

# Table lunaire

Soumis par Fire\_angel

Bonjour à tous, dans le cadre d'un événement associatif, auquel une des associations dont je fais partis participe, j'ai réalisé avec plusieurs collègues une table de jeu complète, dans le but de participer au "tournoi" de la plus belle table organisée entre les asso participant à l'événement. Il n'y avait rien d'autre à gagner que le petit trophée fait maison attestant que "on a la plus belle". (table bien sûr!)

La fine équipe réalisatrice a donc été :

Valentin Bonhommeau , alias fire\_angel

Sylvain Cathala , alias sponge bob

Guillaume Beuchet, alias requiem ( ou "le tordu" )

Pierrick Jezequel , alias goz

Cyril Hamelin , alias cyroul ( ou "le père" )

Ainsi que l'aimable participation de Aurélien

Donc dans l'optique de taper du poing un grand coup sur la table (aha), nous décidâmes de réaliser la plus belle table dans nos moyens, et la plus originale possible.

C'est durant un brainstorming intensif (autour d'une mousse) que les idées furent lancées. Pas une table de terrain classique à ça c'est sur. Jungle ? Trop classique. Désert ? Trop pouillâ. Marais ? Trop semblable à jungle!.

Puis quelqu'un lance l'idée d'un "désert" lunaire, constellé de cratères. L'idée retient l'attention, mais plusieurs trouvent que la table fera trop pouillâ.

Que faire pour "meubler" la table ? Les tables classiques utilisent généralement des bâtiments, mais sur une lune cela ne serait pas trop logique! Et l'idée magique surgit : faire des bâtiments oui, mais sous forme de force, et relier les uns aux autres par des tunnels, tels une base typique de film de SF.

L'idée est lancée, et restera la même durant tout le projet, avec quelques ajustements mineurs (par exemple les tunnels deviennent des tranchées pour ne pas bloquer les lignes de vue).

Une fois la topographie de la table établie sur un plan, les bâtiments esquissés, nous étions prêts pour réaliser une "vraie" table.

Durant toute la réalisation nous avons bien réfléchi à tous les bâtiments nécessaires à notre station, pour rester logique et réaliste suivant son activité. Etant donné que nous avons choisi le thème d'une mine, un dôme devrait en accueillir l'ouverture bâte. Pour raffiner ce minerai il faudrait évidemment une usine. Pour pouvoir exporter ce minerai il faudrait un aéroport. Pour miner il faut des mineurs, et donc des baraquements, ainsi qu'un dôme agricole pour leur fournir la nourriture, ainsi qu'une église pour qu'ils puissent se recueillir devant de saintes reliques importantes. Et finalement, il nous fallait aussi un générateur pour fournir à tous ces dômes et bâtiments.

Les d'écors sont plantés, comme ont dit, "y'a plus qu'a".

Nous nous retrouvâmes quelques jours plus tard pour les 1ers achats : une large planche de contre plaqué de 1cm d'épaisseur pour faire notre fond de table, et 4 panneaux de polystyrène extrudé d'isolation dans lequel nous pourrions sculpter notre d'écors.

La première étape fut de coller les plaques de polystyrène sur nos 2 panneaux de 1m20 par 1m80, la seconde plaque de contreplaqué fut posée sur le polystyrène pour que les poids posés dessus ne le marquent pas.

Après une nuit de séchage, nous disposons de notre surface complète.

Il fallait maintenant commencer à travailler la surface pour placer les éléments principaux : les d'écors. Nous avons décidé de les commencer dès le fond de la table, pour avoir la hauteur suffisante pour pouvoir réaliser nos bâtiments. fallu donc découper les disques de polystyrène jusqu'au bois. C'est aussi à ce moment que les cratères furent placés en les marquant sur la surface, ainsi que les tranchées.

Une fois les cercles des d'écors définis, les tranchées furent creusées avec cutter, ciseau à bois et brosse métallique. Egalement les premiers essais de "bandeau" de carte plastique pour rehausser encore un peu les d'écors. L'idée fut donc conservée, la réalisation ne posant pas de problème.

Une fois les éléments de base (d'écors, tranchées) placés, il fallait s'attaquer à la modification de la surface elle-même. Les cratères furent définis à coups de cutter circulaires, puis rendu moins propres à coup de ciseau à bois ou tournevis. La mine (sensée être au fond à gauche sur la photo) nous a posé problème assez longtemps, on ne voyait pas trop comment représenter l'ouverture. Une ouverture verticale dans le sol ne nous semblait pas réalisable facilement, et au rendu assez dur pour avoir un truc crédible. Finalement nous décidâmes de faire partir le tunnel en biais, il nous fallait donc rehausser le coin pour pouvoir faire notre entrée.

Maintenant il nous fallait rendre la surface irrégulière, mettre la texture sur notre polystyrène tel quel n'aurait pas donné un effet lunaire convaincant, plutôt "terrain de golf de cendre" très peu crédible. Pour rendre la surface irrégulière, nous l'avons martelée avec des marteaux, en tapant de biais pour faire un trou triangulaire plutôt que rectangulaire. Ainsi on avait une surface qui une fois texturée arborerait une irrégularité convaincante.

Le mont surplombant la mine fut également continué en hauteur, pour pouvoir y faire une large entrée dans la roche.

Voici un détail du coin opposé à la mine. Ce coin ne contenait pas de dôme, et pour meubler l'étendue de cratères, un des membres de l'équipe eu l'idée de planter une comète qui aurait creusé une tranchée, au lieu d'atterrir à la verticale en formant un cratère classique.

Nous arrivâmes alors au moment d'ajuster les dômes. La plus grosse partie des dômes ayant été placés, il n'était plus question de les adapter avec les bandeaux de carte plastique, pour enfin pouvoir regarder ce que donne l'ensemble.

Un autre petit détail de la table. Le dôme, c'est avant tout de la récupération, et quel meilleur exemple que ce ventilateur de carte graphique ramassé, qui bien qu'inutile retrouve une seconde vie et agrandit grandement notre table ? On ajoute à cela un ensemble de tuyaux, des échappements couronnés de grilles d'écouteurs audio, et on obtient une magnifique aération thermique pour ventiler les machineries présentes dans le sol et dans les dômes.

(L'atmosphère en dehors des dômes bien que présente est sensée être assez faible, tout comme la gravité)

Maintenant, il fallait commencer à vraiment réaliser les cratères. La première étape fut d'appliquer un bourrelet d'un mélange de débris de polystyrène et de colle sur les bords de nos cratères pour représenter les gravats repoussés sur les bords à l'impact de la météorite.

En effet, je trouve que les cratères très "GW-like" sont laids, de vrais trous dans du gruyère avec une bordure tout aussi lisse. Comme s'il s'agisse de l'atterrissage d'une météorite dans un pot de fromage blanc. Non, un vrai cratère, c'est de la terre, et la terre n'est pas un milieu homogène, c'est plein de bloc de différentes densités, de gravats.

Cependant ce bourrelet n'est pas suffisant pour bien représenter le cratère, nous verrons plus loin comment les finir.

Pour rentrer dans les dômes, il faut bien des sas. Afin de rester dans l'imagerie GW, les portes furent réalisées avec des dents, comme les portes de toit de rhino.

Les portes furent réalisées en carte plastique, et les cadres en carton plume.

On peut voir le même type de porte mais plus large et horizontale sur la photo précédente en bas à droite.

Revenons donc à nos cratères. La colle est sèche, et le "squelette" de notre cratère est donc maintenant bien solide. Il ne reste plus qu'à appliquer une large couche de crâpi avec un gros pinceau, en remontant vers la crête du cratère. Cela permet de lisser ses contours, et de "noyer" le squelette dans le crâpi. Une fois celui-ci sec, l'effet est parfait, on a bien l'impression de terre remuée avec de gros morceaux irréguliers dedans.

Le gros du travail est fait, il faut maintenant texturer l'ensemble de la table. Pour cela nous avons utilisé du crâpi dilué en 2 couches.

Maintenant, il faut meubler le sommet de nos dômes. Une plate forme y sera placée, avec dessus un ensemble de tourelles, radars, antennes, bonbonnes. Bref tout ce qu'il faut à une station lunaire pour assurer sa défense aérienne contre les météorites dangereuses ou forces ennemies, communiquer et assurer ses transmissions.

Les différentes tourelles furent réalisées surtout à base de pièces de predator et autres rabiots GW, que les plus perspicaces d'entre vous ne manquerons pas de reconnaître.

Les bâtiments.

Pour pouvoir transporter facilement notre "bâtiment", nous avons décidé de faire des bâtiments amovibles, pour pouvoir empiler les 2 plateaux dans une voiture et ainsi ne pas avoir à louer un camion de déménagement à chaque fois que nous voulions déplacer notre table.

Donc nous avons coupé des disques de bois à la taille exacte de nos dômes, qui viennent s'encaster dans nos trous percés de carte plastique. C'est sur eux que nous avons collé nos bâtiments. De plus ces dômes "modulables" nous permettraient de pouvoir refaire des bâtiments ultérieurement si nous nous lassons de ceux-ci.

L'usine touchée par une météorite a été réalisée par Pierrick. Sur ce coup-ci les lex-mécaniciens n'ont pas regardé prvoyant pas bien l'endroit d'atterrissage du projectile. Bilan : un dôme ventric soumis à la faible gravité extérieure, une usine en ruine. Ils auront de la chance si le commandant ne les fait pas rejoindre les rangs des mineurs!

La mine a été réalisée par Cyril. On peut y voir un tas de minerai attendant de passer par le concasseur, lequel a été réalisé de main de maître par notre génie du décor local. Une fois broyés, le minerai est rangé dans des containers normalisés stockés un peu partout, en attendant d'être transféré vers l'usine.

Il manque un engin de forage basé sur un tractopelle Caterpillar miniature bardé de rabiots GW, avec notamment une magnifique mâchoire-pelle basée sur une paire de lame de bull d'ancien rhino.

Par contre on peut y distinguer les jolis irons hands de mon coéquipier sylvain.

Les irons hands de sylvain s'invitent encore en guest-star, mais sur son propre décor cette fois-ci : le déme agricole. L'ensemble de champ de céréales, de plantes grimpantes et le petit potager sous serre fournis presque suffisamment de nourriture aux mineurs pour assurer leur survie.

On passe du plus sérieux ce coup-ci, l'eglise impériale c'est pas un truc dont on rigole !! Pour réaliser ce décor j'ai fait des recherches sur le net sur de véritables églises pour avoir quelque chose de convaincant. Ainsi les retours sur les côtés, ainsi que les contreforts permettent de facilement identifier ce bâtiment comme un lieu de culte. A l'intérieur on y trouve une relique impériale sur un petit autel, posé sur un sol dallé.

Le fronton inclus une niche où j'ai recyclé un marine V2 en statue de bronze. Les membres de l'adeptus astartes sont objets de cultes pour la populace fanatisée de l'imperium après tout.

Le déme central fut un véritable défi. Il fallait y faire loger des baraquements, ainsi qu'un astroport, et une centrale énergétique, le tout dans la peine l'espace d'une paire de démes.

Je suis parti d'un croquis réalisé par Guillaume pour la forme de base, à laquelle j'ai rajouté tout un assortiment de pièces électroniques et autres.

J'ai ensuite rajouté la structure de l'astroport, un hexagone régulier partant haut du déme et descendant dans les entrailles de la lune, dans les docks souterrains que protège encore une fois une lourde porte dentée. Les 2 vigies sont là pour assurer la surveillance visuelle et accueillir les opérateurs du débarcadère.

Sont venus ensuite tout naturellement se greffer sur cette structure un ensemble de passerelle et de portes sensées représenter les casiers où vivent les mineurs. (Ben oui hein, l'imperium c'est pas le club med.)



