

# THE COLT SAA

LEE PRESTON

L'arme courte la plus connue de toute l'histoire est sans aucun doute le Colt Single Action Army qui est devenu un symbole américain grâce aux historiens et écrivains ayant décrit la frontière de l'Ouest fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, bien avant que les studios d'Hollywood et la télévision n'aient créé le mythe de l'Ouest Américain qui dure encore aujourd'hui. Ce revolver avec ses cartouchières correspondantes ont toujours joué un rôle relevant dans l'iconographie du Western en tant qu'élément inséparable de bandits, cow-boys, indiens et de la cavalerie américaine ... et des figurines !

Le Colt SAA, un classique parmi les armes courtes, fut très utilisé depuis son lancement en 1873 jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, lorsque Colt augmenta sa production pour soutenir la guerre ce qui entraîna la parution du catalogue du SAA. Malgré la sempiternelle présence de ce revolver dans les films de l'ouest, son coût relativement élevé et sa munition assez chère aussi, fit que les revolvers à percussion et les autres



Sheriff William A. MacRae (1875 - 1946).

Cette arme est dans son étui "Mexican Loop" de John Bianchi.



Un magnifique Colt SAA 5 1/2 fabriqué en 1917, propriété du Sheriff William A. MacRae du comté de Wyoming, New York. Il utilise des munitions calibre 44-40 (le calibre préféré dans le Far West, car il est compatible avec la carabine Winchester). Les belles plaques sont en ivoire.

## HISTORICAL BACKGROUND

Chargeant une cartouche dans le cylindre.



Le marteau en position de tir (3ème clic).



Détail du tube et ressort de l'extracteur et tête du boulon de butée du cylindre.

Colt SAA 5 1/2 nickelé, 3ème génération, fabriqué dans la décennie des années 1990, avec des plaques en ambre.



L'arme est logée dans une gaine fast-draw de la décennie des années 1950.

armes courtes moins chères eurent le dessus dans l'arsenal de l'Ouest réel. Cependant, il fut utilisé par l'armée des Etats Unis et par les célèbres personnages comme Wyatt Earp, Buffalo Bill Cody, Bat Masterson ou –plus près de nous– Teddy Roosevelt et le général Patton. Sans oublier les bandits les plus connus comme par exemple Jesse James, Cole Younger, John Wesley Hardin ou Butch Cassidy, pour ne pas les citer tous...



Andrea Miniatures  
Scale 1/10

CARLOS ROYO

# LANCIER ROUGE



Chef d'Escadron Albert de Watteville (1787-1812). Tableau de François van Dorne.

## 2<sup>e</sup> RÉGIMENT DE CAVALERIE LÉGÈRE DE LANCIERS DE LA GARDE IMPÉRIALE

En juillet 1810 Napoléon Bonaparte signa le décret d'annexion de la Hollande à l'Empire français.

Les troupes hollandaises arrivent à faire partie de l'armée française et, comme Napoléon avait en grande considération les hollandais en raison de leur fidélité au cours des années, il décida qu'une de ces unités devait faire partie de sa Garde Impériale.

C'est ainsi qu'à partir des hussards de la Garde du Roi de Hollande, le 2<sup>e</sup> Régiment des Lanciers de la Garde Impériale a été créé.

Au début seuls étaient admis des hollandais de naissance mais en raison du manque d'effectifs de cette origine, des soldats d'origine allemande furent également admis.

Ce régiment était formé par quatre escadrons composés de 939 hommes. Un décret de 1812 ajouta un cinquième escadron au régiment qui arriva à compter 1406 hommes.

En ce qui concerne les actions des lanciers rouges au combat on peut constater qu'il y eut des lumières

et des ombres; ils effectuèrent des charges brillantes mais furent protagonistes d'épisodes malheureux. Il faut citer la campagne de Russie qui eut des effets désastreux sur le 2<sup>e</sup> Régiment principalement à cause des rigueurs de l'hiver russe et du harcèlement constant des cosaques.

Durant la bataille de Waterloo les lanciers rouges chargèrent sans succès sous le commandement du Général Ney contre l'infanterie anglaise mais combattirent avec succès contre plusieurs escadrons de la cavalerie

anglaise qui harcelaient les troupes françaises pendant leur retraite.

Après l'abdication de Napoléon et avec le retour de Louis XVIII les différents escadrons commencent à être licenciés et ce régiment disparut à la fin de l'an 1815.



Lancier rouge. Tenue de parade, 1811. Lucien Rousselot. Andrea Press.

Le second Régiment des Lanciers de la Garde de Napoléon a reçu le surnom de "Lanciers rouges" en raison de la vive couleur rouge de ses uniformes.

L'uniforme des lanciers rouges était sans aucun doute le plus voyant de toutes les unités de cavalerie de la Garde de Napoléon et il faisait l'admiration de la population civile et militaire là où ils passaient.

Leur costume était semblable à celui du Premier Régiment des lanciers polonais de la Garde, qui revêtaient la "czapka" (parure) caractéristiques et la "kurtka" (jaquette) d'origine polonaise.

La couleur dominante de l'uniforme de cette unité était le rouge écarlate complété par les cols, les revers, les plis et les doublures d'une élégante nuance bleue sombre.





LA PEINTURE

Le secret pour peindre cette scène est de rendre la nature de chaque personnage, d'un côté ce Dragaloth Morbe qui est l'elfe obscur. Les illustrations représentant ces personnages montrant une nuance de peau sombre, avec prédominance du gris violacé. Les couleurs de leurs vêtements sont très sombres et j'ai utilisé une gamme de marrons, gris et violets.

En face se trouve lthandir, un elfe dont l'armure stylisée est enrobée dans une large cape, empoignant deux épées rythmant ses pas comme s'il flottait dans l'air. La gamme des couleurs devait être associée à la lumière et j'ai choisi tant pour l'armure que pour la cape la gamme des bleus.

Cet article est centré sur le processus de peinture de l'elfe obscur qui, d'autre part, montre le plus d'effets de lumières réfléchies.

J'ai commencé par le visage qui est une pièce séparée du corps ce qui m'a permis d'utiliser l'aérographe pour peindre la couleur de base et une ombre.

J'ai pu insister sur les ombres principales du visage et renforcer la moue de la bouche. Pour définir progressivement les détails du visage j'ai appliqué peu à peu de légères voilures marquant les lumières et les ombres, selon un schéma de lumière zénithale (ces couleurs se trouvent sur la carte à la fin de cet article).

Le choix d'un ton blanc pour peindre la chevelure rend la nuance sombre du visage plus notoire. On laisse pour la fin les reflets de lumière projetée par la pierre que le personnage tient dans sa main droite. Pour cela on doit compter sur la couleur de cette gemme magique car cette couleur se reflète également sur les yeux, créant un effet d'énergie provenant du for interne du mage.

En tenant compte de la couleur générale du visage, une gamme de gris et de violets, une bonne combinaison est de donner un reflet verdâtre comme couleur complémentaire.

Pour obtenir ces effets on applique de fines voilures qui seront plus visibles à

mesure que les couches de peinture s'accumuleront.

Ensuite on peint la pierre d'où provient le reflet sur le visage, l'idée est de garder une certaine transparence blanche du sous-couchage pour obtenir le point de lumière maximale et obscurcir peu à peu les extrémités de la gemme.

Le processus se fait en passant de fines traces avec le pinceau en concentrant la peinture au sommet de la gemme. Et avec du blanc on peint vers le centre de la pierre en marquant les différentes parties saillantes.

À mesure que l'on peint les différents éléments de la figurine on observe les points où il est nécessaire de renforcer la lumière ou l'ombre pour arriver à l'harmonie des tons et pour rendre cet air sinistre du personnage.

Une fois que le scénario est peint et que les figurines sont collées on fait les dernières retouches à la base pour arriver au défi final.



Couleur base appliquée à l'aérographe.



Premier ton d'ombre à l'aérographe.



On accentue les ombres sur les orbites des yeux et à l'intérieur de la bouche.



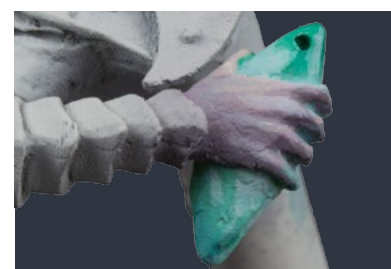
On peint la couleur de base de la chevelure et les tons intermédiaires sur le visage, pour adoucir certaines transitions entre les zones de lumière et les zones d'ombres.



Premières ombres sur les cheveux et dernières ombres sur le visage. Ensuite on applique les premières voilures vertes créant ainsi un effet de lumière réfléchi provenant de la gemme.



On accentue l'effet du reflet de lumière autour des yeux et on peint les lumières sur la chevelure.



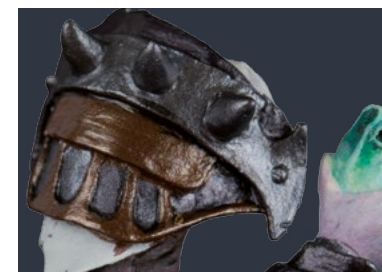
Couleur base de la gemme, laissant le centre un peu plus clair.



On applique des voilures avec du vert sombre XNAC-12 concentrant la peinture vers les extrémités de la gemme et profilant les arêtes avec du blanc mat XNAC-01.



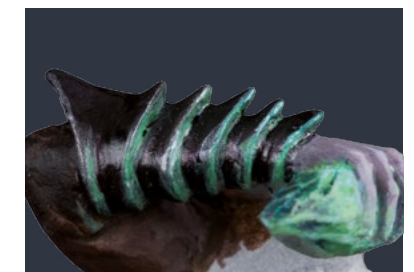
Couleur base de l'armure avec un mélange ACS-07: N°3 + encre noire.



Couleur base de la partie dorée: ACS-08: N°3 + Encre jaune doré + Encre noisette.



On peint les lumières et les ombres de l'armure en utilisant les tons correspondant au set argent et au set or. Ensuite on peint les reflets de la gemme: XNAC-14 vert émeraude + XNAC-01 blanc mat.



Avec le même mélange on peint les reflets se projetant sur la partie inférieure de l'armure.



Derniers effets d'usure et de rouille avec une voilure en XNAC-36 Orange sombre.



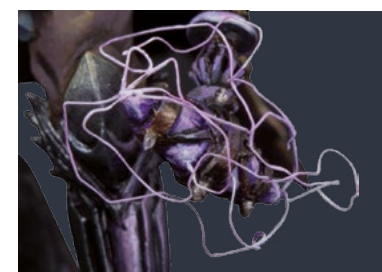
On peint à l'aérographe le foulard avec le set des noirs ACS-02.



Avec le pinceau on peint les reflets de la gemme, il faudra deux ou trois voilures.



On utilise le support d'une pièce transparente de maquette et on étire le plastique en chauffant à la flamme d'un briquet.



On peint les rayons avec les tons de la pierre du bâton: XNAC-32 Pourpre clair + XNAC-01 Blanc mat.

