de la feuille de Mage :

la réserve de Pierres, le niveau de Concentration (et la portée d'ordres) et la réserve de Pantins disponibles.

Avant de commencer la partie, les joueurs désignent aléatoirement celui qui commencera, puis placent 2 ou 3 cartes dans leur ligne de programmation.

Règles particulières de la rivière :

- la magie ne traverse pas l'eau. Les Pantins ne peuvent pas traverser la rivière et doivent donc emprunter le pont. Un Mage ne peut pas lancer de sort de l'autre côté de la rivière, ni si il est dedans.
- un Mage qui souhaite traverser la rivière ne peut faire que ça durant son activation et son mouvement est alors limité à 3" tant qu'il commence ou finit dans l'eau.
- optionnel : un Pantin qui doit rejoindre son Mage au-delà de la rivière disparaît en y pénétrant.

Conditions de victoire :

Le Mage attaquant doit toucher l'orbe avec l'un de ses Pantins à son contact avant la fin de l'éclipse.

- S'il réussit en moins de 30 minutes de jeu, c'est une victoire totale.
- S'il réussit en moins de 45 minutes, c'est une victoire partielle.
- S'il n'a pas réussi en 45 minutes, c'est une victoire partielle pour le Mage défenseur.
- S'il n'est pas entré dans le bâtiment contenant l'orbe, c'est une victoire totale pour le Mage défenseur.



Presque gagné. Mais il manque un Pantin à sacrifier...

7/ Discussion conclusive

La règle a été créée, testée et jouée uniquement dans le cadre de ce scénario et elle tourne bien ainsi. Il me semble qu'avec un minimum de travail sur les sorts et le timing, on pourrait imaginer d'autres scénarios classiques (protection d'un PNJ, désenvoûtement d'un lieu, extraction d'un artefact...)

Bon jeu !

En annexes :

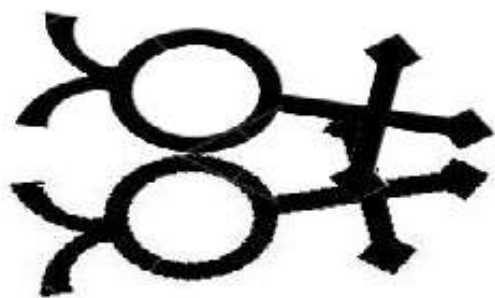
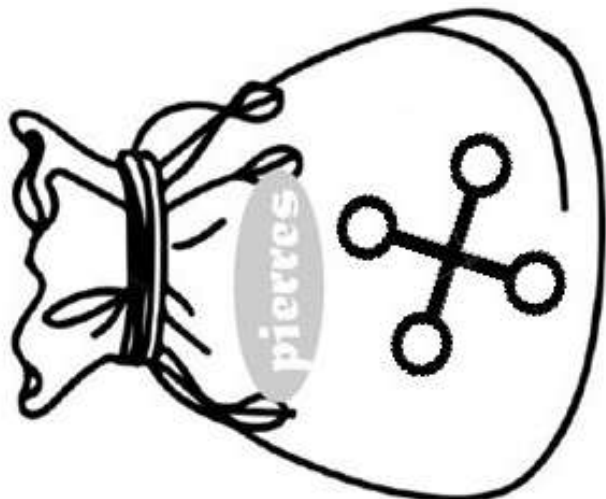
- la feuille de Mage (1 par joueur est nécessaire)
- les cartes (1 jeu par joueur)
- les marqueurs d'ordre et un exemple de gabarit d'ordre

Concentration

0 1 2 3 4 5

3 4 5 6 7 8

Por
tée
d'or
dre

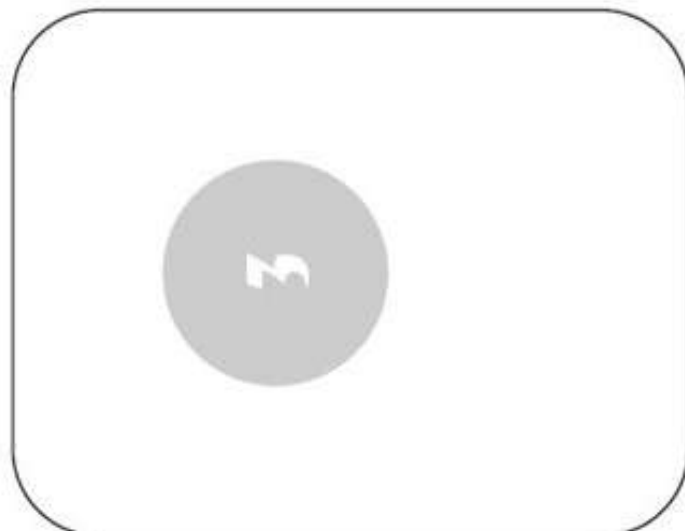
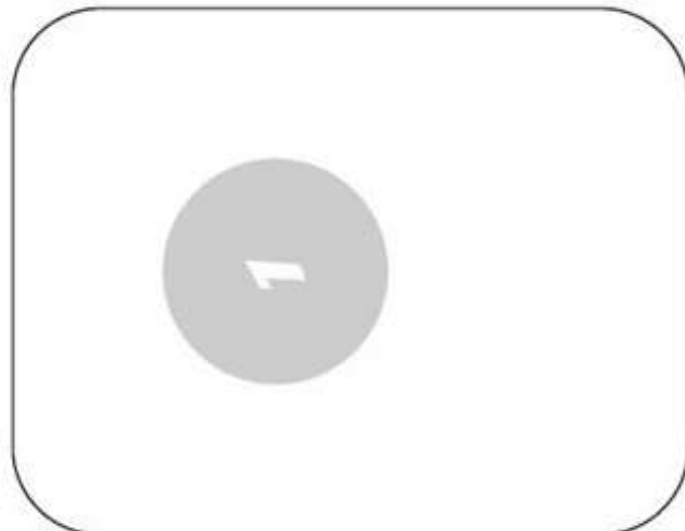
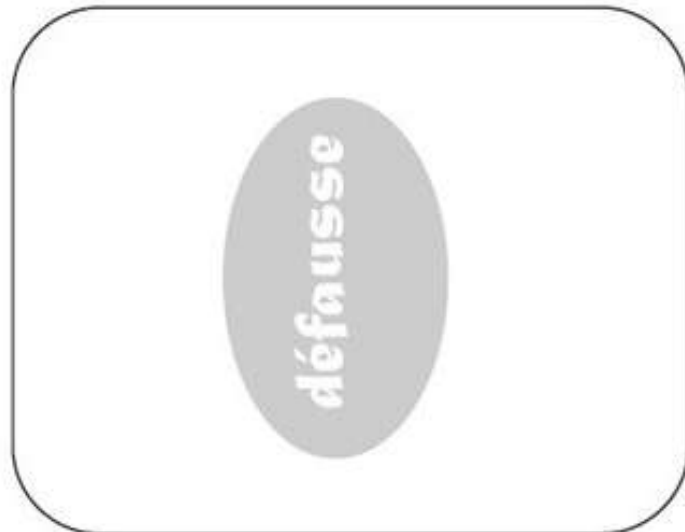


Pantins
en réserve

7	Tenir et défendre une barrière	S	Allonger ou détruire 2 nd de barrière végétale
R	Récolter une pierre et l'apporter à son Mage	A	Impossible sur une barrière tenue
			Attaquer

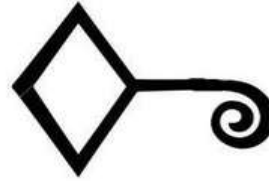
DUEL DE MAGES

Ligne de programmation



2 Pantins

Active jusqu'à 2 de tes créatures qui obéissent à leurs ordres (*tenir, récolter, saper ou attaquer*).

Villageois

Active les villageois en lançant 1d6 pour chacun :
1,2,3 : fuite de 4"
4,5 : renfort de barrière
6 : combat

2 Pantins

Active jusqu'à 2 de tes créatures qui obéissent à leurs ordres (*tenir, récolter, saper ou attaquer*).

Mage

Active ton mage pour 2 actions au choix :
- lancer un sort
- donner un ordre
- se concentrer
- bouger
- récolter

3 Pantins

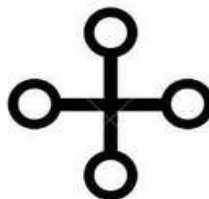
Active jusqu'à 3 de tes créatures qui obéissent à leurs ordres (*tenir, récolter, saper ou attaquer*).

Mage

Active ton mage pour 2 actions au choix :
- lancer un sort
- donner un ordre
- se concentrer
- bouger
- récolter

Repos

Reprends toutes tes cartes défaussées en main et perds 1 pt de *Concentration*

Pierres

Fais apparaître 1d3+Con pierres au pied d'autant de génératrices.

Invocation**(sort)**

Niveau de Con : 1
 Délai : 0 (+x)
 Coût : 1 / 1+x
Pantins
 Portée : 1" du Mage
 Effet : fait apparaître des Pantins alliés

Barrière**(sort)**

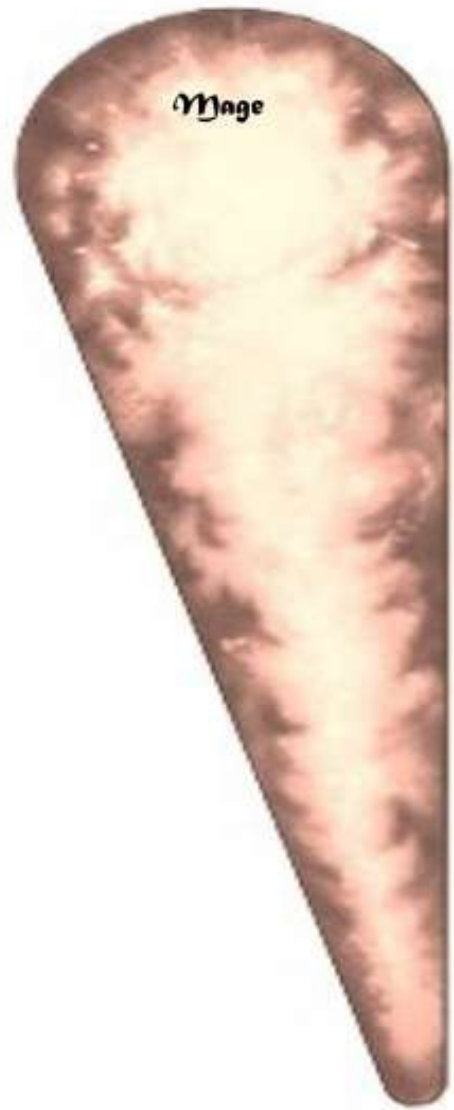
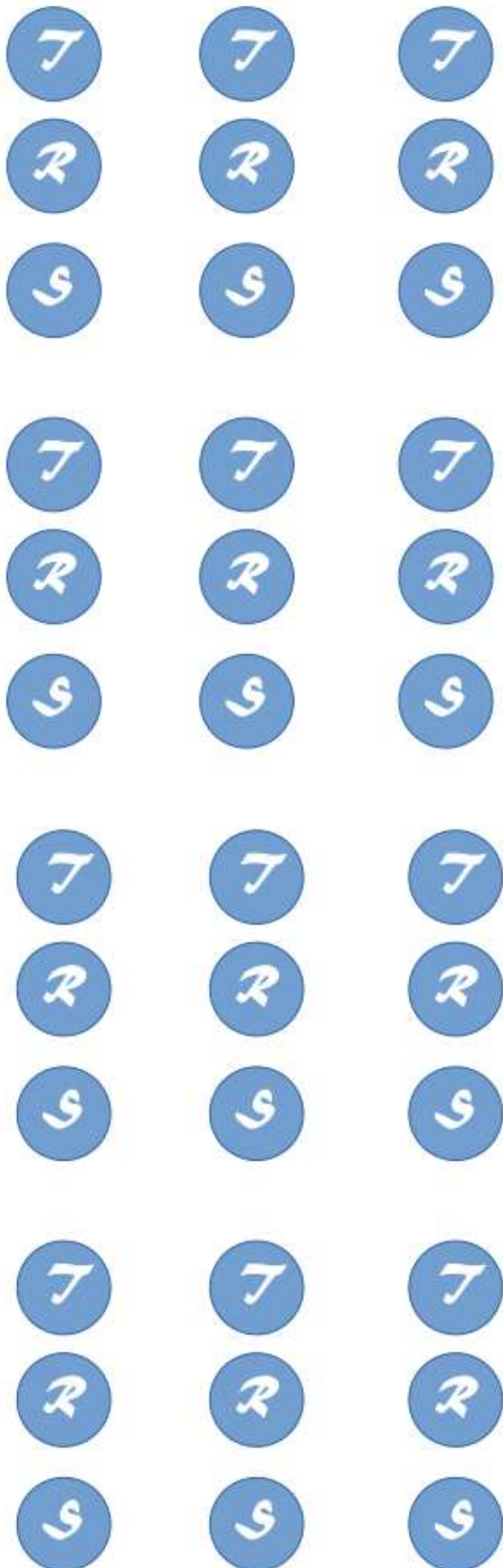
Niveau de Con : 1
 Délai : 1 (+x)
 Coût : 1 / 2"
 Portée : 3+Con" du Mage ou d'un Pantin
 Effet : crée ou détruit une zone végétale solide
 (délai 0 : coût doublé
 délai +x : + xCon" de taille ou de portée)

Désordre**(sort)**

Niveau de Con :
 Con de l'adversaire
 Délai : 1+Δ(+x)
 Coût : 1 / Pantin
 Portée : 3+Con"
 Effet : efface l'ordre des Pantins cibles
 (délai -1 : coût doublé
 délai +x : +x2" de portée)

Repousse**(sort)**

Niveau de Con :
 Con de l'adversaire
 Délai : 0+Δ(+x)
 Coût : 3 / Pantin
 Portée : 3+Con"
 (délai 0 : effet miroir
 délai +1 : coût 2 / Pantin)
 Effet : 1d6
 1,2 pousse de 2"
 3,4 pousse de 4"
 5,6 désinvoque



*Gabarit d'ordre pour une concentration de
3 : cercle de 3" et portée de 6"
(le Mage doit être placé dans le cercle)*

Solo Ninja

Développement de jeu

Par Fabrice Guillou



Tenchu

Maintenant que mon premier jeu « Une nuit, un vampire » (**voir le n°7 d'1D**) arrive en phase finale, je me suis dit : qu'est-ce qui manque sur le marché du jeu solo de figurine ? Et auquel j'aurais aimé jouer ? Plusieurs univers s'offrent à moi : Japon, Predator, Terminator, Western ?

Vous vous souvenez de Tenchu ? 2 jeux Playstation de 1998 et 2000 en mode infiltration ninja avec Rikimaru ! Un monde ouvert du Japon féodal où la furtivité est au centre du jeu. Et bien sûr Shadow Tactics en 2016 avec un gameplay très « puzzle game » et plein de petites astuces immersives !

Eh bien figurez-vous qu'il n'existe pas de jeu de figurine solo sur ce thème ! Du pur solo (vous jouez un seul ninja) en mode infiltration ! Alors je m'y suis mis !

Inspirations et intentions



Je suis déçu de Rise of the Kage. Sorti en 2015, ce jeu asymétrique (3 ninjas contre les gardes et le boss) proposait une offre alléchante. Du beau matériel, un système de jeu basé sur le bruit, des objectifs cachés... Malheureusement, la V1 des règles fut une catastrophe et rendait le jeu injouable... Puis vint le temps des ajustements, surtout fanmade, qui ont finalement permis de jouer à un bon jeu en fait ! J'ai réfléchi à un mode solo puis je suis parti sur l'écriture d'un jeu de figurines plus ouvert en gardant quelques bonnes idées de Rise of the Kage. J'ai regardé ailleurs ce que proposait 02 Hundred Hours, Black Ops ou plus récemment Metal Gear Solid.

J'ai lancé sur le papier quelques mots-clés pour cerner les spécificités d'un tel jeu : furtivité, bruit, événements, imprévus, alarme, patrouilles, et surtout : solo. J'ai également noté ce qui m'avait plu dans Rise of the Kage en particulier le système des dés de combat et de discrétion. Les actions discrètes du ninja ne génèrent pas de bruit mais les actions de combat oui. Il est possible d'ajouter des dés de sa réserve pour augmenter ses chances de réussir mais aussi de rajouter un dé de discrétion à une action bruyante pour ne pas faire de bruit. Cela diminue vos potentielles actions pour ce tour mais limite le bruit (qui rapproche les gardes et augmente l'alarme).

Les règles

J'aime bien la règle de la difficulté fixe qui est assez simple à retenir mais il fallait ici lier la difficulté des actions au niveau d'alarme et donc de vigilance des ennemis. La difficulté des tests sera donc déterminée par le niveau d'alarme en cours. Le jeu se jouera avec des D10 ce qui permet de gérer plus graduellement l'augmentation de la difficulté des tests.

Certaines actions nécessiteront la dépense d'un dé (sans le lancer, l'action est forcément réussie) ou son utilisation (on lance le dé contre une difficulté). Un ninja possède en début de tour une réserve de dés de Force et de Discrétion qu'il dépensera selon ses actions.

Le principe de Rise of the Kage reste le même concernant le bruit de vos actions. Par exemple si vous vous déplacez loin et/ou hors de vue des gardes, vous dépenserez simplement un dé (Force ou Discrétion) sans générer de bruit ou de réaction. Par contre si vous êtes en ligne de vue d'un garde (les lignes de vue sont 180° face à la figurine) et que vous vous déplacez, vous devrez utiliser un ou des dés et les lancer. De plus si vous n'utilisez aucun dé de Discrétion vous générerez automatiquement du bruit.

Votre ninja possède une valeur de Zen vous autorisant certains effets en cours de partie. Vous choisirez en début de partie des armes et/ou équipements puis vous tirerez au hasard 2 exploits particulièrement puissants à dépenser quand vous le souhaitez.

Différentes actions s'offrent à vous : escalader, nager, se cacher, sauter, combattre, tirer, interagir... Le combat génère toujours du bruit et si votre ninja perd un combat, il perd définitivement 1 dé (Force ou Discrétion) par blessure et sa réserve d'actions possibles se réduit. Évidemment, arriver dans le dos d'un ennemi discrètement vous permettra des assassinats plus faciles ! Lorsque vous n'avez plus de dés à dépenser, vous engagez une phase de repos et activez les ennemis.



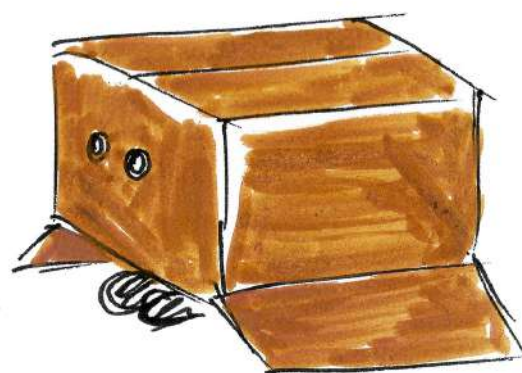
Le plus gros challenge du jeu est la gestion automatique des gardes et des patrouilles. Lignes de vue, orientation, gestion du bruit, il ne faut pas que la gestion des ennemis devienne une usine à gaz... Il faut pourtant laisser une part d'imprévu dans cette gestion en fin de tour. J'ai choisi de catégoriser les ennemis : les « statiques » (qui peuvent se réorienter), les « patrouilles » (qui suivent un itinéraire prédéfini mais peuvent se retourner ou attendre) et les « aléatoires » (qui se déplacent dans une direction aléatoire). C'est clairement la partie du jeu la plus difficile à écrire et à rendre fluide. Réflexion et tests sont encore en cours... De plus, les ennemis ont une typologie qui les individualise : garde, samouraï, archer...

Le statut du ninja pourra évoluer au cours de la partie. Vous commencez comme furtif, mais vous pourrez passer en état « repéré » et cela attirera automatiquement le garde le plus proche vers vous ou en état « détecté » et cela attirera automatiquement tous les gardes vers vous. Le statut « repéré » peut disparaître assez facilement contrairement au statut « détecté ». Il faudra bien gérer les lignes de vue et les ennemis car ils pourront foncer vers vous et augmenter le niveau d'alarme.

Le niveau d'alarme représente la vigilance des ennemis et la difficulté de vos tests jusqu'à ce que l'alerte soit donnée. Les bruits que vous allez générer, les cadavres découverts par les gardes, certaines actions, augmenteront le niveau d'alarme. En fin de tour, une carte d'imprévu viendra pimenter le scénario afin de créer un peu d'imprévisibilité toujours liée à ce genre d'opérations ! Au début du scénario, un test de météo sera effectué et changera les conditions de la partie.



Les scénarios proposent différentes situations et des règles de terrain particulières. Empoisonnement, vol, reconnaissance, assassinat, libération d'otage... Une mise en place précise sur un plan situe les décors, les ennemis et les objectifs. Il n'y a pas de nombre de tours limite mais l'accumulation des imprévus mettra un ninja trop attentiste en danger. Les possibilités de petites campagnes ne sont pas prévues pour l'instant mais cela pourrait faire l'objet d'un petit supplément.



Bilan

Mais il faut un titre ! Choix difficile car de nombreux termes et expressions sont déjà pris par des jeux vidéo, de société... Je voulais quelque chose de court et explicite. Je suis pour l'instant fixé sur Solo Ninja.

Le jeu mise largement sur la discrétion et le scénario peut dégénérer très vite en fonction de votre gestion du niveau d'alarme. Une fois l'alerte donnée c'est qu'il est grand temps de fuir ! Vous n'êtes pas un samouraï ! Comme toujours, une phase de test nécessaire est en cours : équilibrages, gestion des ennemis, règles générales... Si vous voulez en être, n'hésitez pas !

L'idée, comme pour « Une nuit, un vampire », est de proposer un jeu gratuit avec une mise en page basique, les illustrations restant un problème pour qui n'a pas vraiment de sous, ne souhaite pas d'IA et n'est pas graphiste ou dessinateur... Mais tout cela ne doit pas nous empêcher de prendre du plaisir à jouer !

SOL BRAYNĬA

Du matériel de jeu dédié à Sol Braynĭa

Sol Braynĭa est sorti depuis plus d'un an déjà et la réponse de la communauté a été formidable. Le premier tirage est écoulé et les boutiques partenaires vont bientôt recevoir des versions du livre en couverture souple : le second tirage.

Mais depuis la sortie il y a un an nos joueurs et joueuses nous parlent régulièrement de matériel de jeu, de cartes et de dés.

Et bien depuis déjà plusieurs mois l'équipe a bossé ce sujet dis donc.

Avec l'aide du Docteur Di qui a déjà prêté son crayon sur le livre de règles nous avons préparé trois decks différents pour jouer à Sol avec du matériel dédié.



Disponible en boutique et sur le site du studio6201

Ces cartes seront disponibles en boutiques partenaires grâce à l'équipe de Hexagone Diffusion. Elles seront aussi disponibles sur le site du Studio 6201 avec d'autres goodies !

Le deck de profils (96 cartes)

Ce Deck contient les cartes de profil de chacun des 3 profils des 8 factions, ainsi que celles des 3 monstres et de l'esclave de l'allégeance Esclavagiste, et une carte pour chacune des armes et armure du jeu.

Le deck Activation et évènements (96 cartes)

Ce Deck contient toutes les cartes nécessaires à la constitution de la Pioche d'Activation :

- 3 Cartes Sentinelles
- Des cartes Joueur 1 à 4, chaque joueur ayant une illustration différente (x12 par joueur)
- Les cartes évènements aléatoires génériques, ainsi que celles de chacun des 5 environnements et des 3 climats

Le deck de Mission (24 cartes)

Ce deck inclut toutes les cartes nécessaires à la préparation de vos parties :

- 6 cartes Mission
- 6 cartes Déploiement
- 2 x 6 cartes Briefing
- 6 cartes Missions Multijoueurs





Les factions dans *Rise of the Valkyries*

Par Florian "Oni" Nampont

Dans *Rise of the Valkyries*, il existe de nombreuses factions, ainsi que des coalitions (regroupements de certaines factions).

Les factions ont leur importance dans *Champions of the Omniverse* car 3 cartes sur les 15 du deck de personnages sont déterminées par la faction ! Je vais donc ici vous présenter succinctement celles que vous retrouverez au lancement !

Tout d'abord, nous avons bien entendu les **Valkyries**. Peuple de femmes, elles vivent à Folkvang, la cité errante (elle tient ce nom du fait que leur planète a été pulvérisée il y a des siècles. Folkvang étant protégée par des boucliers techno-magique, elle erre maintenant dans le vide spatial en orbite autour de leur étoile) Elles œuvrent parfois en tant que mercenaires lorsque la cause du client est en accord avec leurs valeurs. Leur société est divisée en plusieurs « grades » correspondant à des niveaux de puissances (Aspirantes/Valkyries/Agente Libre, etc.).

Les Valkyries sont dirigées par une Reine, élue parmi les plus vaillantes des princesses des 9 familles royales descendantes de la fondatrice de Folkvang, par le conseil des anciennes (qui contrairement à ce que son nom indique n'est pas uniquement composé des Valkyries les plus âgées, mais plutôt par celles qui se sont distinguées par leur sagesse ou leurs prouesses au combat).

Vous pourrez faire connaissance avec une équipe d'Agentes Libres de Valkyries dans la nouvelle publiée plus loin dans cet article.

Nous avons ensuite les **Berserkers**. Il s'agit ici d'un peuple uniquement composé d'Hommes. Génétiquement proches des Valkyries (Ces deux peuples ont été créés par d'anciens Dieux). Ils viennent de la planète Einherjar et sont séparés en 3 castes : Les guerriers, les mages et les stratèges. Ce sont principalement des chasseurs de trésors et d'artefacts, même s'ils se livrent régulièrement au mercenariat et sont bien moins regardant que les valkyries quant à leurs clients.

Bien qu'humanoïdes, ces deux peuples ont une espérance de vie bien plus longue que nous (plus de 200 ans, même si beaucoup tombent au champ d'honneur avant cet âge là !).



Abe, clone d'Abraham Lincoln et Grand Stratège des Berserkers

La **Fédération Loarienne** vient compléter (pour le moment) les peuples membres de la coalition de **PANTHEON**.

Ce peuple d'animaux anthropomorphes est originaire de la planète Loaria, une magnifique planète composée d'énormes continents et d'une mer paraissant infinie ! Après des siècles de guerres, une fédération a finalement été créée pour unir les différentes tribus, bien que quelques unes restent dissidentes (comme les **Pirates de Kiken**). Chaque tribu Loarienne a ses propres spécialités dont elle peut faire bénéficier la fédération.



*Whati, tortue de Guerre de la **Fédération Loarienne***

Nous retrouvons ensuite **LEGION**, qui est à la limite entre une faction et une coalition car elle réunit différents types de démons (Béhémoths, Yokaï, etc.) venant d'horizons très différents. Contrairement à ce que beaucoup pensent, les Démons ne sont pas tous mauvais par nature. Les Béhémoth, par exemple, ont envahi la Terre de leur univers car leur plan d'existence avait été quasiment réduit à néant par une incursion d'un peuple humanoïde. De cette invasion de la Terre, dépendait leur survie.



*Blood Demon, Behemoth de **LEGION***

Et enfin, nous retrouvons **Blutwelle**, une organisation criminelle avec à sa tête l'insaisissable et mystérieux Dr.Morgenmann ainsi que toutes ses créations, toutes plus abominables les unes que les autres. La vengeance semble être sa principale motivation, mais pour se venger de quoi ou de qui ?



*Bébé Kabom, horreur infantile explosive de la **Blutwelle***

Il existe de nombreuses autres factions qui seront dévoilées petit à petit avec le temps.

Nous reviendrons plus tard sur les coalitions vu qu'elles n'ont que peu d'intérêt (pour le moment?) dans *Champions of the Omniverse*.

Champions of the Omniverse

- Sculpture Blood Demon: *Christian Hardy*
- Sculpture Abraham Lincoln: *Brice Savina*
- Sculpture Whati: *Arnaud Bellier*
- Sculpture Bébé Kabom: *Valentin Zak*

Pari gagnant

Par Florian "Oni" Nampont

- Rise of the -
VALKYRIES

Planète Daryanys – Secteur 626 Année F912

Erkton Bloodfist était fier de son coup, il avait enfin le titre de propriété. Le vieux Bill refusait depuis bien trop longtemps de lui vendre ses terres. Enfin « ses terres », il voyait plutôt ça comme un tas de boue qu'un entrepreneur fortuné achèterait à bon prix, puis raserait tous les champs afin de pouvoir construire dessus, certainement un casino et/ou un hôtel. Il s'arrangerait pour y négocier un accès VIP afin d'y passer quelques jours de repos en bonne compagnie de temps en temps.

Erkton avait sa petite méthode afin d'obtenir ce qu'il voulait. Il débarquait en force chez sa victime plusieurs fois, puis faisait semblant d'être magnanime en lui proposant un « arrangement » sous forme de pari. L'extorsion est bien plus simple quand on fait croire à la victime qu'elle a une chance d'y échapper... Il repartit, un petit rictus se dessinant sur son visage.

Emma proposa d'aller se rafraîchir un peu avant de repartir vers Folkvang.

— D'habitude c'est plutôt Sonja qui propose ça, surtout que ce n'est pas comme si on était vraiment fatiguées... Répondit Madison.

— Je crois que c'est parce qu'elle aime au moins autant que moi les cocktails de salutines¹, expliqua malicieusement Sonja.

Madison repensa alors au délicieux nectar et afficha un sourire d'acquiescement.

Leur mission de récupération avait été écourtée. Un megasaurien², avait attaqué le village dans lequel le groupe de Valkyries avait fait une halte. Il semblait enragé, mais n'avait pas été très difficile à arrêter, à peine de quoi s'échauffer. Des semaines plus tôt, il avait apparemment avalé l'artefact qu'elles convoitaient, le rongeur de l'intérieur et lui intimant l'ordre d'aller vers la pierre de localisation lorsqu'elle avait été activée quelques heures auparavant. Une mission courte et décevante qui n'aurait pas dû nécessiter l'intervention d'une équipe de leur niveau, mais qui leur permettait de profiter pendant quelques heures.

1. Les noix Salutines sont des fruits à coques spécifiques de la planète Daryanys. Il en existe de plusieurs couleurs, chacune ayant un goût différent.

2. Les Megasaurien sont des lézards géant proche de notre représentation des T-Rex.

Les valkyries s'installèrent à une table, profitant de leurs cocktails préférés. Les noix salutines ont des coques de différentes couleurs, chacune ayant sa propre saveur. Les locaux s'étaient spécialisés dans différents cocktails qu'ils proposaient aux touristes. Une légende raconte qu'il existerait une salutine dorée, quasiment unique, qui aurait un goût de l'ordre du divin.

A chacune de leurs venues sur Daryanys, Sonja suppliait ses coéquipières et amies de rester quelques jours afin de rechercher cette noix légendaire, mais elles finissaient toujours par la convaincre que ce serait peine perdue. Sonja ne désespérait pas et travaillait sur un sort permettant de trouver l'une de ces fameuses noix.

Malgré son apparente réticence, Madison aimait ces moments de détente après les missions. Mais elle ne pouvait s'empêcher de laisser traîner ses oreilles partout sur les tables adjacentes. Sa magie d'écoute avait de nombreuses fois permis d'obtenir de précieuses informations. Une conversation attira son attention.

— WOOOOUUUUHHHHOOOOOOOOOOOOUUU
!!!!!! S'écria Sonja.

Andréa venait de lui apprendre qu'elle avait mis la main sur une Salutine noire extrêmement rare. Avec sa « collection » complète, elle pourrait ainsi finir ses recherches sur les Salutines et peut-être enfin réussir à créer son sort.

— Hé Gamine ! Tu ne veux pas la fermer, j'entends pas ce que me disent mes potes !

Un grand costaud s'était levé à la table d'à côté.

— Désolée, je n'ai pas pu contenir ma joie. Mais ce n'est pas une raison pour me manquer de respect ! Et je ne suis pas une gamine, je mettais déjà des raclettes à des mecs comme toi quand j'étais 2 fois moins vieille.

— Hoho, la petite est haute comme 3 guerniens¹ et elle me tient tête ! Désolé pour toi gamine, j'ai pas l'habitude de laisser vivant ceux qui me défient ! On va s'amuser un peu tous les deux, puis je te tuera. Si tu as été sage, je ferai ça rapidement.

Il prit alors sa lame qui était posée à côté de lui.

Morki était un humain hors-norme. Du fait de son poids et de sa taille, il avait toujours été la cible des moqueries des autres. En grandissant, il utilisa sa haine des autres pour se sortir de cette spirale infernale. Il s'était entraîné de longues années et se transforma en une véritable machine à tuer.

1. Les Guerniens sont des petits êtres grisâtres ressemblant à des petits gobelins et qui mesurent entre 35 et 50cm de haut environ.

Il était rapidement devenu un chef de gang local redouté. Son style sauvage/space punk ne passait pas inaperçu. Plus tard, Erkton avait éradiqué son gang et lui avait alors proposé un avenir bien plus prospère à ses côtés. Bien qu'il se soit retrouvé dos au mur, les méthodes et la violence d'Erkton le poussèrent à accepter l'offre par respect pour cet homme qui l'avait battu.

Morki portait une coupe type Mohicane avec des cheveux teints en vert, des lunettes noires, d'innombrables piercing et ses deux bras étaient ornés de tatouages.

Il eût à peine le temps de pointer son arme vers Sonja que Madison était sur lui. Elle arrêta le mouvement de Morki à quelques centimètres du visage de son amie qui n'avait pas bougé.

— Lâche tout de suite ton arme et tout se passera bien. Les autres hommes de mains d'Erkton se levèrent à ce moment-là, plus menaçant que jamais.

— Tu rêves pétasse, tu vas juste crever avec l'aut... Il n'eut pas le temps de finir sa phrase qu'un sinistre craquement se fit entendre et rendit la salle silencieuse. Le bras gauche de Morki faisait un angle qu'un bras n'est pas censé faire. La tension monta instantanément d'un cran.

Mais un homme entra alors.

— STOP !!! Tout le monde se calme ! Les gars lâchez vos armes, on va régler ça calmement. Les hommes de mains obéirent immédiatement,

Il s'approcha des tables. L'homme était grand, mais pas autant que Morki. Ses bras étaient énormes et présentaient des améliorations mécaniques qui devaient le rendre immensément fort. Il ressemblait aux hommes du gang, mais sa tenue était bien plus classe.

— Permettez-moi de me présenter, je m'appelle Erkton Bloodfist, je suis désolé si mes hommes ont été des sauvages avec vous, j'essaie de les éduquer, mais vous savez comment se comportent les hommes...

Andréa jeta un regard empli de compassion vers Madison qui relâcha alors Morki. Elle lui aurait bien éclaté la tête sur la table, il s'en était fallu de quelques secondes...

— Cet abruti s'est cru tout permis, il a eu de la chance que vous arriviez... S'exclama Sonja.

— Tu ne manques pas de cran, petite, et j'aime bien ça ! Alors je vais vous proposer un deal pour régler ça, parce que je ne peux quand même pas totalement fermer les yeux sur le fait que vous ayez estropié l'un de mes meilleurs hommes.

Madison pris la parole :

— Il paraît que c'est ta spécialité en effet, qu'est-ce que tu nous proposes ?

Erkton eu un rictus. Le même qu'à chaque fois qu'il propose un « arrangement ».

— Ma réputation me précède alors ? Fit-il d'un air faussement étonné. Une épreuve de force. Un simple bras de fer.

— Parfait, j'éclate celui qui le veut, s'empressa Madison.

— Si vous gagnez, on vous laisse tranquille et en guise de compensation pour la gêne occasionnée, vous repartez avec l'un des véhicules de ma collection. Je commence à en avoir quelques-uns vous savez, je vous laisse même le choix. Mais si vous perdez, il faudra bien payer pour ce que vous avez fait à mes hommes. Disons que vous serez à nous pendant une journée histoire qu'on puisse se payer en nature...

— Si on gagne, on repart avec un vaisseau ET la récompense de votre dernier pari ! Si on perd, nous sommes à vous pendant une semaine complète, interrompit Madison.

Aucune de ses amies ne broncha, mais les clients autour regardaient la scène attentivement et ne purent s'empêcher d'avoir un regard désolé pour ce groupe de jeunes femmes.

— Oh, vous avez l'air d'en vouloir ! Très bien, ça nous va, mais à une condition ! C'est moi que vous affronterez et nous choisirons laquelle d'entre vous m'affronte.

Elles acquiescèrent. Toutes.

Cette région de Daryanys disposait d'un système de paris dont raffolaient les touristes (et les locaux qui savaient comment abuser du système). Des androïdes s'occupaient d'enregistrer les paris, avec un système de verrouillage d'identités. Si l'un des parieurs venait à ne pas respecter le jeu, il n'aurait aucun moyen de partir du quartier dans lequel il était et n'aurait plus aucun moyen de paiement.

Le pari fut alors enregistré.

— Je m'occupe de payer les frais d'enregistrement, lança Erkton. Et j'ai décidé que j'affronterai la gamine. C'est déloyal, mais après tout, c'est un pari.

Sonja s'installa de façon totalement détendue à la table en souriant. Erkton s'assit en face d'elle, lui aussi avec un sourire plein de confiance.

Ils durent adapter la taille de la table, le bras et la main de Sonja étant bien plus petit que ceux d'Erkton.

L'arbitre androïde lança un compte à rebours.

— 4, 3, 2, 1... Allez-y !

Erkton ne voulut pas forcer dès le début, mais il avait visiblement sous-estimé la gamine. Il n'avait avancé que de quelques centimètres. Il activa alors les mécanismes de son bras qui vrombirent.

— Oh ! Un utilisateur de techno-magie ! C'est rare par ici ! J'espère qu'on ne l'a pas trop sous-estimé !

Madison lança un regard amusé à Emma.

— Oups, désolée, j'ai pensé à voix haute ?

Mais Erkton n'avancait toujours pas plus, Sonja semblait résister mais semblait aussi concentrée.

— Tu es à fond là ? Finit-elle par lâcher ironiquement.

— Sale garce, tu vas voir ce que ça donne quand j'y vais à fond, dans 10 minutes, tu seras à MOIIIIII !!!!!

Le vrombissement techno-magique s'amplifia, démultipliant la force d'Erkton.

— Oh ! Donc là tu es à fond si je comprends bien ?

Sonja releva la tête, avec un grand sourire de satisfaction.

Son adversaire la regarda les yeux grands écarquillés, d'un air à la fois confus et inquiet. Il comprit alors que tout cela n'avait été qu'une énorme erreur.

La prise sur sa main se fit de plus en plus forte. Puis, pour la deuxième fois de la journée, un son se fit entendre, celui des os qui craquent sous une terrible pression. Et ensuite, le métal grinça.

Sonja rabattit alors le bras de son adversaire dans un bruit fugace mais pénible à entendre. Les hurlements d'Erkton lui firent écho. Son bras et sa main étaient en miette.

Madison jubila.

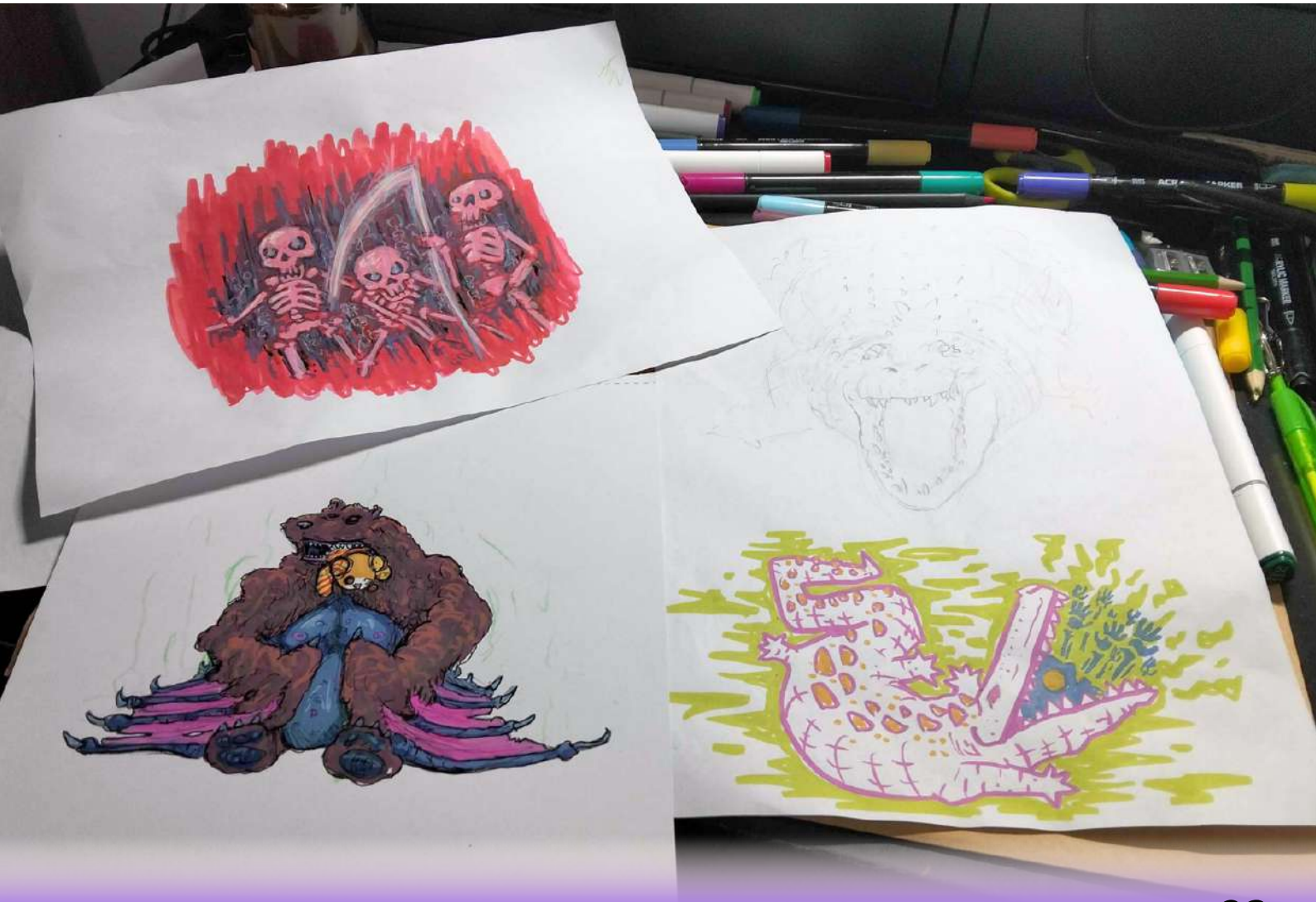
— Sonja est une princesse de Folkvang, mais ça reste la moins forte d'entre nous. La prochaine fois que tu croises une Valkyrie, tu sauras qu'il vaut mieux passer ton chemin.

Elle se retourna vers ses coéquipières.

— Je vous laisse régler le problème du véhicule, j'ai un titre de propriété à redonner à un vieillard.

Fin

Travail en cours pour RBN par le Docteur Di



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 les objectifs de la campagne *Color Quest Delta* à venir et sur les projets en développement.

Rentrée 2026

La rentrée 2026 s'annonce chargée pour Color Quest avec le lancement de la campagne *Color Quest Delta* début septembre et les évolutions de nos partenaires.

Notre objectif sur le trimestre à venir est de maximiser la rentabilité des figurines développées sur les dernières éditions (*Fire Bird* et *Delta*) afin de pouvoir nous recentrer sur les développements du background et des jeux en 2027.



Color Quest Delta

La campagne Color Quest Delta sera lancée le mardi 15 septembre 2026 sur Ulule.

Elle introduira 4 nouveaux modèles représentant les héros au niveau 3 :

- L'Élu niveau 3 et la Succube niveau 3 sculptés par Gael Goumon
- Oak niveau 3 et le Rônin niveau 3 sculptés par Valentin Zak



Comme pour les précédentes éditions, la campagne proposera deux contreparties principales :

- Une générique incluant les 4 héros (sur socle 29mm)
- Une seconde incluant les 4 héros plus un nouveau Monstre (socle 50mm) sculpté par Valentin Zak

Nous proposerons également l'accès à un pack « Fire Bird » contenant les 3 nouveautés de la campagne précédente.



Cette campagne mettra également à l'honneur les golems de peinture puisque le nouveau Monstre présenté sera une version alternative du Mega Golem actuel, plus agressive. En bonus, vous retrouverez une nouvelle version du Golem : le Micro Golem. Ces deux nouveautés ont été sculptées par Valentin Zak (*Kazam atelier*).

Côté gameplay, la campagne proposera également un accès à une version Bêta de la Color Box dans les add-ons ce qui permettra aux joueurs qui ne disposent pas des jeux Paint Brawl ou Color Quest de jouer aux nouveaux jeux en développement.

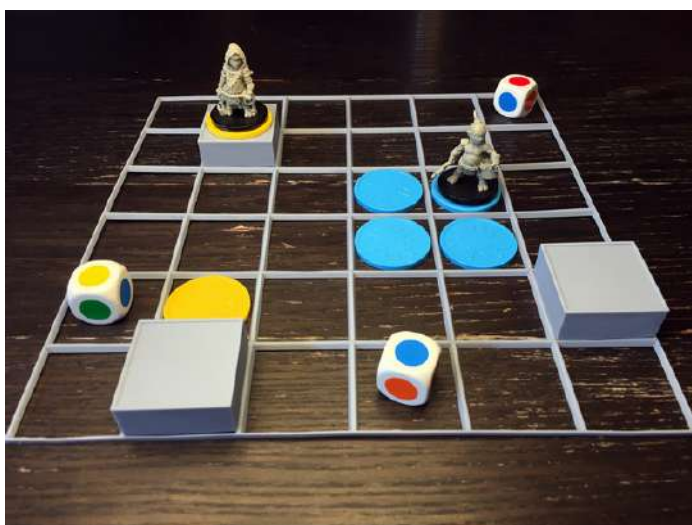
Vous pouvez d'ores et déjà vous inscrire à la liste de diffusion de la campagne Delta via ce lien : <https://fr.ulule.com/color-quest-delta/coming-soon/>

Animaux Totems

Un trio d'animaux totems – dans le style de la Salamandre - est en cours de sculpture avec Stéphane Nguyen. Les figurines seront accessibles via la campagne *Color Quest 3D 2026* en décembre.



Color Quest : tests plateau 3D



Durant l'été, nous avons effectué plusieurs tests d'évolution du plateau de jeu Color Quest avec notre partenaire : *Lafig Miniatures*.

L'objectif étant de proposer un plateau plus ergonomique et évolutif.

Ce projet est un élément important pour définir l'axe que nous prendrons pour la suite du développement du jeu.

Les premiers tests sont encourageants mais nous rencontrons des problématiques de rigidité de la grille et de format qui impactent fortement le coût de production. Nous poursuivrons les tests dans les mois à venir afin de déterminer la viabilité de ce projet.

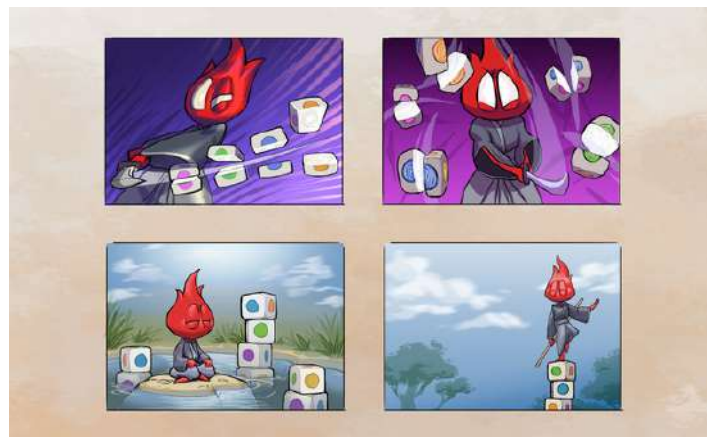
Évolution de la gamme Color Quest

Comme évoqué dans le précédent numéro (voir Mag 1D n°9 – p.12), nous travaillons actuellement sur différents jeux mettant en avant l'univers Color Warz et le matériel du jeu Color Quest.

Chacun de ces jeux mettra en avant un personnage de l'univers et une brique de gameplay spécifique à nos jeux.

Nous testons actuellement deux nouveaux jeux basés sur ce système et compatibles avec les Color Box.

Le premier a pour nom de code ***Kadamas Master***.



Il s'agit d'un jeu de dés accessible dès 6 ans.

Matériel :

- Une Color Box (dés de couleurs)
- Une boîte de crayons de couleurs
- Un feuillet à imprimer (free to play)

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée de partie : +/- 15 min

L'objectif de ce petit jeu d'ambiance sera de réaliser une série de combinaisons avec les dés de couleurs Color Quest. A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de points l'emporte.

Le jeu mettra en avant les Kadamas à travers des feuilles d'objectifs à imprimer. Chaque feuille présentera une illustration d'ambiance et une grille de combinaisons à effectuer avec un niveau de difficulté.

Le second a pour nom de code *Golem Mayhem*.



Il s'agit d'un jeu de placement tactique accessible dès 8 ans.

Matériel :

- Une Color Box (tokens de couleurs)
- Un kit de figurines de Golems de peinture
- Un plateau de jeu type échiquier, damier ou Paint Brawl

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée de partie : +/- 20 min.

L'objectif de ce petit jeu tactique sera de faire évoluer vos golems tout en faisant exploser ceux des autres. A la fin de la partie, le joueur qui a marqué le plus de points l'emporte.

Le jeu mettra en avant le système d'invocation et d'explosion des Golems de peintures et introduira de nouvelles mécaniques comme l'évaporation et l'évolution (voir compendium Paint Brawl 2025 dans le Mag 1D n°5 p.7) et de nouvelles unités comme les Micro Golems et les Mega Golems.

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 des jeux Kadamass Master et Golem Mayhem.

Crédits illustrations : Rémi Lamothe.

À très vite !



Stéphane Simon, le porte-flambeau d'Aarklash

<https://www.simonminiatures.com/>

Propos recueillis par Bounit



Photo par Thibault Mourès; Ludiverse 2026

En vous promenant dans les allées bigarrées des nombreux salons français de la figurine, alors que vendeurs et créateurs tentent d'attirer le chaland par tous les moyens, il pourra vous arriver de croiser le regard d'un homme discret, souriant timidement derrière une armée de figurines sculptées main.

Barbares aux muscles saillants, guerrières d'une finesse impossible et monstres semblant émerger sauvagement de quelques sombres mythes nordiques, se disputent une place à la lumière sur un étal trop étroit pour leur rendre justice. Un comptoir qu'il est facile de manquer du regard. Pourtant un œil averti arrêtera toujours sa course pour venir se pencher sur l'incroyable collection.

Cet homme, c'est Stéphane Simon. Un nom qui a le don de faire rapidement resurgir des souvenirs impérissables à toute personne qui, comme nous, chez les 1D, baigne dans le hobby depuis de nombreuses années. Combien de fois n'ai-je pas vu l'œil d'un éditeur s'éclairer à la simple mention de son nom ?

Stéphane est issu de cette génération de sculpteurs français qui ont fait surface avec l'avènement de Confrontation, dans l'univers de Rackham, la société française qui a fait trembler le paysage mondial de la figurine. Il a posé son empreinte indélébile sur des réalisations cultes et, malgré le déclin de cet univers (dont on attend la résurrection par Monolith avec impatience !), Stéphane a continué sans relâche à faire vivre des œuvres qui pourraient avoir été une digne continuité de l'histoire du monde d'Aarklash.

Alors, la prochaine fois que vous croiserez le stand du sculpteur, n'hésitez pas à vous y arrêter un instant, vous avez devant vous un monument de l'histoire de la figurine française. Prenez le temps de discuter, partagez avec lui un verre de la fameuse Prune à Tonton Alain, observez l'attention qu'il porte à ses sculptures et vous percevrez vite une âme touchante, qui vaut cent fois la peine d'être découverte.

Aujourd'hui, c'est avec un immense plaisir que je vous laisse découvrir notre échange avec le sculpteur.

Pour beaucoup, ton nom évoque les années de gloire de Rackham, mais j'imagine que ce n'est pas le début de ton histoire de sculpteur ?

Effectivement, on peut remonter jusqu'à l'enfance pour comprendre mon intérêt pour la figurine. Il est né d'un mélange de passion pour les maquettes, les jouets de l'époque (figurines Star wars et Maîtres de l'univers) et bien évidemment des livres dont vous êtes le héros de Ian Livingstone et Steve Jackson. Ce sont ces ouvrages qui m'ont mené vers Donjons et Dragons dans les années 1986-1987.

Le jeu m'a ensuite conduit à la sculpture de figurines. Créer des personnages d'Heroic Fantasy est devenu une véritable passion. Mais ce n'est que tardivement que j'ai envisagé de sculpter pour des sociétés, la première fut Fenryll avec qui j'ai fait mes premières figurines en Duro, vers 1998-1999. J'étais vraiment heureux de pouvoir vendre mes premières figurines, c'était parti.

Tu peux nous en dire un peu plus sur ton boulot chez Fenryll ? Qu'as-tu sculpté pour eux ?

Ma première référence pour Fenryll ce sont les "célébrissimes" (et horribles) zombies d'égouts, il y a eu la prêtresse au serpents, les amazones, les berserkers, les démons des enfers... bref j'en ai sculpté un bon paquet ! Rétrospectivement le niveau de mes sculptures n'était pas au top mais bon faut bien commencer.



Les débuts de notre sculpteur de renom.
Encore commercialisées aujourd'hui chez Fenryll !

Parallèlement, d'ailleurs, la renommée de Rackham explosait avec des figurines exceptionnelles pour l'époque. Les Barbares géants, peints et publiés dans Casus Belli, m'avaient littéralement scotché ! Mon but était clair maintenant : entrer dans cette boîte coûte que coûte. Je suis allé sur un salon, Porte de Versailles, avec mes figs pour les rencontrer et c'est Raphaël Guiton qui m'a alors aiguillé vers Fenryll pour faire mes armes, ce que j'ai fait. Deux années plus tard, en 2001, je signalais chez Rackham.

Est-ce que tu as eu des mentors pour te guider dans l'apprentissage de la sculpture ?

J'ai tout appris de la sculpture en fimo (une pâte molle, qui durcit au four) avec Alex "Aragorn" Marks, chef du studio sculpture chez Rackham, en 2001. Sculpter au sein d'un studio était vraiment stimulant car chacun a ses techniques propres, son style. On échange, on discute de notre pratique et surtout... on peut jouer pendant les heures de pauses !



Travailler au même endroit devait être tellement inspirant !

Oui tous les sculpteurs dans le même local c'était une expérience ! Il n'y avait pas d'équivalent dans le monde de la figurine 32mm en France et malheureusement on ne peut plus retrouver ce genre de laboratoire créatif aujourd'hui. Il me semble que nous sommes montés jusqu'à 77 salariés ! Entre les écrivains, les peintres, les fondeurs etc...Vraiment cela a été une expérience unique cette histoire Rackham.

Maintenant tous les sculpteurs, moi inclus, travaillent chez eux en Freelance. Je suis vraiment heureux d'avoir participé à cette aventure. Jean Bey (ndlr : l'un des deux fondateurs de Rackham, avec Raphaël Guiton dont nous avons parlé plus haut) avait une ligne et une direction artistique précise qui m'a vraiment marqué et que je continue de pratiquer à ma sauce pour ma gamme personnelle.



Tu dirais donc qu'aujourd'hui encore, la Direction Artistique de Rackham continue d'être le moteur de ton travail ?

Absolument, je ne peux renier ce que j'ai appris, il y avait une méthode à respecter.

Il fallait avoir une définition précise des volumes, grossir certains détails pour avoir un bon résultat sur les tirages en métal, approfondir les creux,... des préceptes que j'ai intégrés et que je continue effectivement d'appliquer aujourd'hui sur mes créations.

Au-delà de l'univers d'Aarklash, tu as d'autres sources d'inspirations ? Des artistes qui ont influencé ta patte graphique ?

Ma principale source d'inspirations graphiques, c'est Frazetta le maître de la Fantasy. Son univers et son talent sont tellement marquant que tout ceux qui suivent s'en sont inspirés. Il y a aussi Simon Bisley avec sa BD Slaine, que j'ai dû lire des centaines de fois ! On peut aussi noter Den, réalisée intégralement par Richard Corben, et tant d'autres artistes comme Paolo Parente, Adrian Smith, Paul Bonner, Brom, John Blanche etc... mais je dois dire que Frazetta et Bisley furent pour moi les plus marquants.

C'est vrai que c'est une chose particulièrement intéressante avec ton travail : une grande majorité de tes œuvres évoluent dans ce thème très Sword and Sorcery. Quand la plupart des sculpteurs aiment varier les plaisirs, tu donnes de ton côté principalement vie à des figurines très ancrées dans l'Heroic Fantasy.

Oui, j'adore ce style. Ma collection de figurines Citadel et Rackham personnelle suivait le même thème : Chaos et Elfes noirs à Warhammer, Barbares, Mort-vivants et Ophidiens à Confrontation.

Je choisis mes sujets de sculpture en suivant ce qui me donne le plus de plaisir. Et les anatomies de barbares surpuissantes, femmes hyper sexualisées, les monstres agressifs,... c'est ma came.

Y a-t-il des réalisations qui ont pour toi une valeur émotionnelle importante ?

Oui je retiens particulièrement certaines figurines faites pour Rackham, comme les Charognards d'Acheron, les Pillards Druens, ou les Ophidiens.

Ce sont des réalisations très importantes pour moi car elles m'ont demandé du temps. Par exemple, S'Erum,

le premier Ophidien, m'a pris 8 semaines de boulot !

Et quand je le regarde, aujourd'hui encore, je suis plutôt content du résultat.

Sur ma gamme personnelle, le plaisir est encore plus fort. Car j'ai pensé et réalisé le concept de A à Z : Goliath, Abraxas, le Minotaure, le Dragon,... beaucoup de sculptures ont compté pour moi.



Mais au final, c'est le retour des collectionneurs qui me donne le plus de plaisir. J'imagine toujours le client en train de les peindre pour pouvoir jouer avec ou pour les aligner dans sa vitrine. S'il est satisfait, je le suis aussi ! C'est ça qui me pousse à aller encore plus loin dans la qualité de la sculpture et des tirages résines, le retour des gens que je peux croiser sur les salons.

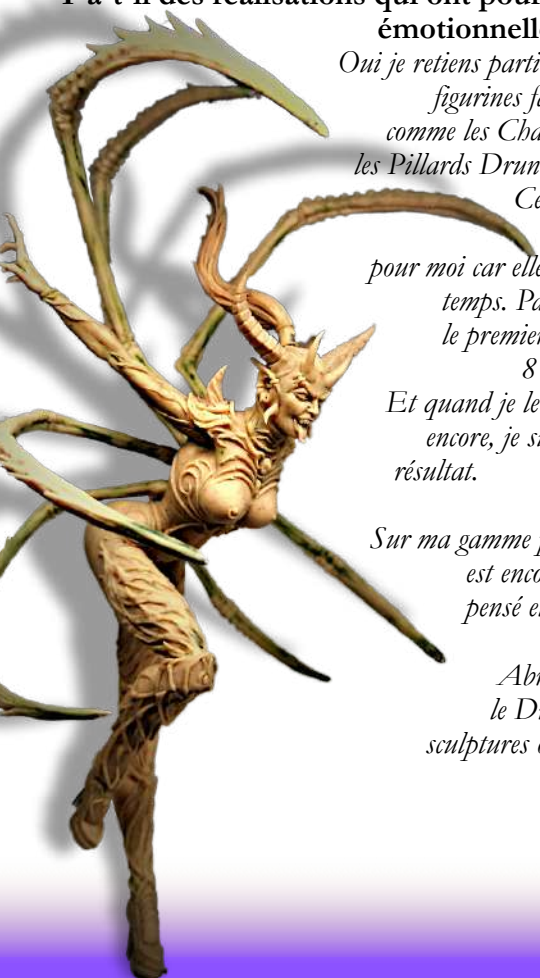
Tournons-nous maintenant un peu vers l'avenir. Vivre de la sculpture traditionnelle aujourd'hui, à l'époque de la 3D et de l'intelligence artificielle, ça a encore du sens ?

Bien sûr, il est essentiel de montrer que l'ancienne voie existe encore !

Les fichiers 3D ont pris le pas dans l'industrie du jeu. C'est plus rapide, pas d'envois de masters, on peut les modifier à l'envie,... aujourd'hui les grosses boîtes n'utilisent plus de figurines traditionnelles.

Mais avec les petites structures, on peut encore trouver du tradis. Et c'est tant mieux ! Avec les fichiers 3D, il y a une uniformisation des styles qui, pour moi, est un peu triste. Les figurines sont plus lisses, moins "vivantes", mais il faut un oeil avec un minimum d'expertise pour déceler cela. Les artistes traditionnels vont devoir se dépasser de plus en plus, mais oui, cela deviendra de plus en plus difficile d'en vivre, c'est certain.

Mais la sculpture tradi ne disparaîtra pas pour autant. Avec des talents comme Boris Woloszyn, Sebastian Archer, Pawel Gorecki, et tous les sculpteurs français Gautier Giroud, Lux Thantor, Patrick Masson et ses acolytes de Kazam atelier, Rémy tremblay, Stéphane Nguyen,... la sculpture tradis n'a pas dit son dernier mot !



On peut donc s'attendre à découvrir de nouvelles réalisations sortir de ton atelier. Que nous réserve le futur de Simon Miniatures ?

Je travaille pour l'instant sur un jeu d'escarmonche. J'aimerais proposer des règles pour mes figurines et avoir le plaisir de les bouger sur une table de jeux. Depuis le début, cette idée me trotte dans la tête mais cela a toujours eu du mal à voir le jour, faute de temps.

Aujourd'hui j'ai fait appel à Pierre Joanne pour mettre mes idées en ordre. J'avais testé son jeu Eden, avant sa sortie, il était vraiment top. Je suis donc ravi de notre collaboration sur ce projet.

Le jeu est en développement. Il y a bien entendu encore beaucoup de travail mais ça avance ! Bientôt, je proposerai une première version des règles à ceux qui voudront m'aider à playtester.

Au niveau sculptures, j'ai pour l'instant envie d'explorer d'autres univers. Peut-être de la Science-Fiction, dans style Enki Bilal ou Trench Crusade, ou même de l'Heroic Fantasy, mais humoristique. Ce n'est pas les idées qui manquent... Il ne reste qu'à voir où mes outils de sculpture me mèneront.

Après notre entretien pour le magazine, j'ai voulu en savoir un peu plus sur ce projet de jeu dont nous parle Stéphane. Une proposition ludique qui utiliserait la gamme personnelle du sculpteur ? Voilà qui semble intéressant. Après tout, c'est vrai qu'il a la particularité de posséder une large gamme de figurines évoluant autour d'une direction artistique commune. Il débute donc avec une longueur d'avance non négligeable pour lancer un projet de jeu indépendant.

Après m'avoir envoyé un exemplaire de son livre de règle en cours d'écriture, c'est donc au téléphone que nous poursuivons la discussion.



La première chose qui m'a marqué, c'est le retour de mécaniques à tableaux comparatifs, définitivement issus d'une époque où le jeu de figurine tentait de représenter chaque aspect d'un affrontement. Mais après tout, pourquoi pas ? Ce genre de systèmes, s'il allonge un peu le temps de partie, a le gros avantage de mettre en avant la narration. Chaque lancer de dé permet de se représenter parfaitement à quel moment un guerrier a perdu l'avantage face à son adversaire, quelle erreur l'a mené à la conclusion tragique de son destin.

Et en poursuivant le document, je m'aperçois qu'effectivement, la narration est vraiment au centre de la proposition de Stéphane Simon et Pierre Joanne ! Vous devrez par exemple vous assurer de gérer au mieux l'endurance de vos troupes. Une figurine à bout de souffle au mauvais moment signera bien souvent son arrêt de mort. Ce système, qui gère à la fois le nombre d'actions effectuées et le nombre de blessures reçues lors d'un coup porté par l'adversaire est la pierre angulaire du jeu. Dépenser et récupérer son endurance fera la différence entre un guerrier un peu trop fougueux et le stratège vétéran.



Il faut également souligner la place de l'ambiance dans cette proposition ludique. Vous serez plongé dans un monde sombre et brutal où les mythes et le surnaturel semblent influencer le cours des événements aussi certainement que les prouesses guerrières des héros et monstres qui s'affrontent à l'ombre des autels de Dieux oubliés. La Ferveur pourrait très bien prévaloir sur le talent martial.

Je ne sais pas vous, mais moi il me tarde de pouvoir aligner les magnifiques sculptures de Stéphane Simon dans cette nouvelle proposition ludique. Le fruit d'un travail de titan accumulé au fil des années va pouvoir prendre vie sur nos tables de jeu !

1D KHARN-ÂGES TACTIK

par Max Rebo (Aka 60x60)

Rapport de Tournoi du 05/07/2026

« Le shaman Goûn tentait de ne rien laisser paraître de la pression qu'il ressentait. Le rôle d'émissaire confié par ses congénères était de la plus haute importance. En effet, le conflit qui s'annonce entre Khérops et Fangs à proximité de son village pourrait causer d'importants dommages aux zones de culture et aux demeures Goûns, sans compter les possibles pillages qui pourraient suivre les combats. Des messagers Goûns sont partis quérir l'aide des Khârns, mais les renforts mettront plusieurs jours à arriver. Son objectif est clair, gagner du temps et essayer de négocier la sauvegarde de son village. Il sait qu'il a quelques arguments à faire valoir auprès des belligérants. Ces derniers le savent et vont sûrement chercher à ouvrir les discussions les premiers. Il n'aura d'autre choix que de suivre les plus forts. Un fer de lance Khérops avance vers lui, il se tient prêt. Durant un instant le shaman a senti comme une présence à proximité de sa position. Ça n'est probablement rien... »

Ce dimanche 5 juillet 2026 a eu lieu le second tournoi Kharn-Ages Tactik à la maison des associations de Tourcoing. Le dernier né de chez TGCM est un jeu d'escarmouche en 40mm se jouant sur une surface de 60x60 cm (Voir présentation du jeu dans 1D N°9). 12 joueurs/joueuses se sont affrontés dans la bonne humeur sur la thématique des scénarios officiels proposés qui étaient au nombre de 3 : **Gain de Territoire**, **Le Roi de la Montagne** et **L'Emissaire**.

Pour certains, il s'agissait de leurs premières parties de « KAT », mais les joueurs plus expérimentés ont pu leur expliquer rapidement les principes de base et les parties se sont déroulées dans le temps imparti sous la houlette de Gwen de TGCM qui officiait en tant qu'arbitre.

Tous les « Fers de lance » n'étaient pas encore peints, mais il y a fort à parier que les quelques-uns dont la peinture étaient finalisés ont motivé les retardataires à avancer dans leurs travaux de peinture figurinistique !

6 factions différentes étaient représentées lors de ce tournoi : **4 Khârns**, **3 Fangs**, **2 Guilde Noire**, **1 Affranchis** et **1 Khérops**.

Au jeu des affrontements, ce sont les **Fangs** qui sortent grands gagnants de ce tournoi. Menés de main de maître par Marc et Damien qui terminent respectivement premier et second suivi d'Arnaud avec son fer de lance **Affranchis** qui complète le podium.

Les Fangs ont été particulièrement redoutables à affronter sur les scénarios proposés en raison de listes apportant un grand surnombre et d'une **Ostéomancie** redoutable et versatile. (Ndr La magie des **Fangs**).





Ce tournoi a également été l'occasion pour TGCM de présenter quelques nouveautés comme la boîte de démarrage **Khémistes** de la faction **Tembos** pour KAT ainsi que la gamme quasi complète de marqueurs « carcasses » à l'échelle KAT dont l'imposante carcasse de **Koelod**.

Une version alternative et exclusive aux événements **TGCM** de l'**Avant-Garde Khârn** a également été présentée.

En résumé, un excellent tournoi avec une logistique idéale afin de respecter le timing des parties et finir le tournoi dans les temps.





Khémistes

Boîte de démarrage





Cette boîte contient :

- 2 Guerrières khémistes
- 1 Prêtresse khémiste
- 1 Éclaireuse khémiste
- 4 Socles (30mm)
- 1 Réglette en Toises
- 1 Dé à 10 faces
- 13 Cartes de jeu

Soit de 170 à 490 Kouronnes.



Téléchargez les règles gratuitement les scénarios et les aides de jeu sur

WWW.TGCMCREATION.FR

- échelle 40mm -


14 +

2 +

60'



Photos non contractuelles, nécessite assemblage et peinture. Attention, ceci n'est pas un jouet. Les produits TGCM sont en résine, ils sont conseillés pour les joueurs et les collectionneurs de 14 ans et plus.

Pour terminer, je vous propose de rapides interviews de quelques participants afin de partager leur expérience « Khârn-Ages Tactik ».

Damien **(Joueur Fangs, Second du tournoi)**

1DMag : Comment as-tu découvert les jeux de figurines et par lequel as-tu commencé ?

Damien : Comme nombre d'entre nous, j'ai commencé par Warhammer Battle en 1998, avec la boîte Bretonniens/Hommes Lézard. J'avais commencé le modélisme lors de mes années de collège, et un jour mon magasin de maquettes a proposé la gamme Games workshop, quelques boîtes... Au lieu de mon char habituel, je suis donc parti avec une boîte de squelettes ... Ce furent mes premiers pas. Sur la boîte il y avait une publicité pour leur magazine, le « White Dwarf », que j'ai pu trouver en librairie. J'ai fantasmé devant les armées, découvert qu'il s'agissait d'un jeu et pas que de maquette ... Il y avait alors un magasin à Lille (Ndr Rue de la Clef à l'époque), j'y ai mis les pieds et j'ai été conquis depuis.

1DMag : Comment as-tu découvert Khârn-Ages Tactik et qu'apprécies-tu dans ce jeu TGCM ?

Damien : Je connais Gwen depuis plus de 20 ans, j'ai donc connu la gamme TGCM dès qu'il a travaillé pour l'entreprise. Je jouais déjà à Khârn-Ages et à Briskars, et je faisais partie du groupe qui insistait auprès de TGCM pour qu'il sorte leur jeu dans un format plus accessible (par le prix et la taille des décors). C'est au détour d'une partie de JDR chez Gwen que j'ai découvert les premiers prototypes du jeu. Ensuite, comme toi, j'ai assisté au lancement du jeu l'an dernier au Hammer Time.

Concernant la deuxième partie de la question, la réponse est multiple.

Pour parler purement du jeu, c'est son immense profondeur malgré sa facilité d'accessibilité qui m'a séduit. J'ai récemment eu une expérience du haut niveau compétitif sur Malifaux M3 et lors d'un échange récent avec un ami de ce groupe, qui se met à KAT, il me parlait de la profondeur de jeu et de conception de listes du jeu. C'est une des raisons principales qui m'a fait pousser le jeu aussi loin.

La deuxième raison, c'est la qualité de la communauté, elle grandit mais reste soudée, l'ambiance est super et didactique, même lors des tournois, il n'y a pas de prise de tête et les vétérans prennent le temps d'apprendre au débutant. Cette convivialité est un vrai bonheur.

1DMag : Quelle faction as-tu jouée lors du tournoi KAT du 05 juillet 2026 ?

Damien : J'ai joué les Fangs.

1DMag : Pourquoi as-tu joué cette faction ?

Damien : J'avais testé les Goûns la fois d'avant et je souhaitais faire connaître une nouvelle armée à la communauté KAT. Le jeu étant semblable à Khârn-Ages (Ndr version 75mm), j'ai l'avantage de déjà bien en connaître les factions, et la communauté étant naissante sur KAT, j'ai envie de partager mon expérience avec elle, en leur faisant découvrir des nouvelles factions, listes et gameplay à chaque tournoi.

1DMag : Qu'as-tu pensé de ce tournoi ?

Damien : Simplement génial !! La communauté grandit, plein de nouvelles têtes, une ambiance au top, un moment partagé avec les potes et un niveau de jeu qui ne cesse de monter, ça annonce du bon pour la suite !

1DMag : Qu'attends-tu concernant la gamme Khârn-Ages Tactik ?

Damien : Tout simplement qu'elle s'étende jusqu'à atteindre la variété de la gamme Khârn-Ages. Peut-être quelques exclus en termes de sculpture, mais comme on a pu le voir avec la vanguard alternative et exclusive, on sait que cela arrive.

1DMag : Le mot de la fin ?

Damien : J'invite tout le monde à nous rejoindre sur KAT et plus généralement sur les jeux TGCM. La communauté ne cesse de s'étendre, elle est super sympathique, et les événements autour des jeux vont se multiplier, notamment grâce au partenariat récent avec Maxi Rêves (Abbeville).

Mike « Troll Purulent » **(Joueur Gilde Noire,** **Prix de la plus belle armée)**

1DMag : Comment as-tu découvert les jeux de figurines et par lequel as-tu commencé ?

Mike : J'ai commencé avec Confrontation de chez Rackham.

1DMag : Comment as-tu découvert Khârn-Ages Tactik et qu'apprécies-tu dans ce jeu TGCM ?

Mike : On m'a offert un starter. J'apprécie l'échelle des figurines, le mode escarmouche, la taille du terrain, le système de règles, le lore et la beauté des figurines.

1DMag : Quelle faction as-tu jouée lors du tournoi KAT du 05 juillet 2026 ?

Mike : J'ai joué Gilde Noire

1DMag : Pourquoi as-tu joué cette faction ?

Mike : J'ai choisi cette faction en raison de la sortie récente des « Frères Khérops » (Ndr « Boîte de renforts : Sükh et Kaito ») et qu'il s'agit d'une faction très polyvalente.

1DMag : Qu'as-tu pensé de ce tournoi ?

Mike : Tournoi très bien organisé et bonne ambiance.

1DMag : Qu'attends-tu concernant la gamme Khârn-Ages Tactik ?

Mike : Que toute la gamme sorte en KAT, petit à petit, c'est bien... déjà là je trouve que les sorties sont rapides... surtout quand comme moi on achète tout (Rires !).

1DMag : Le mot de la fin ?

Mike : KAT est un très bon jeu de manière générale et j'attends le Jeu de rôle Khârn-Ages avec impatience.

Paul-André « Duncan_i » (Joueur Khârn, nouvel arrivant dans la communauté KAT)

1DMag : Comment as-tu découvert les jeux de figurines et par lequel as-tu commencé ?

Paul-André : J'ai démarré par Warhammer 40K, dans le club de Jeux de rôles que l'on avait, un nouvel arrivant a proposé ce nouveau jeu et PAF! des dépenses somptueuses.

1DMag : Comment as-tu découvert Khârn-Ages Tactik ?

Paul-André : Lors du Festival Deûle en Jeux, je venais voir des amis jouer à ce jeu et ils m'ont attaché devant le stand TGCM en me parlant comme des Jedi (Rires !)

1DMag : Quelle faction as-tu jouée lors du tournoi KAT du 05 juillet 2026 et pourquoi cette faction ?

Paul-André : Khârn, la seule que j'ai et elle m'a été conseillée pour débiter. Elle est sympa, les Khârn sont costauds et peuvent faire mal. Je ne me suis pas fait massacrer, c'était assez équilibré.

1DMag : Qu'as-tu pensé de ce tournoi ?

Paul-André : C'était sympa, un premier tournoi pour moi, j'ai donc appris beaucoup de choses. Les joueurs plus expérimentés n'hésitaient pas à donner des explications et on avait les créateurs du jeu présents qui donnaient des conseils et précisaient les points de règles, par exemple concernant le sort « Invulnérabilité » (Rires !)

1DMag : Qu'attends-tu concernant la gamme Khârn-Ages Tactik ?

Paul-André : Rien de particulier, je ne suis pas un gros joueur donc je n'ai pas besoin de beaucoup de factions et figurines (Ndr : un starter de faction permet de jouer en tournoi), il y a déjà du choix pour jouer, mais pour ceux qui sont fans, avoir des tokens de statuts et la sortie du reste de la gamme Khârn-Ages au format KAT.

1DMag : Le mot de la fin ?

Paul-André : Il s'agissait lors de ce tournoi de mes 3 premières parties de Khârn-Ages. Ce fut donc assez dense, je pourrai mettre cela en pratique lors de mes prochaines parties.



Le mot des créateurs avec Manu de TGCM :

1DMag : Après 10 mois d'existence de Kharn-Ages Tactik, comment perçois-tu le potentiel de cette nouvelle échelle 40mm pour Kharn-Ages et quels retours avez-vous des joueurs/joueuses ?

Manu (TGCM) : Lancé comme un test lors du Hamvertime 2025, Kharn-Âges Tactik a su trouver son public et a séduit de nombreux joueurs. Dès les premières semaines, beaucoup de joueurs nous ont prouvés que cette échelle était vraiment attendue par une partie des hobbyistes. Si peu de joueurs déjà convaincus par le 75mm ont franchi le pas, et on le comprend, il ne sert à rien d'avoir les mêmes figurines dans 2 échelles différentes, ceux qui ont testé les 2, avouent volontiers que sans aucun autre changement que l'échelle et l'unité de distance le jeu change radicalement. Des unités moins présentes en 75mm deviennent très efficaces en 40mm, le tir, les déplacements et les portées des sorts rendent le jeu plus tactique et aussi plus permissif.

1DMag : Comment prévoyez-vous le développement de la gamme KAT ?

Manu (TGCM) : Nous allons proposer une nouvelle boîte de démarrage ou de renforts chaque mois, intercalant les nouveautés et les figurines déjà présentes dans la gamme 75. D'ici la fin de l'année, il y aura un Pack 2 joueurs pour la rentrée, les packs de carcasses et l'Empereur Nagoï en version piéton et cavalier !!!

1DMag : Y-aura-t-il des scénarios spécifiques pour KAT ?

Manu (TGCM) : Oui nous allons sans doute proposer des scénarios spécifiques, j'espère surtout que nous allons pouvoir commencer le jeu organisé en mode bataille grâce à Tactik! N'hésitez pas à en proposer d'ailleurs, un concours de scénario est en cours jusqu'au 11 septembre !!!

1DMag : Une petite info en exclusivité pour 1DMag ?

Manu (TGCM) : Je vous ai dit que Nagoï Khân serait disponible dès la fin d'année en version cavalier ? Alors il faut que je vous dise que le Garde royal et le Berserker feront partie du pack 2 Joueurs !

1DMag : Le mot de la fin ?

Manu (TGCM) : Nous avons bien fait d'attendre que Kharn-Âges trouve sa communauté en 75mm avant de le lancer à cette échelle, Tactik ne vient pas révolutionner le jeu, mais il nous permettra sans doute de pérenniser les 3 jeux en nous apportant une clientèle qui n'avait pas été séduite par nos échelles historiques. Si je reste totalement accroc aux grosses figurines, j'ai hâte d'avoir la possibilité de jouer en Bataille avec 3000 Kouronnes de Goûns !!!

1DMag : Merci Manu pour toutes ces infos !

N'hésitez pas à rejoindre le serveur discord officiel de TGCM si vous souhaitez être tenu informé des prochains événements *Kharn-Ages Tactik*.



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.

SEPTEMBRE 2026

Gnomania les 5 et 6

- Samedi de 10h à 19h
- Dimanche de 10h à 18h
- Entrée gratuite
- Clos des Deux Augustins, 6 rue Grillot, 88370 Plombières-les-Bains



Hammer Time : 26 et 27

- De 10h à 19h
- Entrée gratuite (500 personnes estimées)
- Maison des Enfants 796 Av. de Dunkerque 59160 Lille

OCTOBRE 2026

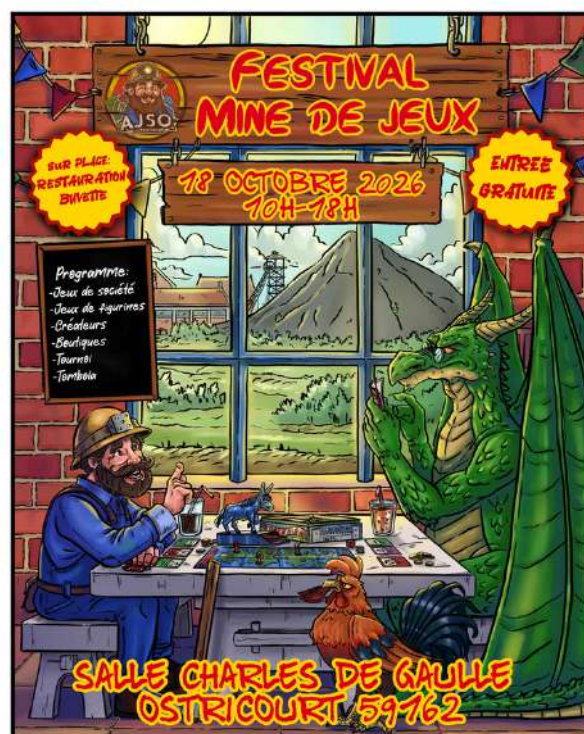


Festival en jeux : 3 & 4 octobre

- Samedi de 10h à minuit
- Dimanche de 10h à 19h
- Entrée 10€ (Samedi ou Dimanche, L'entrée payée le samedi vous donne l'entrée gratuite le dimanche.)
- Les enfants jusqu'à 12 ans ne paient pas à la condition d'être accompagné d'un adulte.)
- PAMexpo (Parc à Mitrailles) Boucle Joseph Dewez 2 1490 Court-Saint-Étienne Belgique
- <https://festivalenjeux.be>

Mine de jeux : 18 octobre

- Samedi de 10 h à 18 h
- Entrée gratuite
- Salle Charles de Gaulle Ostricourt 59162



NOS PARTENAIRES:



Ne pas jeter sur la voie publique

10

NUMÉRO 10