



## Article technique

Difficulté ① ② ③ ④ ⑤

[Les feldgendarmes.](#)

Auteur Gérard FONTAINE

### Viktor – Scharführer, 3<sup>ème</sup> SS Panzer Division Totenkopf, Modlin 1944

Dans cette réalisation, j'ai choisi une pose assez tranquille, sans effet de mouvement, de plus il a volontairement oublié la traditionnelle capote si représentative de ces troupes.

Notre homme s'accorde du temps pour boire une tasse de café, lors d'un bivouac automnal.

#### Le décor

Dans le but d'économiser de la place, la barrière sur laquelle notre personnage prend appui est volontairement tronquée. Celle-ci est créée en baguettes de bois, on les trouve facilement dans les magasins de modélisme. Les angles sont cassés à l'aide d'un cutter, pour éviter le côté neuf « sortie de boîte » de ces éléments.

Après avoir strié le socle en bois, il est humidifié avec de l'eau pour faciliter l'adhésion de l'enduit rebouch'bois de Polyfilla, censé représenter le sol, les mares sont mises en forme avant séchage. Les herbes hautes proviennent d'un vieux blaireau, elles sont également plantées avant le séchage complet du produit. Les feuilles mortes sont de la gamme MK35 éditions au 1/6<sup>ème</sup>, l'eau est réalisée avec un mélange de peinture acrylique brun et de l'eau artificielle de chez Games Workshop.

Les accessoires sont de différentes marques, nous retrouvons :

- Le modèle de base de DID, Réf D80042, Karl Stroop ;
- Les pièces caractéristiques du feldgendarme de Dragon, Réf 70117, Johannes ;
- Les lunettes de chez BBI ;
- La casquette de chez One Sixt Unique ;
- Les insignes de chez CVI
- Les pattes d'épaules de chez Patch Hut ;
- Les décorations de chez Lion Roar.

Le visage est peint à l'huile selon la méthode déjà décrite dans les numéros précédents. La patine est relativement légère pour représenter la tenue impeccable de ces troupes peu combattantes. Une patine variée a été adoptée pour accentuer la différence entre la casquette, la veste et le pantalon d'uniforme.



## Article technique

[Les feldgendarmes.](#)

Difficulté ① ② ③ ④ ⑤

Auteur Gérard FONTAINE

Je vous demande de vous reporter au tableau des couleurs pour connaître les teintes utilisées sur l'ensemble de la figurine. Les teintes à l'huile étant toujours appliquées en jus dilué à l'essence F et les peintures acryliques par brossage des arêtes.

### Horst, Feldgendarme, Berlin 1945

Je me suis largement inspiré de la figurine du feldgendarme parue dans la revue Militoys N°12. Mon but est de démontrer qu'une idée de base peut être modifiée, pour un résultat largement différent.

L'annonce de la sortie de la nouveauté DID, me fit mettre de côté cette pièce. Alors que depuis pas mal de temps j'assemblai patiemment, lors de mes passages devant des pièces détachées dans des boutiques spécialisées, l'ensemble des éléments nécessaires à la confection de ce feldgendarme, (contrairement à Viktor où je me suis servi des pièces dont je disposais). Celle-ci représente un personnage en fin de conflit et fait ressortir un uniforme hétéroclite constitué des pièces qu'il a ramassées lors de toutes ses campagnes. En cette fin de guerre, la rigueur uniformologique est moins stricte, même ces troupes très rigoureuses jusqu'alors, se permettent quelques libertés...

Nous pouvons remarquer qu'il est habillé d'une chemise civile, (aujourd'hui seuls les membres du club MDFC peuvent espérer la détenir !), il porte un couvre casque aux motifs SS, une dague NSKK., la bande de bras est dans un premier temps décousue de la veste Dragon, pour être collées sur le nouveau blouson, les pièces DID non utilisées sur l'autre figurine sont mises en place sur celle-ci.

Le visage et les mains sont peints avec des peintures à l'huile, selon la méthode expliquée dans les numéros précédents.

En cette fin de conflit les périodes d'accalmie sont rares et les uniformes sont portés longuement. Pour simuler une salissure importante il est nécessaire de forcer sur les teintes employées.

J'ai choisi d'utiliser toujours les mêmes teintes pour uniformiser ce travail de patine.

Contrairement à la réalisation de Viktor qui est faite dans des tons différents.



## Article technique

Difficulté ① ② ③ ④ ⑤

[Les feldgendarmes.](#)

Auteur Gérard FONTAINE

La technique est toujours identique, mise en place des plis des vêtements, passage de laque pour cheveux pour leur fixation. Une fois sèche application des teintes à l'huile par succession de lavis de peintures à l'huile dilués à l'essence F, puis brossage à sec avec les teintes acryliques.

Pour connaître les peintures utilisées se reporter au tableau récapitulatif.

Au final, pour homogénéiser la scène, des poudres de pastels sont appliquées sur les zones soumises au frottement, dans le bas de la figurine et sur la base.

Cette seconde figurine démontre qu'avec un peu d'imagination, l'assemblage de plusieurs références, associées aux dernières nouveautés permet d'obtenir le résultat recherché.

Pour cette réalisation, j'ai utilisé :

- La figurine Dragon, Réf 70407, Ilya Romanovich Mironov
- La veste Dragon, Réf 70073, Anton Wessel
- Le pantalon Dragon de la bête à rabiote.
- La chemise du club MDFC
- Les chaussures de chez New Line Miniature
- Les accessoires de chez DID, Réf D80042, Karl Stroop
- Le couvre casque de chez Battle Gear Toys
- Les décorations de DID, Réf D80042, Karl Stroop
- Les pattes de col de chez Battle Gear Toys



# Article technique

[Les feldgendarmes.](#)

Difficulté ① ② ③ ④ ⑤

Auteur Gérard FONTAINE

## Tableau des couleurs

	Base	Jus ou ombre	Dry brush ou éclaircie
<b>Viktor</b>			
Visage	Blanc de titane (O) Ecarlate de cadmium (H) Terre de Sienne brûlée (H) Ocre jaune pâle (H)	Terre de Sienne brûlée (H)	Base + Blanc de titane (O)
Socle		Terre d'ombre brûlée (H)	Terre de Sienne brûlée (H) Terre de Sienne naturelle (H) Jaune de Naples (O) Blanc de titane (O)
Bottes		Terre d'ombre brûlée (H)	Ombre brûlée (A – 941) Marron orange (A – 981) Blanc (A – 951)
Pantalon		Terre d'ombre brûlée (H)	Vert cam. allemand (A – 896) Jaune (A – 7) Ocre vert (A – 914) Blanc (A – 951)
Veste			Terre mat (A – 983) Ocre vert (A – 914) Jaune camouflage (A – 978) Blanc (A – 951)
Arme		Marron acajou (A – 846)	Gun Métal (A – 863)
Casquette		Terre d'ombre brûlée (H)	Uniforme allemand (A – 920) Ocre vert (A – 914) Blanc (A – 951)
Cuir			Marron clair (A – 940) Ocre marron (A – 856) Blanc (A – 951)
<b>Horst</b>			
Visage	Blanc de titane (O) Terre de Sienne brûlée (H) Jaune d'aurore (H) Ocre jaune pâle (H) Brown madern alizarine (H) Ecarlate de cadmium (H)	Jus : Terre de Sienne brûlée (H)  Ombre : Brown madern alizarine (H)	Base + Blanc de titane (O)
Casque			Jaune désert (A – 977)
Guêtres - Pantalon - Veste		Terre d'ombre naturelle (O) Terre d'ombre brûlée (H) Gris de Payne (H) Brun rouge (H) Terre de Sienne naturelle (H)	Uniforme allemand (A – 920) Ocre marron (A – 856) Marron acajou (1 – 856) Blanc (A – 951)
Chaussure		Terre d'ombre naturelle (O) Terre d'ombre brûlée (H)	Ombre brûlée (A – 941) Marron orange (A – 981) Blanc (A – 951)
Cuir noir	Rouge de cadmium + Bleu Windsor (H)		Blanc de titane (H) + pointe de Terre de Sienne naturelle (H)
Cuir brun	Terre d'ombre brûlée (H)	Terre d'ombre Naturelle (O)	Jaune de Naple (O) + Blanc de titane (O)

(A – 99) Acrylique Prince auguste + référence

(H) Huile Windsor et Newton

(O) Huile Old Holland