

TEXAS RANGERS

AIRSOFT TEAM

ЭКИПИРОВКА И ВООРУЖЕНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ:

- Что к чему
- Гражданское ополчение?
- Про Техас
- 1.1. Камуфляж и цвета
- 1.2. Форма
- 1.3. Требования к форме
- 2.1. Командный шеврон
- 2.2. Флаг Техаса и коллсайн
- 2.3. Неймтейпы
- 2.4. Патчи на форме
- 2.5. Дополнительные патчи
- 2.6. Игровая маркировка
- 3. Головные уборы
- 4.1. Одежда на межсезонье
- 4.2. Повышение комфорта
- 5.1. СИБЗ — модели
- 5.2. СИБЗ — производители
- 5.3. Подсумки, рюкзаки и пр.
- 6.1. Шлемы
- 6.2. Очки
- 6.3. Мягкая защита лица
- 6.4. Твердая защита лица
- 7. Перчатки, наколенники
- 8. Обувь
- 9. Радиосвязь
- 10. Дополнения
- 11. Облегченный комплект
- 12.1. Модели оружия
- 12.2. Правила по оружию
- 13. Исключения



ЧТО К ЧЕМУ

Это командное руководство по принятой в команде экипировке, снаряжению и вооружению для игры в страйкбол.

Команда TEXAS RANGERS следует собирательному образу хорошо-организованного гражданского ополчения США.

В основе — образцы экипировки ВС США, дополненные решениями для гражданских операторов.

Наши принципы:

- соответствие военному облику;
- команда выглядит единообразно;
- качественные, удобные и практичные вещи;
- выбор по личным предпочтениям и бюджету.

Применяется принцип «что не разрешено — то запрещено».

Если непонятно — следует спросить у команды.

Эти правила должны строго соблюдаться.

Регламентированы:

- форма;
- патчи и маркировка;
- головные уборы;
- обувь;
- защитные очки;
- шлемы и СИБЗ;
- аксессуары и антураж;
- вооружение.

В любой непонятной ситуации руководствуемся простым правилом: делают ли так в реальной распространенной практике?

ГРАЖДАНСКОЕ ОПОЛЧЕНИЕ?

Что такое гражданское ополчение в США

2-я поправка к Конституции США гласит:

«Поскольку хорошо организованное ополчение необходимо для безопасности свободного государства, право народа хранить и носить оружие не должно нарушаться».

Конституция США дает гражданам право владеть оружием именно для организации гражданского ополчения. Оно защищает свободу от возможной тирании со стороны федерального правительства США. Ополчение — это противовес государственным силовым ведомствам.

На основе 2-й поправки в США функционируют отряды хорошо-организованного гражданского ополчения ("A well regulated Militia" — сокращенно AWRM). Формирования похожи на частные военные компании, но есть разница — они функционируют не за деньги, а за идею.

Важно: ополчение должно быть хорошо-организованным. Собраться кто во что горазд пострелять по банкам — это не ополчение. Команда моделирует образ AWRM.



"A well regulated Militia, being necessary to the security of a free State, the right of the people to keep and bear Arms, shall not be infringed".

- Amendment II to the US Constitution

ПРО ТЕХАС

The Lone Star State — уникальность Техаса

Выбор штата Техас обусловлен тем, что он имеет мощную экономику и промышленность, интересные традиции, самобытную культуру и интересную историю.

Техас присоединился к США добровольно.

На протяжении всей истории Техас отстаивает свои традиции и интересы.

В политике — не боится противостоять интересам федерального правительства.

Культурный код Техаса включает любовь к природе, родной земле, оружию, хорошей еде и алкоголю, уважение семьи и дружбы — все это соотносится с ценностями участников команды.

Факты о Техасе:

- 2-й штат США по территории (после Аляски) и населению (после Калифорнии).
- 8-я экономика в мире.
- Столица — Остин, крупнейший город — Хьюстон.
- “Everything bigger in Texas”.



1.1 КАМУФЛЯЖ И ЦВЕТА



Главное — цвет камуфляжа. Мы используем семейство MultiCam разработки Crye Precision (CP). Основной — **MultiCam** (MC), зимний — **MultiCam Alpine** (MCA) и **MultiCam Black** (MCBK) для CQB и игр ночью. MCA и MCBK — покупать по желанию.

Основной MultiCam допустим в версии Scorpion W2. Это обновленная расцветка для ВС США — имеет незначительные отличия, схож до степени смешения.

Форма в MC — оригинальная или идентичная ей ткань. MCA и MCBK — допустимы качественные реплики.

Использование других цветов ткани и камуфляжей в экипировке запрещено.

Цвет всего снаряжения и экипировки (СИБЗ, под сумки) — **Coyote Brown** (CB) со всеми тремя видами камуфляжа.

Важно не путать с Tan, Khaki и прочими песчаными тонами.

1.2 ФОРМА

Делим форму на 3 типа: полевая, боевая, тактическая.

- **Полевая** — стандартный крой АСУ-ОСР (штаны и китель-куртка).
- **Боевая** — боевые рубахи и штаны со встроенными наколенниками.
- **Тактическая** — коммерческая, нечто среднее. Чаще всего используется гражданскими операторами (пример — 5.11).



В команде допустимы все 3 типа формы.

Самый распространенный и удобный вариант — боевая, реплики **CP Gen 3**.

Рекомендуется иметь два комплекта формы для многодневных выездов.



1.3 ТРЕБОВАНИЯ К ФОРМЕ

MultiCam — популярный камуфляж. Производится в вариантах низкого качества, которые в нашей команде использовать нельзя.

Выбираем форму из оригинальной или идентичной ей ткани:

- реплики CP Gen 3/4 от **Emerson**;
- если встретится — **TMC**;
- любая американская **контрактная форма** (с [NSN](#));
- **Ars Arma** — с осторожностью, т.к. качество **нестабильно**;
- оригинал **Crye Precision (CP) Gen. 3/4**;
- коммерция — **5.11, Propper, Massif, Condor, TRU-Spec** и пр.;
- по согласованию — **IDOGEAR, «Барс» и Garsing**.

Рекомендуем покупать боевую форму Emerson Gen 3 образца 2022 года и новее (yellow label). Она заменила линейку blue label и почти неотличима от CP.



2.1 КОМАНДНЫЙ ШЕВРОН



Командный шеврон — идентификатор команды в страйкболе. Обязателен к ношению на играх. Размещается на велкро-панели на левой руке.

Шеврон должен располагаться ровно, не должен закрываться другими элементами.

Запрещено ношение шеврона команды вне игрового полигона на себе или на экипировке. Даже по дороге, в машине.



Вариации цвета:

- Версия в приглушенном тоне.
- Темный для формы МСВК.



У кандидатов:

Кандидаты в команду (до вступления в основной состав) получают шеврон кандидата — Prospect.



2.2 ФЛАГ ТЕХАСА И КОЛЛСАЙН

Флаг Техаса — один из символов команды. По традиции флаг — как знамя — должен быть обращен звездой вперед. Поэтому исторически патчи с флагами бывают прямые и реверсивные. Реверсивный флаг — только по правую руку.

Патч с флагом должен быть выполнен в приглушенной цветовой схеме. Допустимы флаги из кордуры в цвете MultiCam.



Прямой флаг



Реверсивный флаг



Коллсайдн (call-sign) патчи применяем для идентификации внутри команды. Это черный патч с белыми буквами. Состоит из обозначения команды (TX — Texas) и номера игрока в ней. Номер присваивается по очередности вступления в основной состав.

Коллсайдн должен размещаться на задней части шлема, если нет шлема — на спине или рюкзаке. Рекомендуется светонакопительный (светящийся в темноте).

Второй такой патч размещаем на левой руке над командным шевроном (если есть место).



2.3 НЕЙМТЕЙПЫ

Неймтейпы — именные ленты, с позывным игрока и названием команды.

- Обязательны для всех с перехода на испытательный срок.
- Используем неймтейпы по стандарту Армии США — ткань МС, черный шрифт. Размер — 3, 4 и 5 дюймов.
- Текст содержит название команды (TEXAS RANGERS) и ПОЗЫВНОЙ игрока (латиницей).



Важно!

Не размещать 2 неймтейпа на одной велкро-панели;

Не носить вне полигона как на одежде, так и на рюкзаках.



2.4 ПАТЧИ НА ФОРМЕ

Размещение патчей на форме:

- 1 – командный шеврон;
- 2 – коллсайд;
- 3 – повязка (патч) стороны или патч по выбору (не флаг);
- 4 – флаг Техаса реверсивный или неймтейп с позывным;
- 5 – неймтейп TEXAS RANGERS (для ACU-ОСР);
- 6 – неймтейп с позывным (для ACU-ОСР).

Размещение патчей на СИБЗ:

- **На груди** — неймтейп, коллсайд в МС или прямой флаг Техаса (обычный или увеличенный).
- **На спине** — по желанию 1 неймтейп (с командой или позывным), 1 патч по выбору.



2.5 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПАТЧИ

Правило нашей команды — разумный набор дополнительных (morale) патчей. А именно — минимум. Не надо превращаться в «шевронные войска».

Главные условия:

- цвета подбирать в тон под форму и снаряжение;
- без текста на русском;
- не более одного патча на одной велкро-панели;
- в концепции AWRM.



При игре за «синих» рекомендуется **Bonnie Blue Flag** — флаг Конфедерации времен Гражданской войны в США и один из символов нашей команды.



Второй рекомендованный патч — коллсайд в МС. Можно носить на СИБЗ и на шлеме слева или справа.

2.6 ИГРОВАЯ МАРКИРОВКА

Чаще всего на играх для деления сторон используются цвета — повязки или ПВХ-патчи синего или желтого цвета (реже — зеленые, серые).

В этом случае используем ПВХ-патчи синего или желтого цвета с символикой и названием команды.

- повязка или ПВХ-патч носится на правой руке;
- маркировка должна быть хорошо видна всем;
- если это повязка — размещать ровно, не должна сползать на локоть или закрываться одеждой;
- ношение цветного скотча выглядит плохо и допустимо только в самых крайних случаях.

Внимание: обязательно иметь **красную ткань** для обозначения «поражения». Ткань должна быть размером от **50x50 см**. На играх в темное время требуется иметь яркий красный фонарь.



3. ГОЛОВНЫЕ УБОРЫ



Бейсболки — только в цвете МС. Панамы в МС также допустимы, но они мало кому идут. Хочешь панаму — убедись, что в ней не выглядишь как рыбак или дачник. Спроси товарищей по команде.

Внимание: на играх рекомендуем носить шлем для защиты (п. 6.1). Бейсболку или панаму лучше носить на тренировках, в жаркую погоду, а также на играх с игровым жилым лагерем во время нахождения в нем. На играх в активную фазу — на свой страх и риск.



К головным уборам в МС предъявляются те же требования, что и к форме — ткань должна быть оригинальной или идентичной ей. Рекомендуем командные бейсболки Flexfit.

Зимой допустимы флисовые шапки в цвете СВ (в МС нормальных не бывает). Рекомендуем модели «Кречет» и «Скопа» от «Сплава» — но ими не ограничиваемся.



- Недопустимо играть без головного убора.
- Запрещено носить армейские кепи и бейсболки других цветов.
- Банданы и шемаги на голове носить нельзя.
- Подшлемник и бафф — не головные уборы.



4.1. ОДЕЖДА НА МЕЖСЕЗОНЬЕ

(опционально)



Удобно и универсально в холод и непогоду — куртки софтшелл (softshell) в СВ или МС. С флисовой подкладкой и без нее. Рекомендуем Condor, Helicon-Tech и Garsing. Можно иные — обсуди с командой.



Дорого и круто — контрактный 5-й слой формы ECWCS (МС). Найти в продаже сложно. Неоправданно дорого. Можно поискать б/у.



Когда снег, можно носить маскировочные костюмы в цвете МСА. Рекомендуются образцы от «Стич Профи». Допустимы иные образцы.

4.2 ПОВЫШЕНИЕ КОМФОРТА



Игра в страйкбол — это высокая активность на протяжении длительного времени. Для комфорта важно выбрать белье, носки и при холодной температуре — термобелье из современных материалов. Допустимы как военные, так и коммерческие образцы неярких цветов.

Брючные ремни должны быть только военного образца. В идеале — нейлон песчаного оттенка.

«Гражданский ремень» носить нельзя даже под кителем.



Рекомендации:

- брать с собой дополнительный комплект белья и носков;
- по погоде и на больших играх — второй комплект формы;
- если на полигоне грязь — не мешает сменная обувь для обратной дороги.

5.1 СИБЗ: МОДЕЛИ

Важная часть экипировки — средства индивидуальной бронезащиты (СИБЗ, они же бронежилеты, плейт-керриеры или просто плейты).

В команде используется ограниченный список моделей и производителей.
К выбору комплекта следует относиться с максимальным вниманием.

Допустимые модели:

- CP Adaptive Vest System (**AVS**);
- CP CAGE Plate Carrier (**CPC**);
- CP Naval CAGE Plate Carrier (**NCPC**);
- **LBT-6094**;
- CP Jumpable Plate Carrier v1/2 (**JPC**).

Для большинства оптимальной моделью является **AVS** (производства TMC или Ars Arma).



5.2 СИБЗ: ПРОИЗВОДИТЕЛИ

Цвет всех СИБЗ, разгрузочных систем, подсумков и рюкзаков — Coyote Brown. Оттенки у производителей отличаются. Рекомендуется собирать комплект от одного производителя или сравнивать элементы перед покупкой.

Производители строго регламентированы. Названия моделей могут иметь иные названия из-за проблем с лицензией. При выборе — консультироваться с командой.

Допустимые производители:

- **TMC** — оптимальный вариант по соотношению цена/качество;
- **IDOGEAR** — производитель среднего сегмента;
- **Ars Arma** — российский производитель, ныне сократил линейку моделей;
- **Crye Precision** — оригинал, порой неоправданно дорого;
- **Krydex** — новый производитель, тестируем в этом году.
- в особых случаях могут оговариваться иные производители;

Плитники носим только с легкими габаритными макетами пластин **из твердого материала** (настоящие и похожие на них по весу макеты не используем).

Обязательно следить за **правильной посадкой** и подгонкой системы.



5.3 ПОДСУМКИ, РЮКЗАКИ И ПР.

По всему «обвесу» ограничения производителей как у СИБЗ.

Рекомендован пояс — варбелт.

Помогает распределить нагрузку.

Популярные модели:

- CP Modular Riggers Belt
- Low Profile Belt
- Ronin SGB



Набор подсумков собирается по усмотрению игрока и обычно включает в себя:

- для магазинов;
- под сброс пустых магазинов;
- для рации, гранат, дымов;
- админ. панель, аптечка, утилитарный подсумок.

Редкие подсумки можно в МС по согласованию.

Тактический рюкзак выбирается исходя из своих потребностей.

Существуют различные модели. Самые популярные — Modular Assault Pack (MAP или MBSS), Mini MAP, Beaver Tail, CP Zip-On Pack, CP AVS 1000 и пр.



6.1 ШЛЕМ

Основной шлем — реплика модели **Ops-Core FAST SF Super High Cut**. Ранее назывался Ballistic Maritime, а реплики называются так поныне. Цвет — Urban Tan.

Допустимы другие качественные модели линейки Ops-Core в этом цвете.

Рекомендованные производители: **FMA, TMC и Evolution Gear**.

Ношение шлема крайне желательно на всех крупных играх, на играх с техникой и зданиями.



Качественные реплики с толстыми стенками и матовой шершавой поверхностью можно носить без кавера.

Моделям среднего диапазона нужен кавер в MC по типу Ops-Core Mesh Helmet Cover – FAST. Консультируйтесь по покупке.

6.2 ОЧКИ

Хорошие защитные очки — это крайне важно! Рекомендуется выбирать очки от производителей ESS, Bolle, Revision, Edge, Oakley, Smith Optics, Willey X, 5.11, G&P.

Очки от любого качественного страйкбольного бренда подойдут.

Главное — посадка очков на лицо. Обязательно примерять перед покупкой. Форма лица у людей разная и больших зазоров между кожей и линзами быть не должно. Рекомендуется иметь очки с прозрачной и затемненной линзой.

В команде распространены очки ESS — Ice, Crossbow и Crosshair.

Запрещено использовать китайский попате и всякую дешевую ерунду!
Также в команде под запретом очки из сетки (не защищают).



Очки типа «гуглов» — на любителя.
Но если очень хочется — только очки военного образца цвета СВ или DE и только со шлемом.



6.3. МЯГКАЯ ЗАЩИТА ЛИЦА

Оптимальная защита лица для игр на открытой местности — бафф. Хорошо выглядит и держится на лице, не мешает прицеливанию и использованию микрофона от гарнитуры.

Другой вариант — цельный подшлемник (балаклава). Допускается к использованию только со шлемом. Рекомендуем из быстросохнущей ткани (fast dry).

Оба варианта обладают умеренными защитными свойствами — может быть больно, но неприятные повреждения кожи можно минимизировать. Есть версии со встроенной железной сеткой.

Любой бафф и подшлемник можно дополнить отдельной сетчатой вставкой, которая защищает только зубы.

Основной цвет — СВ. Хороший МС тут — редкость. На ткани не должно быть никаких принтов вроде черепов.

Альтернативы — шарф-сетка или шемаг в песчаной расцветке. Это наименее удобные варианты. Сползает и мешает.



6.4 ТВЕРДАЯ ЗАЩИТА ЛИЦА

Твердые маски (пластик, металлическая сетка) лучше защищают лицо от возможных травм. Создают неудобства при использовании — ограничения движений головы, запотевание очков, неудобства при прицеливании. Надо снять чтобы попить и пр. Их следует использовать на играх в CQB, а также на играх с интенсивным огневым контактом, штурмом зданий.

- Наиболее подходящий вариант маски — **FMA Half Seal Mask**, допустимы реплики **OPS-Core Gunsight Mandible – FAST** версий 1 и 2 от **TMC**.
- Менее антуражный вариант — различные **маски из сетки** с тканевыми вставками или без них.



Маски допускаются в цветах СВ. В МС — только ТМС, при этом не используем камуфлированный пластик.

Категорически запрещены забрала на шлем, «маски сосателя» (балаклава с дыркой для рта), маски «гоуста», шлем «бобы фетта», и прочие клоунские поделки, которые обычно приводят в неопишуемый восторг среднестатистического любителя тик-токов.



7. ПЕРЧАТКИ, НАКОЛЕННИКИ



Перчатки: рекомендуются **Mechanix** моделей **FastFit**, **Original** и **M-Pact** (и их достойные реплики и аналоги) в цвете МС или СВ. Советуем покупать оригинальные, качественные вещи — защита рук важна. Другие хорошие перчатки допустимы.

Запрещено носить черные и оливковые и перчатки, а также модели с открытым пальцем (обрезать тоже нельзя).

Отдельные наколенники: типа Hatch ХТАК и Contour Alta в цветах MultiCam и Coyote Brown — не рекомендуем, но не запрещаем. Высок риск дискомфорта.

8. ОБУВЬ



Обувь — важный элемент, влияющий на **комфорт и защиту**.

Допускаются только высокие ботинки военного образца песчаного цвета или трекинговые ботинки песчаных и коричневых тонов.

Выбор модели и вида остается на усмотрение игрока. Примеры:

- Топ: Lowa Zephyr и Z8, Asolo Fugitive, Merrell Moab, Salomon Quest 4D.
- Высокий класс: производства Bates, Belleville, Danner, 5.11, Corcoran.
- Достойные: «Бутекс», «Сплав», «Фарадей», Garsing, Vaneda, Prabos, YDS, Free Soldier, HikeUP.

Можно выбрать другие подходящие индивидуально. Лучше посоветоваться.

Запрещено носить любые «облегченные» и кедрообразные городские ботинки.

Заправлять штаны в обувь или носить на выпуск — не принципиально.

Зимой можно носить любые теплые высокие ботинки, даже черного цвета.



9. РАДИОСВЯЗЬ

Радиостанция и гарнитура — обязательное оснащение.

Стоит брать:

- Quansheng UV-R50
- Quansheng TG-UV2
- Wouxun KG-889UV
- Антуражные PRC-148/152 от TRI и TCA
- простые и понятные Baofeng UV-5R



К выбору гарнитуры следует относиться ответственно. Она должна стабильно работать. Ларингофоны запрещены.

По обычным гарнитурам ограничений нет, можно открытые «полицейские», наушники а-ля «секьюрити».

Военный стандарт — активная гарнитура моделей **MSA Sordin Liberator**, **3M Peltor Comtac III** или **Ops-Core AMP**. Оригинал да, но очень дорого. Рекомендуем реплики от FCS и TRI.

Element, Z-TAC, поздние Tac-Sky — нельзя.

Команда поможет выбрать хороший вариант в моменте.

10. ДОПОЛНЕНИЯ

Полезные дополнения в оснащении, которые могут пригодиться в разных ситуациях:

- аптечка (средства от головы, от живота, пластырь, перекись, бинты и т.п.);
- наручные часы (не «офисные»);
- мультитул (топ – Gerber и Leatherman, хорошие недорогие – Ganzo);
- карманный или перочинный нож (но не мачете и не топор мясника — знай меру);
- обычный карманный и красный фонарики;
- компас или туристический навигатор;
- запасные батарейки для девайсов;
- гамаши;
- накидка-пончо (дождевик);
- репелленты от насекомых летом.



11. ОБЛЕГЧЕННЫЙ КОМПЛЕКТ

В этих случаях вместо СИБЗ допускается использовать РПС типа **Chest Rig** или только **варбелт**:

1. Игра в ночную фазу.
2. При температуре 30°+
3. На выезде с игровым жилым лагерем в период отдыха в лагере или в охране базы.
4. Игра с особыми требованиями по антуражу в сценарии (пр. игра в гражданской одежде).



При этом «чест риг» должен быть цвета Coyote Brown. Ограничений по производителям нет. Из бюджетных можно выбрать **IDOGEAR**, **Emerson**. Последний отличаются более «глянцевым» цветом, но вполне достойно шит.

12.1 МОДЕЛИ ОРУЖИЯ

В команде применимы эти модели основного оружия:

- серия AR-15, т.е. карабины типа M4A1, Mk18Mod0;
- H&K 416 и 417;
- серия АК всех калибров — только в черном пластике или «тактическом» исполнении;
- пулеметы — как правило, на базе M249, а иное — по согласованию;
- пистолеты-пулеметы MP5, MP7, иные модели — по согласованию.

Средства усиления (опционально):

- гранатометы моделей M79, M203, M320;
- минометы.

Пистолеты (опционально):

- современные зарубежные модели без ограничений.

Допустимо использование «возрастных» моделей из допущенной линейки (FN Minimi, M16A1, CAR-15 и т.п.) — это одна из особенностей гражданского ополчения.

Важно: все оружие должно строго соответствовать реальным прототипам по внешнему виду — военным или гражданским, но не спортивным.



12.2 ПРАВИЛА ПО ОРУЖИЮ

- Только AEG и ВВД системы (для основного оружия).
- Магазины только механического типа (кроме пулеметов).
- Не менее 5 магазинов к основному оружию (кроме пулеметов).
- Мощность: основное — не более 2,4 джоуля, для зданий и близкого контакта — не более 1,6 джоуля. В среднем — 2 джоуля +/-.
- Покраска по желанию, только строго по инструкции [Weapons Painting 101](#).
- Для AEG — запасной аккумулятор.
- Игрокам без опыта на первое время не рекомендованы оптические и коллиматорные прицелы, высокие тюны (выше 1,8 джоуля).
- Снайперские винтовки запрещены.
- Марксманские винтовки — по согласованию.
- Никаких примотанных аккумуляторов, подсумков на прикладе и прочей дичи, что сразу выдает страйкбольный привод (исключение — шланг ВВД).

На заметку: выбор модели и производителя страйкбольного оружия остается на совести игрока. Главное — обеспечить себя надежным, точным и работоспособным оружием. Научиться им пользоваться, понимать принципы и быть в состоянии решить мелкие технические вопросы «в поле» — поменять аккумулятор, настроить хоп-ап, достать застрявший шар и т.п.

Рекомендуется иметь запасной вариант основного оружия.



13. ИСКЛЮЧЕНИЯ

Команда отличается гибким подходом к снаряжению и экипировке. Это позволяет получать максимальную отдачу на играх, как командную — так и индивидуальную.

Для активных участников команды могут быть сделаны **персональные исключения** из кит листа, которые не нарушают общий облик и качество антуража команды.

Примеры исключений:

- ношение облегченного комплекта в дневную фазу (на 2-суточных играх, в миссиях на скорость);
- бронежилет иной модели (в СВ);
- шлем CP AirFrame;
- основное или вторичное оружие вне нашей линейки;
- снайперская винтовка.

Отдельные игры предусматривают использование гражданского антуража.

Тогда мы носим:

- клетчатые рубашки;
- синие джинсы или тактические штаны;
- любой обвес из кита (стандартный, облегченный).



*“You may all go to hell, and I will go to Texas”
- Davy Crockett*

Обратная связь:

hq@texastrangers.ru

vk.com/texas_rangers_team