# THE COLT® SAA

**Lee Preston**

Probablemente el arma corta más conocida de la historia, el Colt Single Action Army, se ha convertido en un símbolo americano gracias a los historiadores y escritores que ensalzaron la frontera del Oeste a finales del siglo XIX, antes de que los estudios de Hollywood y la televisión crearan el mito del Oeste Americano que aún perdura hoy en día. Este revólver, y sus correspondientes cananas y pistoleras, siempre han desempeñado un destacado papel en la iconografía del Western como elemento inseparable de pistoleros, vaqueros, indios, la caballería estadounidense… y de las figuras.

El Colt SAA, un clásico entre las arma cortas, tuvo un sinfín de usuarios desde su lanzamiento en 1873 hasta la segunda guerra mundial, cuando Colt aumentó su producción para apoyar la guerra y el SAA fue descatalogado. Pese a la sempiterna presencia de este revólver en las películas del oeste, la verdad es que debido a su precio relativamente elevado y la carestía de la munición, los revólveres de percusión y otras armas cortas más baratas prevalecieron en el arsenal del oeste auténtico. Sin embargo, fue usado por el ejército de EE. UU. y por personajes famosos como Wyatt Earp, Buffalo Bill Cody, Bat Masterson o –más recientemente– Teddy Roosevelt y el general Patton, por no mencionar a los forajidos más conocidos como fueron Jesse James, Cole Younger, John Wesley Hardin o Butch Cassidy, por nombrar unos pocos…

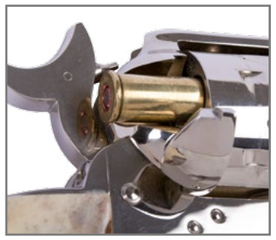


*Sheriff William A. MacRae (1875 - 1946).*



*Este arma está enfundada en la pistolera "Mexican Loop" de John Bianchi.*

*Un magnífico Colt SAA 5½ fabricado en 1917, propiedad del Sheriff William A. MacRae del condado de Wyoming, Nueva York. Dispara munición de calibre 44-40 (el calibre preferido en el oeste, por ser compatible con la carabina Winchester). Son notables las hermosas cachas de marfil.*



*Cargando un cartucho en el cilindro.*



*El martillo en posición de disparo (3er clic).*



*Detalle del tubo y muelle del extractor y la cabeza del pasador del tope del cilindro.*

*Colt SAA 5½ niquelado, de 3ª generación, fabricado en la década de los años1990, con cachas de ámbar.*



*El arma está alojada en una pistolera fast-draw de la década de los años 1950.*



CARLOS ROYO

# LANCERO ROJO

***Andrea Miniatures***
**Scale 1/10**



"Los lanceros rojos" es el sobrenombre que recibió el 2º Regimiento de Lanceros de la Guardia de Napoleón debido al llamativo color rojo de su indumentaria.

El uniforme de los lanceros rojos era, sin duda, el más vistoso de cuantas unidades de caballería formaban la Guardia de Napoleón y despertaba admiración entre la población civil y militar allá por donde los lanceros pasaban.

Su vestimenta era similar a la del 1º Regimiento de lanceros polacos de la Guardia, vistiendo los característicos "czapka" (tocado) y "kurtka" (chaqueta) de origen polaco.
El color dominante en el uniforme de esta unidad era el rojo escarlata complementado en cuellos, solapas, pliegos y dobleces con un elegante tono azul oscuro.



*Jefe de Escuadrón Albert de Watteville (1787-1812). Cuadro de François van Dorne.*

2e RÉGIMENT DE CHEVAU-LÉGERS LANCIERS DE LA GARDE IMPÉRIALE

En julio de 1810 Napoleón Bonaparte firma el decreto por el que Holanda es anexionada oficialmente al Imperio Francés.

Las tropas holandesas pasan a formar parte del ejército de Francia y, como Napoleón tenía en gran consideración a los holandeses por la fidelidad demostrada a lo largo de los años, decidió que una de esas unidades se integrara en su Guardia Imperial.

De esta manera, a partir de los húsares de la Guardia del Rey de Holanda, se crea el 2º Regimiento de lanceros de la Guardia Imperial.

En un principio sólo eran admitidos reclutas que fueran holandeses de nacimiento pero, dada la escasez de efectivos de esa procedencia, se dio también cabida a soldados de origen alemán.

El regimiento estaba formado por cuatro escuadrones con unos efectivos totales de 939 hombres. Un decreto de 1812 añadió un quinto escuadrón al regimiento llegando éste a tener un total de 1406 hombres.

En cuanto a las actuaciones de los lanceros rojos en batalla podemos decir que hubo luces y sombras; llevaron a cabo cargas brillantes y también protagonizaron episodios desafortunados. Cabe destacar la campaña de Rusia que tuvo unos efectos desastrosos en el 2º Regimiento debido principalmente a los rigores del clima ruso y al constante hostigamiento de los cosacos.

Durante la batalla de Waterloo los lanceros rojos participaron en las infructuosas cargas que lanzó el General Ney contra la infantería británica y combatieron con éxito a varios escuadrones de caballería británica que hostigaban a las tropas francesas en su retirada.

Tras la abdicación de Napoleón y la vuelta de Luis XVIII comienzan los licenciamientos de los distintos escuadrones desapareciendo totalmente el regimiento a finales de 1815.



*Lancero rojo. Uniforme de gala, 1811. Lucien Rousselot. Andrea Press.*

## LA PINTURA

La clave para pintar esta escena está en plasmar la naturaleza de cada personaje. Por un lado tenemos a Dragaloth Morbe, que es el elfo oscuro; al observar representaciones de estos personajes en ilustraciones destaca su tono de piel oscura, predominando el gris violáceo. En su indumentaria también lleva colores muy oscuros, para la cual elegí una gama de marrones, grises y violetas.

Enfrente está Ithandïr, es un elfo donde destaca su armadura estilizada arropada por una capa al vuelo y empuñando dos espadas donde marca el paso, casi como si flotase. En este personaje la gama de colores debía estar asociada a la luz y para ello elegí tanto para la armadura como para la capa la gama de los azules.

En este artículo centraré el proceso de pintura en el elfo oscuro, que por otro lado es el que lleva más efectos de luces reflejadas.

Comencé por la cara; al tratarse de una pieza separada del resto del cuerpo, pude utilizar el aerógrafo para pintar el color base y una sombra. Esto me permitió remarcar las sombras principales de la cara y reforzar el gesto que tiene la boca. Para ir definiendo los detalles del rostro fui aplicando suaves veladuras que marcasen las luces y las sombras siguiendo un esquema de luz cenital; estos tonos se pueden ver en la guía de colores al final de este artículo.

La elección de un tono blanco para pintar el pelo, hizo que el tono oscuro de la cara fuese más notorio.

Dejamos para el final los reflejos de luz que proyecta la piedra que sujeta con su mano derecha. Para esto debemos tener en cuenta el color de esa gema mágica ya que ese mismo color saldrá también reflejado de los ojos, recreando un efecto de energía que fluye desde el interior del mago.

Teniendo en cuenta que el color general de la cara está en una gama de grises y violetas, una buena combinación sería hacer un reflejo verdoso, como color complementario.

Para realizar estos efectos se aplican finas veladuras que se harán más visibles a medida que se acumulen las capas de pintura.

Pasamos a pintar la piedra que da origen al reflejo de la cara; mi idea era mantener una cierta transparencia del color blanco de la imprimación, para generar el punto de máxima luz e ir oscureciendo hacia los extremos de la gema.

El proceso es ir realizando suaves trazadas con el pincel concentrando la pintura hacia el extremo de la piedra. De forma contraria con blanco llevamos la pintura hacia el centro de la piedra y marcamos las distintas aristas.

A medida que se van pintando los diferentes elementos de la figura vamos viendo los puntos donde es necesario reforzar con un grado más de luz o de sombra para conseguir la armonía de los tonos y el ambiente siniestro del personaje.

Con el escenario pintado y las figuras pegadas damos los últimos retoques a la base, dando paso al desafío final…



*Color base aplicado con aerógrafo.*



*Primer tono de sombra también aplicado con aerógrafo.*



*Reforzamos las sombras en las cuencas de los ojos y en el interior de la boca.*



*Pintamos el color base del pelo y los tonos intermedios en la cara para suavizar algunas transiciones entre las zonas de luces y sombras.*



*Primeras sombras en el pelo y últimas sombras en la cara. A continuación se dieron las primeras veladuras de verde, creando el efecto de luz reflejada de la gema.*



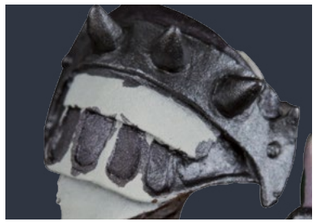
*Acentuamos el efecto de reflejo de luz alrededor de los ojos y pintamos las luces en el pelo.*



*Color base de la gema, dejando el centro algo más claro.*



*Aplicamos unas veladuras con verde oscuro XNAC-12 concentrando la pintura hacia los extremos de la gema y se perfilan las aristas con blanco mate XNAC-01.*



*Color base de la armadura con una mezcla de ACS-07: Nº3 + Tinta negra.*



*Color base de la parte dorada: ACS-08: Nº3 + Tinta amarillo dorado + Tinta avellana*



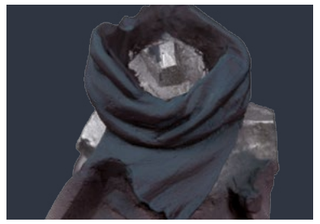
*Se pintan las luces y las sombras de la armadura empleando los tonos correspondientes del set de plata y del set de oro. A continuación pintamos los reflejos de la gema: XNAC-14 verde de esmeralda + XNAC-01 blanco mate.*



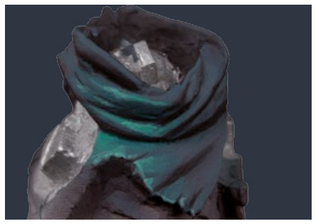
*Con la misma mezcla pintamos los reflejos que se proyectan en la parte inferior de la armadura.*



*Últimos efectos de desgaste y de óxido con una veladura en XNAC-36 Naranja oscuro.*



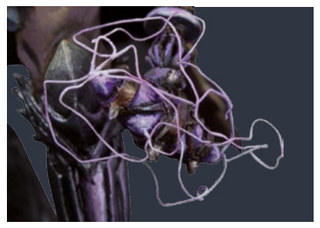
*Pintamos con aerógrafo el pañuelo con el set de negros ACS-02.*



*A pincel se pintan los reflejos de la gema, serán necesarias dos o tres veladuras.*



*Empleamos el soporte de una pieza transparente de una maqueta y estiramos el plástico calentándolo con un mechero.*



*Pintamos los rayos empleando los tonos de la piedra del báculo: XNAC-32 Púrpura claro + XNAC-01 Blanco mate.*