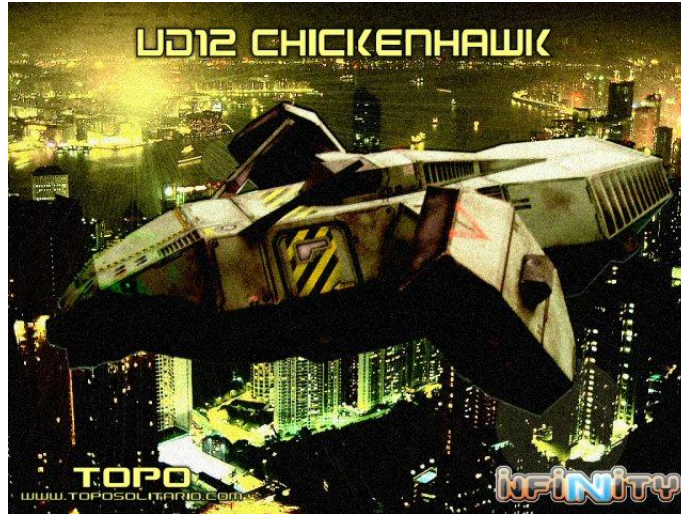


# UD12 CHICKENHAWK



## INTRODUCCION

La **UD12 - CHICKENHAWK** (que vendría a significar *lanzadera espacial utilitaria modelo 12 - Gavián Pollero*) es un recortable que trata de representar la lanzadera de uso común tanto en el mundo civil-industrial como en el ámbito militar en un incierto futuro a 185 años de nosotros. Este mundo de guerras encubiertas (y no tan encubiertas) razas alienígenas surgidas de la profundidad del espacio y tecnología en el mas puro estilo de los mangas de *Masamune Shirow* nos lo trae la empresa española Corvus Belli en el apasionante juego de escaramuzas futuristas **INFINITY** (<http://www.infinitythegame.com>).

Aunque esta nave haya sido diseñada tratando de buscarse un hueco en esta fantasía de ciencia ficción no deja de ser un trabajo realizado por un aficionado ajeno al *staff* de Corvus Belli, lo que significa que los nombres y logos del juego han sido utilizados con un permiso limitado y por supuesto sin ningún fin comercial (esta parte era el aviso legal y esas cosas).

La nave se inspira principalmente en la vida y milagros del UH1, un helicóptero que ya ha visto casi 50 años de existencia y que en diversas versiones aún hoy sigue siendo la columna vertebral del aerotransporte militar y civil. Este pájaro se usó masivamente en Vietnam y muchos otros conflictos y se ha visto en un sinfín de películas y series de televisión (y las que quedan...) Rambo, Matrix, el Equipo A, etc... De hecho el nombre de la nave "chickenhawk" está tomado directamente de la novela de título homónimo del autor Robert Mason que narra sus vivencias como piloto de UH1 durante la guerra de Vietnam. Estéticamente el *chickenhawk* mama de muchos pechos, aunque la fuente mas destacable es el V-22 Osprey, una aeronave de motores vectorizables que por desgracia no termina de ver la luz en la realidad de presupuestos ajustados y pruebas de vuelo contradictorias de la industria armamentística estadounidense.

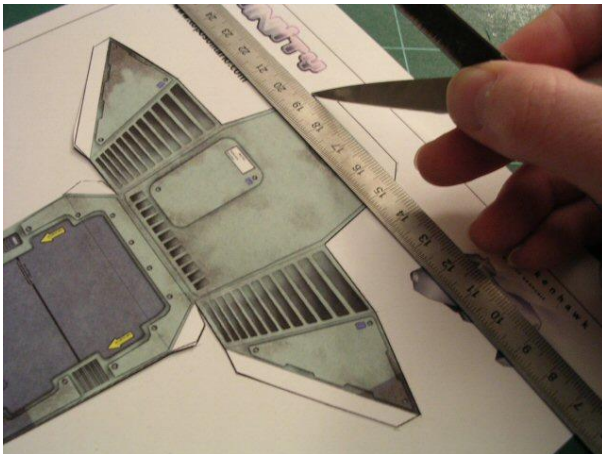
Pese a ser un modelo de papel la idea de funcionamiento del *Chickenhawk* (bautizado amablemente en los foros de Infinity como "*chikichiki*") es una nave de descenso con capacidad de abandonar y entrar en una atmósfera similar a la de la tierra que dispone de 3 sistemas distintos de empuje, primero por turbina jet similar a la de los reactores de hoy en día; después la capacidad de mutar la turbina en un motor *ScRamJet* que se utiliza a velocidades superiores a mach2 y que permite un empuje brutal con un consumo muy reducido de combustible al aprovechar el aire comprimido por la velocidad, y finalmente un sistema de vuelo espacial convencional.

Pese a ser una caja de zapatos pensada mas para el aprovechamiento del espacio y la robustez del diseño, consigue la sustentación necesaria gracias a la *ionización conducida* de su entorno, de forma que no solo elimina la fricción con el aire en un 85% de su superficie sino que además modela la corriente de aire sin necesidad de una línea aerodinámica o alas (en el sentido que conocemos ahora de alas). Los ionizadores se encuentran a lo largo del fuselaje y en las alas, son esas ranuras que se ven por todas partes.

## ¿CÓMO MONTAR EL RECORTABLE?

Seguramente alguna vez hayas hecho un recortable, sin embargo hay formas y formas de montarlo. Si eres un aficionado a los recortables seguro que lo que cuento aquí ya te lo sabes, ¡sáltatelo!, sino, debes saber que lo ideal es tener un tablero de corte (ese verde que verás en todas las fotos) un *cutter* decente, pegamento de barra (solo si te gusta trabajar con el) y pegamento *imedio* del de siempre, además de algo que marque el papel pero no lo corte, como por ejemplo unas tijeras que acaben en forma redondeada, un bolígrafo gastado o algo similar y unas reglas.

La idea para acabar antes y con mejores resultados es marcar primero las líneas de dobléz, tanto las de las pestañas como las de dentro de las piezas del recortable, y una vez marcadas cortar con el *cutter* sobre el tablero de corte las piezas. Con esto consigues que al ir a pegar todo se doble prácticamente solo, con dobleces precisos y sólidos.

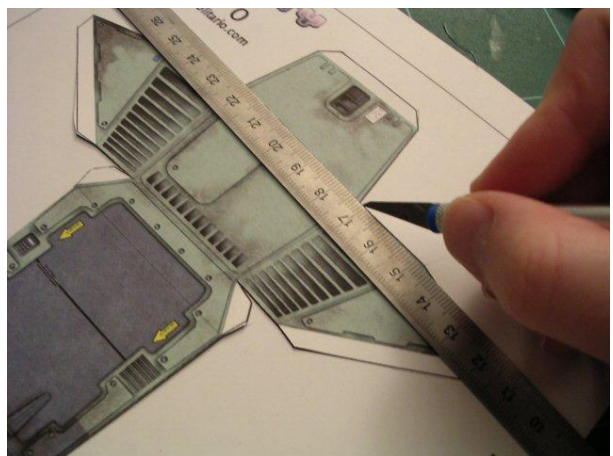


Aquí podemos ver cómo marcamos las líneas de dobléz con la punta roma de unas tijeras. Aunque en la foto se ve la pieza parcialmente recortada esta operación es mejor hacerla antes de recortar, de hecho muchas piezas están alineadas para que sin levantar la regla podamos marcar varias líneas de dobléz de una sola tacada.

En este modelo las líneas de dobléz son poco visibles en aras de la calidad final, si para alguna línea tienes dudas fíjate en las pestañas de pegado, seguramente te *chiven* por dónde debe ir el dobléz de la pieza.

Para cortar puedes usar la regla con el *cutter* en todo momento, sin embargo verás rápidamente que hay muchas partes que se pueden cortar a mano alzada sin por ello afectar al recortable, como por ejemplo las pestañas, así ganarás mucho tiempo. Lo más importante es que estén hechos **TODOS** los dobleces con precisión.

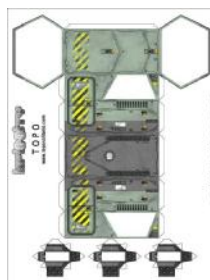
Antes de empezar aquí abajo podéis ver las páginas que usamos para las instrucciones con el esquema de colores de una nave civil (verde interior y gris medio en su mayoría)



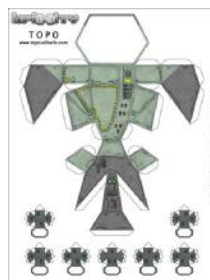
Página 1



Página 2



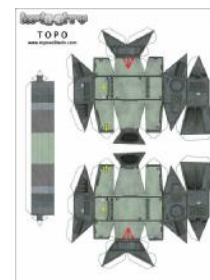
Página 3



Página 4



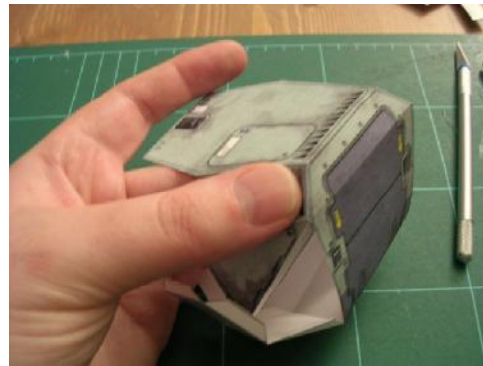
Página 5



## Fuselaje trasero (pag. 1)

La forma mas sencilla de montar la pieza es empezando a pegar por la parte mas al fondo de la misma y terminando en la "tapa" hexagonal que se une con el fuselaje medio.

Para ello pegamos como se ve en la foto, primero la parte de arriba de la rampa, luego los laterales y así sucesivamente.



Como se puede ver al final solo queda meter *imedio* a las pestañas y cerrar la tapa (con cuidado de que cuadren bien las aristas). Esta norma se puede aplicar a todas las piezas, cuando tengamos que cerrarlas es mejor hacerlo con la parte mas ancha y que venza sobre unas pestañas, así pegará mejor y quedará mejor montada.

Además así podremos apretar las pestañas que peguemos desde dentro. De la pieza.

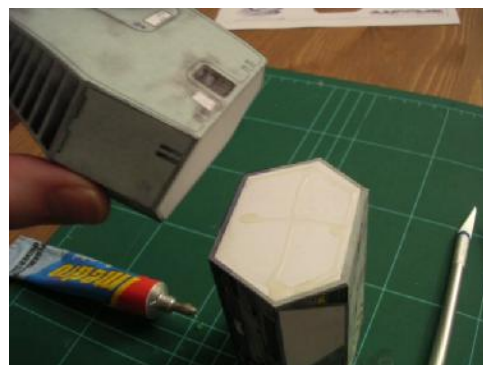


## Fuselaje central (pag. 2)

Si ya hemos montado con éxito el culo de la nave, esta pieza no debería suponer ninguna dificultad, montamos la pestaña central y cerramos las tapas por ambos lados.

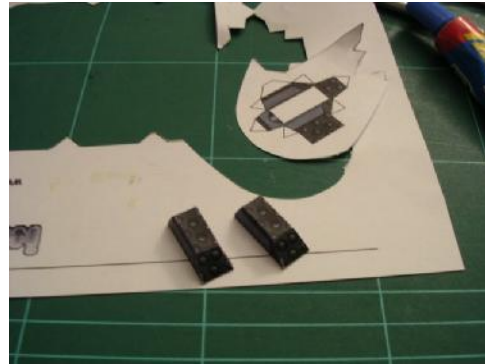


Para unir el fuselaje trasero y el central no tenemos mas que ser generosos con el pegamento y cuadrar bien ambas piezas hasta que hayan pegado.



## Patines de aterrizaje (pag. 2)

Esos cubitos feos como de goma son los patines de aterrizaje (el contratista abarató costes con ellos en vez de usar ruedas retráctiles o algo similar). Montarlos es muy sencillo, una vez hecho los podremos pegar en la panza de la nave. Dos van atrás entre las dos partes de fuselaje que tenemos montadas, uno a cada lado, y el tercero en el centro entre la parte frontal y la parte media del fuselaje.



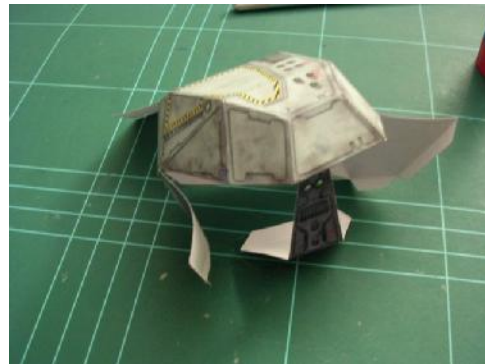
## Fuselaje frontal (pag. 3)

Antes de pegar lo mejor es que marquemos los dobleces para hacernos a la idea de cómo va la pieza. Esta es un poco complicada, las partes que señala el dedo son curvas por lo que pegarlas es algo más complicado, lo mejor es que las des un poco de forma curva antes de pegarlas.



De nuevo empezamos por la parte frontal... poco a poco hasta llegar al hexágono que une esta pieza con el resto de la nave, primero es mejor montar el caparazón de arriba antes de las superficies inferiores que son las que van curvadas.

En la foto podéis ver cómo les hemos dado un poco de forma para que se agarre mejor.



Y listo, tenemos la parte frontal montada, si esta pieza no te ha dado problemas entonces ninguna otra pieza del recortable te los dará.

Esta es quizás innecesariamente compleja, sin embargo tiene un aspecto muy bueno con esas superficies curvas en una nave que de hecho es bastante cuadrada.



## Alas (pag. 4)

Las alas son dos piezas muy sencillas. No tienen por qué plantearte ninguna dificultad, pégalas y listo.



Ya deberíamos tener listo el fuselaje con las alas y el tren de aterrizaje (que está debajo y no se ve). El aspecto debería ser este.



## Motores (pag. 5)

Los motores son también algo complejos al igual que el fuselaje frontal, lo mejor es empezar por la parte delantera, aquí veréis que tras la toma de aire hay un doblado peculiar hacia dentro sobre el que montan los 3 triángulos grises del motor.

Si habéis doblado bien la pieza antes de pegar no deberíais tener problemas para visualizarlo correctamente.



Hemos empezado a pegar por arriba así que tenemos esa parte complicada de delante resuelta, seguimos pegando hacia abajo siempre dejando espacio para trabajar y cerrando al final sobre pestañas.



Cuando hayamos terminado con ellos podremos pegarlos. Aquí he optado por dejarlos a 45°, sin embargo los motores son vectorizables, es decir, que podrían estar a 0° o a 90° a gusto del consumidor. Otra buena opción es buscarse un método para que se abatan... hay quien usa imanes, otros pegando por dentro de las piezas espuma y usando un palillo como eje, otros recortan pestañas... en fin, tantas opciones como personas.

¿Adivináis para qué os puede servir la pieza que viene en la página 5 como a rallas?



## Antenas (pag. 4)

Terminado el cuerpo nos vamos ahora a por los complementos. Las antenas quedan muy bien si las montamos correctamente así que os recomiendo ponerlas.

Pega la antena a dos tercios de su longitud dejando abierta la parte de abajo como se ve (algo borroso) en la foto. Esa apertura la llenaremos de *imedio* y la pondremos sobre una arista de la nave sin ejercer mucha presión.



Este debería ser el resultado de las antenas. Como vereis es simple y muy efectivo.



## Depósitos externos (pag. 4)

Los depósitos externos quedan muy bien y son sencillos y rápidos de montar, sien embargo el *Chickenhawk* tiene una pega de diseño, con los depósitos puestos no permite abrir las puertas laterales tal y como indican las señales de aviso tanto en la puerta como en los depósitos.

Es lo que sucede cuando le pides a un fabricante unos requisitos de carga de combustible externa, número de puertas y longitud total de la nave... que al final lo "apañan" para que todo case con las especificaciones.



Eso si, aunque bloquee la puerta, el aspecto con que queda finalmente el pájaro es mucho mas espectacular que sin los depósitos.



### Pod superior de guerra electrónica (pag. 4)

El *pod* también le da un aspecto interesante, el montaje tampoco nos planteará dificultad y la colocación es la que aparece en la foto. Sencillo ¿no?, ya solo quedan los *thrusters de vacío*.



### Thrusters de vacío (pag. 3)

Y estos son un poco aburridos de montar pero rematan finalmente el aspecto de la nave, vienen 7 piezas, se montan de la misma forma que ya hemos visto pero al ser tan diminutos se vuelven tediosos, mi consejo es que marquéis los dobles sin usar regla, a mano alzada, tardareis menos y el resultado es similar.

Colocadlos donde queráis, aunque intentad para ello respetar la simetría de la nave y no solapar ninguna textura importante, como las rejillas de los ionizadores, las puertas y demás.

Ojo que no todas las piezas son iguales.



### !!!Y listo!!!

Hemos terminado de montar la nave, este es el aspecto que debería tener, en la siguiente página hay mas fotos de la misma.



## U012 CHICKENHAWK



Agradecimientos a todos los que en el foro tanto español como angloparlante han apoyado el proyecto, dado ánimos o exigido actualizaciones del mismo, en especial a *Armorbimbo*, *Bostría*, *Zonulacatro*, *Vassily*, *Shalashaska*, *Hector Barca* y alguno mas que me estoy dejando en el tintero.

Agradecimientos de nuevo a *Puck* el *Katziano* por preferir morder la barra de pegamento y el edificio en ruinas en vez del modelo usado en estas instrucciones.

Y finalmente gracias a *Miriam* por escuchar con una inusitada atención mis explicaciones de cómo funciona un *scramjet* o de por qué el aire *ionizado* sirve para volar.

Espero que disfrutéis del recortable tanto como yo he disfrutado haciéndolo. No olvidéis manteneros en sintonía para posibles actualizaciones de calcas, esquemas, corrección de errores del modelo o incluso nuevos modelos de recortable para Infinity.

Marcos "TOPO" Hidalgo <http://www.toposolitario.com>

Febrero de 2006