

Une table de jeu modulaire pour Warmachine



Réalisé par [Akewea](#) – Ce tutoriel est sous licence *Creative Commons* 2.0 (BY-NC-ND)



Table des matières

Une table de jeu modulaire pour Warmachine.....	1
Le projet :.....	3
Matériaux :.....	4
Matériel & Outillage :.....	4
Etape 1 : découpes & assemblages.....	6
Coupes & découpes.....	6
Berges & rivières.....	8
Colles & collations.....	10
Collines & ravins.....	10
Etape 2 : textures & coloriages.....	12
Creux & bosses.....	12
Terres & Rochers.....	14
Sombres & solides.....	17
Clairs & reliefs.....	18
Renforts & protections.....	21
Etape 3 : Finitions & Fioritures.....	22
Troubles & profondes.....	22
Côtés & finitions.....	23
Verte & sèche.....	24
Aller plus loin.....	25
Conclusion.....	26
Table 1.....	27
Table 2.....	28
Table 3.....	29
Remerciements.....	29

[Warmachine](#), vous connaissez ? Il s'agit d'un [wargame](#)¹, édité par [Privateer Press](#) et se jouant avec des figurines.

J'ai découvert ce jeu il y a presque un an maintenant, et j'ai complètement craqué pour son univers [steampunk](#)² ! Et après avoir convaincu [mon épouse](#) de s'y mettre elle aussi, j'ai eu envie de réaliser une table de jeu.

Voici donc un tutoriel qui s'annonce long, sur la création d'une table de jeu modulaire.

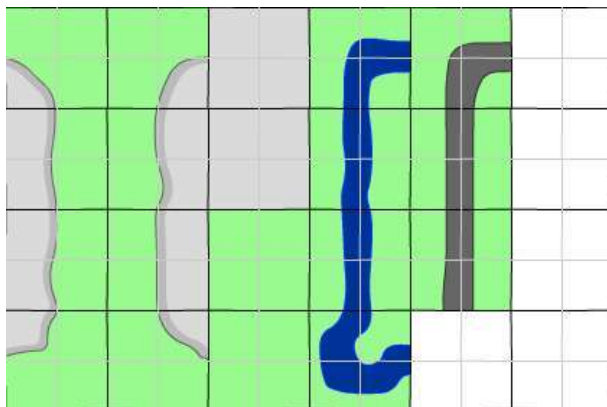
Le projet :

Depuis quelques temps, j'avais envie de faire une table de jeu modulaire pour [Warmachine](#). Après un premier essai, pas trop mauvais, avec du carton ondulé récupéré en grande quantité (vive le déménagement !), j'ai décidé de me replonger dans le projet, mais avec de vrais matériaux cette fois-ci, et en bénéficiant de cette première expérience qui fut un test, en quelque sorte !

Mais pourquoi une table « modulaire » ? Rien à voir avec une mission sur la lune... ;) il s'agit d'une table en plusieurs éléments, ou *modules*, que l'on peut arranger de différentes façons, afin d'obtenir des tables "différentes". Pour ma part, j'y vois 2 grands avantages : construire une table différente à chaque partie et, surtout, faciliter le rangement de la table !

Après avoir posé quelques questions sur les forums de [Battle-Group.com](#), afin d'avoir des avis différents sur le sujet, j'ai décidé de partir sur des *modules* de 30x30cm. La taille « réglementaire » d'une table pour Warmachine étant 120x120cm, il faut 16 éléments pour l'assembler, et cette taille d'éléments convient aussi pour une table de 90x90cm (format *battle-group*) ou même de 180x120cm.

Voici le « plan » que j'ai dessiné avant de commencer. On y voit des éléments de relief, 4 éléments de rivière et 3 éléments de route. Il y a aussi quelques éléments « plats » (dont 2 à hauteur des reliefs). Ceux que j'ai laissé blanc sont des éléments dont je n'ai pas encore décidé à quoi ils allaient servir...



1 Le jeu de guerre, encore appelé Wargame ou simulation de conflit, est un loisir dans lequel un ou plusieurs joueurs simulent des batailles ou des guerres.

2 Le steampunk (futur à vapeur) représente de la [science-fiction](#) écrite de nos jours mais qui se déroule au [XIX^e siècle](#) (ou ses environs temporels).

Matériaux :

Comme je l'ai dit plus haut (Ah ben non, je ne l'ai pas encore dit), le matériau de base est le polystyrène extrudé. A ne pas confondre avec le polystyrène expansé ! En effet, le premier est « compact » et dense, alors que le second présente des « bulles » qui se détachent et volent partout. Le polystyrène extrudé se taille et surtout se sculpte plus facilement. Il se vend (comme le polystyrène expansé) sous forme de plaques de différentes épaisseurs (2cm, 4cm, etc.) et dimensions (125x60cm ou 250x120cm).

La liste des matériaux que j'ai utilisé, et leurs prix (indicatifs) :

- 3 planches de polystyrène extrudé 1250x600x20mm (3x 1.99€, soit 5.97€);
- 1 planche de polystyrène extrudé 1250x600x40mm (4.20€);
- 1kg de colle à bois³ (7.90€);
- 5kg de sable fin calibré 0.2 à 0.6mm (5.30€);
- 5kg de litière pour chat (1.20€);
- 500g d'enduit de rebouchage « prêt à l'emploi » (7.70€);
- 6 planches de carton « gris » de 2mm, 60x80cm (6x1.90€);
- 75cl de peinture acrylique « terre de sienne brûlée » : ma couleur de base (j'avais prévu large...) (8.90€);
- 1 tube de 10cl de peinture acrylique « jaune de mars » (ocre) : pour éclaircir ma couleur de base (3.50€);
- 1 tube de 10cl de peinture acrylique « gris neutre » : pour la couleur des pierres et cailloux (3.50€);
- 1 tube de 10cl de peinture acrylique « noir d'ivoire » (3.50€);
- 1 tube de 10cl de peinture acrylique « blanc de titane » (3.50€);
- 1 tube de 10cl de peinture acrylique « bleu primaire » (3.50€);
- 1 tube de 10cl de peinture acrylique « jaune primaire » (3.50€);
- 25cl de vernis mat incolore pour le bois (trouvé en magasin de bricolage) et se diluant à l'eau (5.70€);
- 25cl de vernis brillant incolore (5.70€) : pour le rendu brillant de l'eau.

Bien sûr, tous ces matériaux n'ont pas été consommé dans leur totalité ! Pour la peinture par exemple, il m'en reste de grandes quantités (j'avais prévu large pour la « terre de sienne brûlée »). De même pour le vernis, le sable, la litière et l'enduit dont il me reste au moins la moitié des quantités achetées. Et rien ne vous empêche de recycler ce que vous avez déjà, bien au contraire !

Matériel & Outillage :

Côté matériel, pas vraiment de besoins exceptionnels :

- un cutter avec une grande lame (10-12cm) bien affûtée... donc neuve ! Et une seconde au cas où...
- une pyro-scie⁴ si vous avez : moi, je n'en ai pas;
- un réglet (un truc long, rigide, droit, fin...) d'au moins 60cm pour les découpes;
- une règle ou équerre d'au moins 30cm si votre réglet n'est pas gradué;
- un crayon de bois gras (2B, 4B, etc.) et bien taillé;
- un pinceau rond (normal) « d'écolier » (n°20 environ);

³ Ou de la colle PVA. Je n'arrive pas à savoir si il y a une réelle différence entre les 2...

⁴ Ou scie thermique. Il s'agit d'un fil de métallique tendu et chauffé par une pile.

- un pinceau brosse « d'écolier » (n°10 environ);
- un pinceau plat de décoration d'intérieur (le mien est un « n°30 » pour glycéro);
- une série de gobelets en plastique : je m'en sers pour les mélanges et dilutions;

ATTENTION : Travailler avec un cutter comporte des risques ! Protégez vos doigts en coupant toujours vers l'extérieur.

Etape 1 : découpes & assemblages

Dans cette première partie, je vous propose de voir comment découper vos éléments, comment les sculpter et les assembler. Vous êtes prêts ?

Coupes & découpes...

La première chose à faire consiste donc à découper vos « planches » de polystyrène. J'ai commencé par tracer les carrés de 30cm de côté au crayon de bois (gras et bien taillé, pour ne pas avoir à trop appuyer et pour que le trait soit précis). Les « petits » côtés de mes plaques étaient assez abîmés, suite à leur découpe en usine : j'ai donc décalé la première ligne à 2cm environ du bord (NB: 125cm de long, j'ai donc 5cm de marge pour 4 modules...) pour faire une belle découpe.



Pour la découpe proprement dite, pas de miracle : d'abord, trouvez un plan de travail qui ne craint rien et est suffisamment grand. Une vieille planche de bureau dans mon cas. Ensuite, il vous faut un « réglet » bien droit, suffisamment grand (60cm minimum) et assez fin, et un cutter à lame rétractable avec une grande lame neuve.

ATTENTION : Travailler avec un cutter comporte des risques (surtout avec une grande longueur de lame) ! Protégez vos doigts en coupant toujours vers l'extérieur.

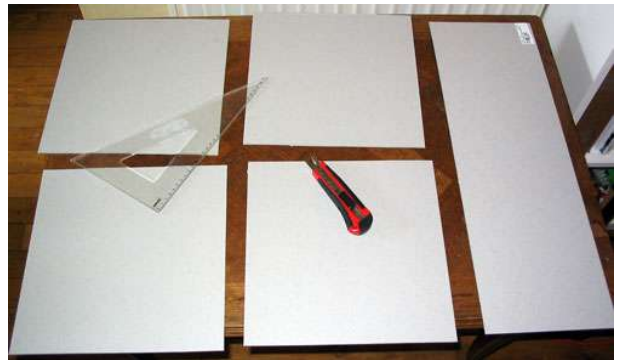
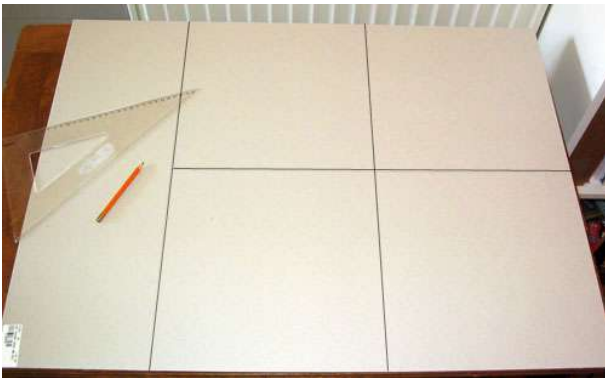
La technique pour une découpe « propre » : utilisez une grande longueur de lame, fortement inclinée (30°) ... en plusieurs passes : 2 pour les plaques de 2cm d'épaisseur, et 3 ou 4 pour celles de 4cm. Attention à bien découper verticalement !

Au bout d'une heure (environ), je me suis donc retrouvé avec 24 carrés de 2cm d'épaisseur, et 8 de 4...



Ensuite, même opération, mais avec les planches de carton cette fois-ci ! On ne fait que 4 carrés par planche, et les chutes sont assez importantes. Mais un bon bricoleur arrivera facilement à les recycler...

Encore une bonne heure de boulot, en utilisant à peu près la même technique, mais avec une lame plus courte ! (1cm maximum)



Au final, on obtient 3 types de carrés de 30cm : en carton (24) pour le fond, épais de 2cm (24) pour la base des éléments et épais de 4cm (8) pour les reliefs.

Berges & rivières...

Avant de commencer à coller nos éléments, il faut s'occuper des rivières ! J'ai choisi de découper le polystyrène de base (2cm) de façon à ce que le « lit » de la rivière soit le carton, et les berges soient sculptées dans le polystyrène.

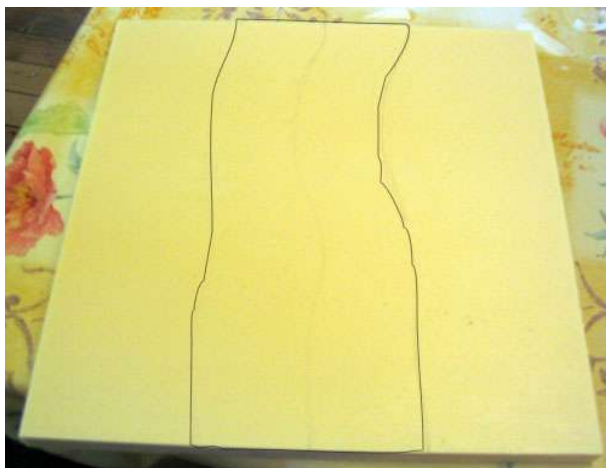
Comme toujours, on commence par dessiner la forme à découper avant d'attaquer au cutter.

Modularité :

Pour obtenir des plaques respectant le principe de modularité, il faut que 2 « côtés » que l'on veut assembler soient identiques. C'est-à-dire que les intersections des « berges » avec un côté du carré doivent toujours être identiques.

Pour cela, on repère le milieu du côté, puis on trace 2 autres repères à distance égale de chaque côté (6cm dans mon cas). Pour un élément, on fait cette opération 2 fois, soit sur 2 côté adjacents, soit sur 2 côté en vis-à-vis.

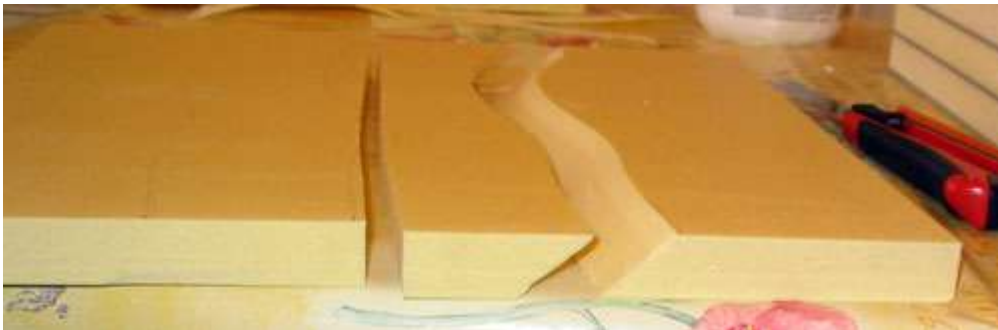
Ensuite, il suffit de laisser faire son imagination pour relier les repères ! Il faudra quand même essayer de « démarrer » et « d'arriver » perpendiculairement au côté, pour éviter les « ruptures » lors de l'assemblage de plusieurs éléments.



Ces quelques conseils en tête, et nos traits de découpe tracés, on peut enfin sortir le cutter ! ;)

Avec une grande longueur de lame, bien aiguisée, et en gardant un angle de 45° avec le dessus de la plaque, on découpe en suivant le trait, en plusieurs passes si besoin. Pour faciliter cette opération, vous pouvez séparer votre carré en 2 éléments, en coupant entre les deux « berges ».

ATTENTION : Travailler avec un cutter comporte des risques ! Protégez vos doigts en coupant toujours vers l'extérieur.



Pour la finition et un rendu plus réaliste, il est important de « casser » les arrêtes obtenues suite à la découpe. J'ai enlevé une première fois une petite « lamelle » de polystyrène sur l'arrête, puis j'ai recommencé avec les 2 nouvelles arrêtes ainsi formées, mais en retirant moins de matière.

Pour aller plus loin, il doit être possible de lisser d'avantage les arrêtes avec du papier de verre « moyen ».

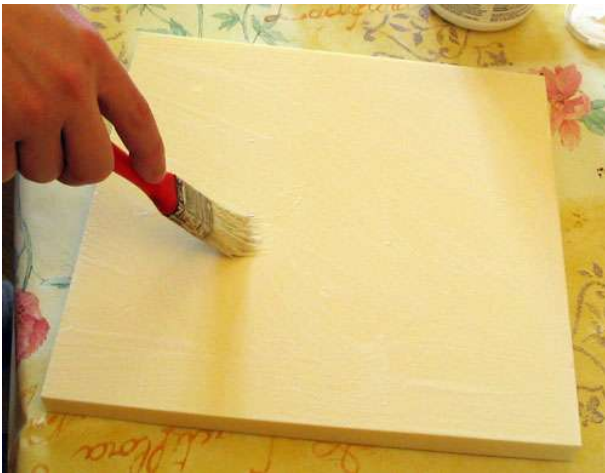


Colles & collations...

Tout ceci fait, on peut (enfin !) passer au collage ! :D

Pour cela, j'ai utilisé de la *colle à bois* légèrement diluée : ce n'est pas une obligation, mais le polystyrène absorbe très peu la colle, et cela me permet d'en mettre une couche plus fine (qui n'en sera pas moins solide pour autant !).

On étale une fine couche du mélange avec un gros pinceau (plat), on assemble en alignant bien les bords, on presse fortement, on retire le surplus de colle avec le doigt (on ne lèche pas, par contre...) et on met sous un gros dictionnaire le temps que la colle sèche... soit 12h, pour être sûr que le collage soit efficace !



Collines & ravins...

Pendant que la colle sèche (et vous en aurez, du temps...), vous pouvez commencer à préparer vos reliefs !

Le principe est le même que pour les rivières : on repère les milieux de chaque côté, on dessine la forme et on découpe, avec un angle plus important cette fois-ci (70-80°). On adoucit les arrêtes de la même façon que pour les berges.

Notez que, à la différence des rivières, un même carré de 30cm va servir à réaliser 2 ou 4 éléments de reliefs qui seront disposés sur des « modules » différents.

ATTENTION : Travailler avec un cutter comporte des risques ! Protégez vos doigts en coupant toujours vers l'extérieur.



Finalement, une fois la colle sèche et vos éléments de relief découpés, vous allez pouvoir les assembler !

On procède la même façon que pour les bases : même mélange de colle, même couches fines et même gros dictionnaire(s). Simplement, il va vous falloir un peu plus de réflexion pour arriver à disposer, en quinconce, les divers éléments... un puzzle assez simple, quand même.

Pour ma part, j'ai aussi conservé 2 carrés de 4cm d'épaisseur intacts : je les ai collé tels quels sur une base (carton + polystyrène 2cm) afin de représenter une zone « plate » mais en hauteur.



Etape 2 : textures & coloriages

A la fin de la première étape, nos éléments étaient finis dans leur ensemble, mais aucune texture ni aucune couleur n'avaient été appliquée. C'est donc ce que nous allons faire maintenant.

Creux & bosses...

Les surfaces bien plates offertes par le polystyrène sont propices au jeu : les figurines et les décors tiennent bien. Malheureusement, ce n'est pas très réaliste, et nous allons essayer d'améliorer cela en ajoutant un léger relief qui ne devrait pas gêner le jeu.

Pour cela, j'ai enlevé, de-ci de-là, des « escalopes » de polystyrène, avec la grande lame de mon cutter, en le tenant quasiment parallèle au polystyrène. On obtient des « dépressions » très légères (5mm maximum).



J'ai conservé ces escalopes (enfin, celles qui n'étaient pas trop mal réussies), de façon à pouvoir les coller aux endroits restés intacts. En moyenne, j'ai fait 2 ou 3 « trous » et collé 2 ou 3 « bosses » pour chaque élément.

On obtient ainsi un « micro relief » qui n'entrave pas (trop) le positionnement des figurines, et qui est plus réaliste.



Finalement, j'ai sorti mon pot d'enduit de rebouchage et, avec le doigt, j'ai « arrondi » les jointures entre les reliefs et le sol, ainsi que les endroits qui en avaient besoin (trous importants, espaces indésirables, etc.).



C'est aussi avec cet enduit que j'ai texturé mes routes : j'ai commencé par creuser légèrement (5mm) le polystyrene à l'endroit voulu (une bande de 10cm de large environ, en respectant le principe de modularité) et j'ai appliqué l'enduit « au doigt » en essayant de donner une texture qui me convienne !



Terres & Rochers...

Il est maintenant temps de texturer nos éléments ! (si tout est sec, bien sûr !)

J'ai utilisé 3 types de gravier, trouvés dans le commerce en relativement grande quantité : du sable de maçonnerie (5kg) calibré (donc de granularité à peu près constante) et de la litière pour chat (5kg aussi) que j'ai « tamisée » pour séparer les graviers les plus fins des plus gros.

J'avais donc du sable de moins d'1mm, des graviers de 1 à 2mm et des graviers de 2 à 8mm. Le sable va servir à représenter la terre, et les graviers ... des pierres. ;)



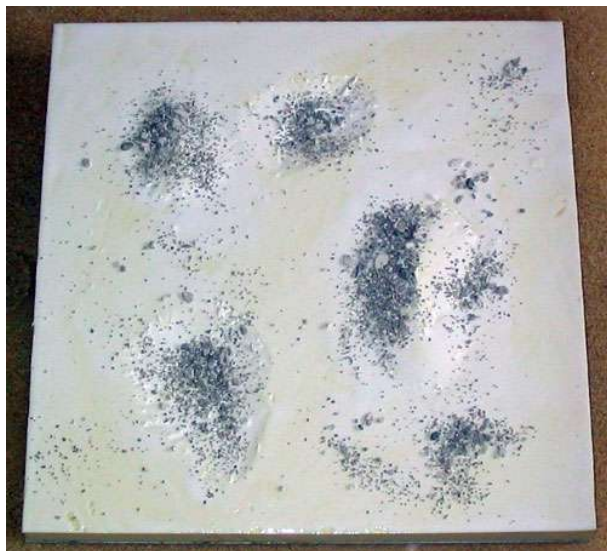
La première étape consiste à recouvrir notre module de colle à bois (une bonne couche) au pinceau plat. Inutile d'en mettre trop, mais il faut veiller à en mettre suffisamment et surtout partout ! A certains endroits, la colle a eu du mal à « accrocher » sur le polystyrène, et quelques endroits n'ont pas été texturés... Pas de panique ! On pourra toujours *cacher la misère* par la suite. ;)



Placez ensuite votre module dans un récipient suffisamment grand (que vous aurez préparé avant d'encoller...), et commencez à parsemer du gravier « gros ». Je trouve plus réaliste de le mettre par « paquets », plutôt que de le disséminer un peu partout. Essayez de ne pas trop en mettre, et jouez avec les petits reliefs de vos modules pour simuler des pierriers ou des éboulements !



Le gravier « moyen » est parsemé globalement aux mêmes endroits, toujours en essayant d'obtenir quelque chose de réaliste. Par exemple, vous pouvez forcer la dose sur le bas d'une pente pour donner du « mouvement » à votre texture !



Enfin, on recouvre le reste de la planche avec du sable fin. J'ai utilisé un gobelet en plastique pour prélever le sable et le saupoudrer. N'hésitez pas à mettre 5 à 10 mm de sable PARTOUT !



Après avoir patienté quelques secondes, retournez délicatement votre module : le surplus de sable et de gravier va s'écouler, vous laissant une magnifique texture !



Il ne vous reste plus qu'à recommencer l'opération avec tous vos modules, et les laisser sécher pendant 12h. A titre d'information, il m'a fallu environ 5min pour texturer chaque module : encollage, saupoudrage, retournement et stockage. ;)

Sombres & solides...

Une fois votre texture sèche, vous remarquerez assez vite que si le sable tient relativement bien, ce n'est pas le cas des graviers, en particulier les plus gros. C'est pourquoi nous allons appliquer un mélange « de base », afin de solidifier l'ensemble et d'apporter la couleur de base à nos modules. Du 2 en 1, quoi ! :)

Dans un pot suffisamment grand (1/2 litre pour moi), on mélange 5 volumes de colle à bois, 1 volume de peinture acrylique « de base » (terre de sienne brûlée pour moi) et 4 volumes d'eau. Mélangez bien. Vous devez obtenir un liquide à la consistance du lait, de la couleur de votre base en légèrement plus clair, à cause de la colle à bois (blanche).%%%

Avec un pinceau d'écolier, appliquez ce mélange en le « tapotant » (délicatement) sur vos modules. Quelques graviers partiront, mais essayez de ne pas être trop violent. Il faut trouver le bon compromis entre vitesse et délicatesse... ;)

J'ai mis environ 1/2 heure par plaque, ce qui fait de cette étape la plus longue de tout le tuto !



Le mélange étant assez aqueux, il vous faudra patienter à nouveau 12h avant de passer à la suite.

La suite, justement, consiste à amener des variations dans la couleur de base. En accord avec mon texturage, j'ai voulu « griser » les pierriers et éboulements de mes modules.

Je suis parti de ma « terre de sienne brûlée », à laquelle j'ai ajouté un peu de « gris neutre » et de noir, dans les proportions 6:3:1. On obtient un gris/marron assez foncé et froid. Je l'ai bien dilué pour pouvoir l'appliquer facilement et largement, sans avoir à craindre des « paquets ». Je l'ai ensuite appliqué sur les « pierres » et les « routes ».



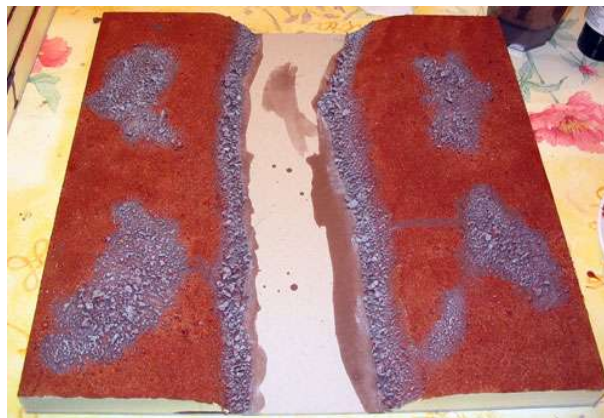
Clairs & reliefs...

Finies les bases, votre texture est sèche et solide ? Il est donc temps de passer aux éclaircissements !

Là-dessus, pas de miracle, oubliez ce qu'on vous a dit pour la peinture figurine : le secret, c'est un bon vieux brossage à sec ! Rapide et efficace ! Et surtout, je ne vois pas trop comment faire sinon... ;)

La technique est relativement simple : avec votre pinceau, vous prenez une petite quantité de peinture non diluée que vous étalez sur votre palette (ou une feuille de papier) pour bien la répartir, puis vous « brossez » votre texture, en insistant plus ou moins selon l'effet recherché. La peinture va se déposer sur les éléments saillants, mais pas dans les creux.

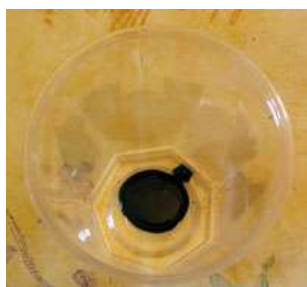
Premier éclaircissement : les pierres. On commence avec du « gris neutre », puis un mélange à part égale de « gris neutre » et de blanc.



Second éclaircissement : la « terre », avec du « jaune de mars ».



Ensuite, j'ai utilisé une technique (pompée sur Brushthralls.com) que j'utilise pour mes socles à base de pierre, et qui est assez efficace et simple à mettre en oeuvre pour un rendu moins « uniforme » : avec quelques gouttes de « Dark Angel Green » dans beaucoup d'eau, je fais un lavis très dilué que j'applique de façon aléatoire (et donc non-uniforme) sur mes modules. Je passe toujours ce lavis avant mon dernier éclaircissement, pour ne pas l'ombrer. Splotch, splotch...



Finalement, on va appliquer un dernier éclaircissement, dans un premier temps sur la « terre » : j'ai utilisé un mélange à parts égales de « jaune de mars » et de blanc, avec une petite touche de « gris neutre » pour obtenir une couleur plus « froide ». En effet, à ce stade, je trouvais que le contraste chaud/froid entre la couleur de mes « pierres » et celle de ma « terre » était un peu trop prononcé.



J'ai ensuite passé un dernier éclaircissement de « gris neutre » et blanc sur les « pierres » et « routes ».

Renforts & protections...

Une fois satisfait de la mise en couleur de vos modules (du moins, pour ce qui est du « sol ») il faut penser à protéger le tout ! Vos éléments vont être soumis à rude épreuve : chutes de figurines, roulements de dés, transports, etc.

Pour cela, nous allons appliquer un vernis « mat » sur nos textures. En réalité, le vernis que j'ai utilisé est plutôt « satiné », mais cela ne gêne en rien. J'ai utilisé une dilution de moitié (autant d'eau que de vernis) afin de pouvoir l'appliquer sans trop me soucier des « paquets ».



Lorsque j'ai appliqué mon vernis, avec un gros pinceau, le mélange a fortement moussé ! Mais cela n'a pas gêné le séchage, et je n'ai pas eu de bulle prise dans le vernis. Je pense que c'est la dilution, associée aux frottements du pinceau et de la texture qui ont produit cela.

Laissez bien sécher votre vernis pendant toute une nuit, à cause de la dilution.

Etape 3 : Finitions & Fioritures

Voici venu le moment de finir le travail commencé, en apportant quelques détails et finitions à nos modules déjà rutilants !

Commençons par les rivières...

Troubles & profondes

Le traitement des rivières est un grand classique des tables de jeux. J'ai utilisé une technique assez simple et tout à fait réaliste. On commence par « peindre » l'eau de la couleur souhaitée, en faisant un dégradé allant du clair sur les bords vers le foncé au centre, là où l'eau est plus profonde. Je suis parti d'un bleu turquoise (couleur claire) pour aller vers un vert foncé (couleur sombre) type *Dark Angel Green*.

Le mélange de base est obtenu avec un mélange de bleu, de jaune et de gris dans des proportions 5:1:3. Je l'ai appliqué uniformément, puis, pour obtenir le dégradé, j'ai réalisé des lavis successifs (de plus en plus restreints et de plus en plus foncés) en ajoutant à chaque passage un peu de jaune et de noir dans le mélange de base.



Finalement, on obtient une eau assez « propre », mais pas trop. Je regrette simplement de ne pas avoir plus dilué mes lavis, les différents passages auraient été moins visibles.

Petite astuce : appliquez un gros dictionnaire sur vos modules pendant le séchage des lavis, cela évitera que le carton gondole et déforme le module !

Vous pouvez aussi choisir d'autres couleurs : inspirez-vous de photos d'étendues d'eau (rivières, lac, étang, etc.) pour obtenir quelque chose de réaliste ! Plus vert/jaune pour une mare polluée, plus bleu pour des lagunes tropicales !

Une fois votre « rivière » colorée, il faut lui donner un aspect « humide ». Pour cela, j'utilise un bon vieux vernis brillant incolore, que j'applique en plusieurs couches. A partir de 3 couches, le rendu commence à être intéressant, et 5 me semble un bon compromis. Au delà, vous risquez de perdre votre temps... Attendez bien le temps indiqué entre chaque couche : 6h pour mon vernis, mais j'ai laissé 12h en moyenne (1 couche, boulot, 1 couche, dodo, etc.).



Et vous voilà avec une belle rivière !

Côtés & finitions

Aussi parfaite soit votre découpe, il y aura toujours un léger espace entre vos modules, et leurs côtés seront visibles. Peindre ces côtés finira *impécablement* vos modules ! Utilisez une couleur assez neutre et relativement discrète : noir (si vos modules sont foncés) ou la couleur de base de votre sol. J'ai opté pour celle-ci car il m'en restait une grande quantité.

Diluez suffisamment votre peinture et appliquez la au pinceau. Je me suis arrangé pour que 2 couches soient suffisantes (ce qui fait déjà pas mal de boulot !).



Enfin, passez une couche de vernis mat sur ces côtés pour les protéger.

Verte & sèche

Une façon très simple d'ajouter du réalisme à vos modules consiste à appliquer de l'herbe statique. Appliquée uniformément sur une grande surface, elle donne un rendu trop « plat » et pas réaliste (terrain de golf, pour un champ de bataille, c'est pas top). Mais appliquée par petit *touffes*, cela ajoute à la fois du relief et du détail, et améliore grandement le rendu global !

De plus, de cette manière, un seul petit sachet d'herbe statique devrait largement suffire à tous vos modules. Pas de quoi vous ruiner !

Sortez votre de colle à bois (ou PVA) et avec un pinceau moyen (16 pour moi) appliquez un peu de colle par endroits. Profitez-en pour couvrir d'éventuelles « erreurs » : trous dans la texture du sol, dérapage de pinceau, etc.



Puis, prenez une bonne pincée d'herbe et appuyez la sur la colle. Retournez votre module (sur une feuille de papier journal pour récupérer l'excédent d'herbe) et laissez sécher !



En fonction du thème de vos modules et des couleurs choisies, le vert *flashy* de l'herbe statique ne sera peut-être pas à votre goût... préparez un vert assez pale (mélange de vert + blanc) et appliquez en brossage à sec « très délicat » sur votre herbe, une fois qu'elle est sèche, bien sûr ! Et vous voilà avec de l'herbe « grillée » par le soleil, des sucs digestifs Cryxiens ou les flammes de Menoth !

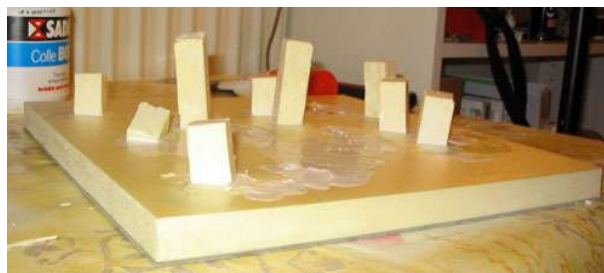
Aller plus loin...

Ce tutoriel vous a montré comment réaliser des éléments « de base », à vous de créer d'autres éléments plus complexes, ou tout simplement différents !

Par exemple, je suis tombé au début de la réalisation de ce tutoriel, sur les [magnifiques tables de démonstration](#) ([ici](#) aussi) réalisées par la [TeamToulouse](#) pour [HellDorado](#), et je me suis inspiré de l'une d'elles pour le module suivant :

Réalisé par [Akewea](#) – Ce tutoriel est sous licence *Creative Commons* 2.0 (BY-NC-ND)





La base a été réalisée selon ce tutoriel. Les blocs de pierres ont été découpés dans des chutes de polystyrène et légèrement taillés (arrêtes, fissures, etc.) au cutter, puis collés et texturés avec de l'enduit de rebouchage dilué à l'eau.

Quelques idées pour d'autres modules : reliefs avec pente douce (idée de **FoFoF**), étang pollué, tranchées, bunker, etc.

A suivre : des tutoriels sur la réalisation de ponts, collines, de modules avec tranchées et d'une « forêt » d'arbres mort...

A vot' service !

Conclusion

Ca y est ! C'est fini !

Votre table de jeu modulaire est prête à affronter les roulements de dés et supporter des batailles acharnées !



J'espère que vous aurez passé un bon moment à lire ces lignes réaliser votre table, et que vous aurez pris autant de plaisir que moi ! N'hésitez pas à laisser vos commentaires et à poster les photos de vos tables sur Battle-Group.com !

Et pour finir *en beauté*, quelques images de 3 tables assemblées (les Menoths sont de moi, les Cygnars de mon épouse).

Table 1

Une rivière, une colline et une plaine entre les deux...





Table 2

Un plateau surplombant un petit cours d'eau...



Table 3

Une vallée encaissée avec une petite route...



Et n'oubliez pas d'être inventifs !

Et maintenant que c'est fini, je peux vous le dire... je suis daltonien ! Mais heureusement, ma femme veille au grain (et aux couleurs, surtout) !

Remerciements

- A vous tous qui lisez ces quelques lignes : c'est un immense honneur que vous me faites !
- A la communauté Warmachine et Battle-Group.com en particulier, sans qui je n'aurais jamais découvert ce magnifique jeu !
- A mon épouse, enfin, qui a ~~subit~~ supporté le partage de mon temps libre...

A tous un grand Merci !