

L'Enfer du Décor

Fabrication de Cours d'Eau

Que cela soit pour Warmaster, Warmaster Ancients ou Battle of Five Armies, la présence d'une rivière ou d'un fleuve sur le champ de bataille représente toujours un véritable défi aussi bien en termes de jeu que de modélisme. Voici une méthode simple pour arriver à vos fins...



L'un des terrains les plus courants (sic) sur un champ de bataille de nature européenne est le cours d'eau. Il peut représenter, selon sa forme, aussi bien un fleuve large et infranchissable autrement que par des embarcations, des rivières franchissables à gué, ou des ruisseaux qui ne sont que des gênes légères au niveau de l'armée. D'autres reliefs aquatiques peuvent également faire leur apparition comme les étangs et lacs, les marais, mais aussi les bords de mer.

Cet article a pour but de présenter une des manières possibles de fabriquer des éléments de cours d'eau, mais peut servir comme base pour d'autres reliefs aquatiques.

Le matériel

Le matériel que j'ai utilisé est un exemple de ce qui est nécessaire pour la fabrication de cours d'eau et peut être adapté selon les besoins.

- Bois médium 3mm
- Roche liquide Prince August
- Résine crystal Gédéo (Loisirs & Création)
- Patafix
- Peinture

1^{ère} étape : Les éléments

Le matériau que je privilégie est la planche de bois médium de 3mm. Le carton peut être une bonne alternative, mais un premier essai m'a peu enthousiasmé. Sur une telle surface, le carton a tendance à se gondoler après application de la roche liquide. Le bois aussi, mais c'est quasiment imperceptible. Il suffit de demander une découpe en 'baguettes' de la largeur désirée, après, avec un peu de patience, on peut facilement le découper au cutter à défaut d'autres outils.



Il serait absolument peu pratique, à la fois pour le rangement et l'utilisation courante, de fabriquer un cours d'eau d'un seul tenant, sachant qu'il peut être au maximum de la longueur d'une table de jeu classique, soit 1m80. De plus, cela n'apporte aucune flexibilité si on joue sur une table de taille différente, et cela ne permet aucune variation dans le parcours du cours d'eau. Aussi ai-je choisi de fabriquer le cours d'eau sous forme d'éléments de 20cm de long. La largeur dépend du type de cours d'eau. A l'heure actuelle, j'ai fabriqué une rivière de 4 cm de large, et un ruisseau de 2 cm de large. En ajoutant les berges, cela donne des éléments de 8 cm et 6 cm respectivement. 10 éléments de chaque permettent de couvrir toute la longueur la table, même en diagonale.

Pour ne pas que le cours d'eau soit rectiligne, il est aussi nécessaire de fabriquer des 'coudes' de 45° ou 90°, ou même de l'angle que l'on désire. La découpe sera moins pratique (prévoir une planche de largeur conséquente) mais il est inutile d'en fabriquer une grande quantité ; un ou deux de chaque suffiront largement.

2^{ème} étape : Le relief

Pour créer le relief du cours d'eau, c'est à dire principalement les berges, mais aussi donner un aspect granuleux au lit du cours d'eau, j'utilise de la roche liquide. Du sable peut aussi faire l'affaire ou tout autre matériau similaire, mais la roche liquide se sculpte facilement et dispose d'une très bonne tenue dès l'application.

Il est utile de tracer le cours d'eau sur chaque élément avant l'application de la roche liquide, et principalement sur les extrémités, de manière à faire coïncider les éléments correctement.

Une fine couche pour le lit du cours d'eau suffira. Les berges, quant à elles, devront faire au moins 1/2 cm d'épaisseur (côté cours d'eau) et sont en pente descendante en direction des bords de l'élément, de manière à former une cavité pour représenter le cours d'eau proprement dit.



Les rivières à Warmaster

Dans le scénario de *la Bataille de la Petite Bigorne* (cf. livre des règles de Warmaster), l'auteur nous livre des règles simples pour simuler les effets d'une rivière classique sur le champ de bataille.

Seules les unités d'infanterie peuvent traverser une rivière en dehors d'un pont ou d'un passage clairement accessible à tous. Une unité/brigade d'infanterie atteignant la rivière stoppe automatiquement. Vous devrez donner un ordre formel pour lui faire traverser la rivière. Une unité ne peut terminer son mouvement dans la rivière, ce qui revient à dire que les rivières de plus de 20cm de large sont infranchissables. Les troupes n'utiliseront pas leur initiative pour traverser la rivière, à part s'il s'agit d'infanterie obligée de charger un ennemi à portée, auquel cas elle doit le faire. Des socles qui se replient dans ou à travers la rivière sont automatiquement détruits.

3^{ème} étape : La peinture

Pour le lit du cours d'eau, je passe d'abord une couche de blanc uniforme. Pour donner un reflet bleu prédominant, je passe une autre couche assez liquide de bleu, sous forme de lavis. J'ai trouvé de la peinture servant à peindre les porcelaines qui convient très bien dans ce cas. Enfin, les berges sont peintes d'une couleur correspondant au mieux à la nappe la plus utilisée, de préférence dans les teintes marrons. On peut par la suite la décorer comme on le désire, avec du flochage par exemple, du brossage, etc.

4^{ème} étape : L'eau

Dernière étape, on va déposer dans le lit du cours d'eau la résine crystal. Avant cela, il convient de boucher les extrémités de l'élément avec du patafix pour éviter que la résine liquide ne coule hors de l'élément. Cette résine se compose de deux liquides, un durcisseur et la résine proprement dite, qui sont mélangés puis demandent une bonne journée de séchage avant durcissement total. Il faut faire attention de ne pas trop verser de peur de la voir déborder hors de la rivière, cette crue serait bien malvenue.

Et voilà !

Aux adeptes de la facilité

Pour ceux que la simple évocation de résine crystal plonge dans l'effroi, Games Workshop, via sa filiale Specialist Games, propose une solution simple. En effet, la très complète boîte de jeu *Battle of Five Armies* propose non seulement deux armées complètes et une série de décors en plastique mais également des gabarits de rivière permettant de créer un cours d'eau d'un bon mètre de long. Le résultat n'est bien entendu pas à la hauteur des photos de Marc publiées dans cet article mais cela peut rendre service.

Autre solution, l'achat de rivières dans le commerce spécialisé. L'inconvénient de la méthode, outre son aspect financier, est que les berges la rivière achetée risquent de ne pas être adaptées à l'aspect de votre table de jeu habituelle...



Exemple de gabarits de rivière fournis dans la boîte de jeu Battle of Five Armies.

