

Uniforme INFANTERIA ALEMANA

Escrito por Webmaster

Sábado, 25 de Junio de 2011 16:31 - Actualizado Sábado, 25 de Junio de 2011 16:43



ARMAMENTO INDIVIDUAL EN EL HEER

1-Se pide como tal, porque luego te servirá para el k-98, te costará igual, y se sabe que era utilizada en la MP-40 con la pieza genuina del k-98 K, quedando el conjunto mucho más seguro.

2-No podemos copiar "literalmente", el esquema de armamento de un zug alemán por dos motivos, lo que oferta el mercado, ya sea para el bando alemán o aliado, (además sería mucho más potente la alemana si nos remitimos al zug-44), y la seguridad en el juego, no se puede dar a alguien sin experiencia las réplicas más potentes, como el k-98 k, aunque fuera esta la que "históricamente" tendríamos que llevar al ser un SCHÜTZE.

Como en la realidad, esta réplica te dará ventaja en combates cercanos como casas, terrenos angostos o con muchos obstáculos. Por su portabilidad es el arma indicada para partidas nocturnas, misiones de comandos etc. En el momento de redactar esta guía, las marcas que conocemos son AGM y Cibergun, siendo la primera la más conocida, aunque la otra es copia de la primera. No se recomienda la de SRC, y por supuesto la de TOP.

El máximo de FPS permitidos para esta es de 350.

3-Estas son las granadas que hemos venido utilizando, la primera es una Dummy, se utiliza advirtiendo con un GRANADA !!, y contando seguidamente hasta 5, en ese momento se supone que se produce la explosión, eliminando a todo participante en un radio semiesférico de 5 metros si no está protegido por un objeto contundente: paredes, muros, trincheras, árboles muy gruesos, y similares. Su alcance no debe sobrepasar los 10 metros y se debe tirar sin fuerza, puede causar mucho daño por su masa. La segunda granada tiene la ventaja de no tener que advertir su lanzamiento, tiene poca masa por la que podemos tirarla a más distancia sin miedo a dañar a alguien. Posee una cartuchera para los petardos de repuesto. Sus desventajas son no poder usarlas en terreno anegado y en la temporada de incendios dictada para cada comunidad.

1-TRAGRIEMEN FÜR K-98K.
 2-MACHINEPISTOLE MP-40
 3-STHIELGRANATE 24 (DUMMY).
 4-NIPOLITHANDGRENATE. (PIROTECNICA).
 4-GEWEHR K-98 K. (21, 22, 23 COMPLEMENTAN AL FUSILK-98 K DE TANAKA LLEVANDO EL GAS).
 5-STURMGWEHR-44.
 6-WALTER P-38. LUGERP08 (SOLO). WALTER PPK.
 7-CARGADOR BOLAS.
 11-MAGAZINENTASCHE FÜR MP-40. STG-44.
 K98-K. PISTOLENTASCHE FÜR WP-38.
 LUGER P08 Y WPPK.
 24/25/26-SEITEINGWEHR FÜR K-98-K (BAYONETA FUSIL).
 SOLO SE PERMITIRAN LOS ANTERIORES UTENSILIOS A EXCEPCIÓN DE LOS DESIGNADOS EN EL PUNTO 3. PUDIENDOSE UTILIZAR LOS OTROS TIPOS DE GRANADAS

4-Sólo podemos recomendar el uso del carísimo k-98 k de TANAKA. Desaconsejamos el uso de los MARUSHIN y D'BOYS por tener que recoger las vainas que hacen de recámara. Esta es tu arma de largo alcance, aunque su límite como fusil de ordenanza está entorno a los 450 fps, colocando el tornillo reductor. Este fusil con mira telescópica podrá operar si tornillo reductor, llegando aproximadamente entorno a los 600 fps en condiciones óptimas.

El bote de la máscara de gas, resulta muy apropiado por ser este el sistema de propulsión del TANAKA, tendrás que familiarizarte con el manejo del mismo e insonorizarlo para que no haga de "avisador" a los enemigos. (Se exige el bote m-41, producción Noviembre 1941, el largo, es donde caben mejor los botes de gas pequeños.

5- Este es el arma "reina" en los combates a media distancia, su potencia máxima es de 400 fps. Como en la realidad es muy pesada y sobre todo con sus 6 cargadores, exigirá mucho de ti físicamente. Además del anterior inconveniente sobre ella operan ciertos vetos, el primero sobre utilización en campañas, no puede aparecer en las que no estuvo. El segundo por el número a utilizar por escuadra con esa potencia (400 fps).

Hay otro que escapa a nuestra voluntad, y es que no se conoce actualmente ninguna marca que fabrique cargadores de bajas.

En cuanto a las marcas sólo conocemos la carísima Shoei. Las aceptables AGM y Asia-airgun.

6- En este punto sólo deciros que es el arma de la oficialidad, y que puede auxiliar al k-98 K para las distancias más cortas. Sobre marcas, sólo deciros que no se recomienda la Walter P-38 de Marushin.

7- Es un elemento indispensable para el llenado de los cargadores de baja capacidad obligatorios en esta asociación.

24/25/26- Este es otro elemento de combate, con ella, y con sumo cuidado podremos dar "eliminaciones silenciosas".

Es obligatorio que sea una reproducción y que esté lo suficientemente roma, que no pueda cortar ni clavar de esta manera usamos el equipo dejando de ser un peso muerto para convertirse en algo activo.



CALZADO

- 8 -RÉPLICAS DE CALIDAD.
- SCHNÜRSCHUHE 41-45.(BOTA CORTA ALEMANA).
- MARCHSTIEFEL. (BOTA CAÑA ALTA).
- SCHNÜRSCHUHE TROP. (BOTA CORTA O LARGA TROPICAL).
- 8s-CORTA.(BOTA PORTUGUESA TIPO PNEU, SÓLO)
- SUSTITUTO DE LA SCHNÜRSCHUHE 41-45.
- POR PERIODO DE DOS AÑOS.
- SUSTITUTO DE LA SCHNÜRSCHUHE TROP.SIN TEÑIR.
- POR PERIODO INDEFINIDO.
- 8s-LARGA.(NVA,SUELA GOMA,O
- BUNDESWEHR,SUELA MATERIAL).
- SUSTITUTOS DE LA MARCHSTIEFEL.
- POR PERIODO DE 2 AÑOS.



UNIFORMIDAD

OTOÑO PRIMAVERA

- 1-FELDBLUSE 43.(GUERRERA). WAFFENFARBE:
1°-BLANCO-INFT. 2°-VERDE HIERBA-P.GRENADIERS.
3° PIONIERE.
- 2-HOHEITZABZEICHEN 40 BeVo (AGUILA PECHO GRIS
RATON FABRICADA CON ETIQUETADORA).
- 3-DOPPELITZEN GENERICO MEDIADOS-FINALES
GUERRA. (Trenzas de cuello).
- 4-HAKEN FÜR FELDBÜSE.(GANCHOS PARA GUERRERA).
- 5-KEILHOSE 43.(PANTALON).
- 6-KOPPEL.(CINTURON).
- 7-KOPPELSCHLOSS.(HEBILLA CINTURON).
- 8-SCHNÜRSCHUHE 41-45.(BOTA CORTA ALEMANA).
MARCHSTIEFEL.(BOTA CAÑA ALTA).
- 9-GAMASCHEN 41-45 (POLAINAS). (SOLO CON BOTA
CORTA).
- 10-STÄHLHELM M-35, M-40, O M-42.(CASCO DE ACERO).
- 11-PATRONENTASCHEN FÜR MP-40,STG-44, K98-K.
(CARTUCHERAS)
+PISTOLENTASCHEN FÜR WP-38, LUGER P08 Y WPK.
- 12-BROTBEUTEL 31, (PAÑERA, PREFERIBLEMENTE
COLOR VERDE OLIVO).
- 13-FELDFLASCHE 31, (0'80 L). (CANTIMPLORA).
- 14-KÖCHGESCHIRR 31. (PREFERIBLEMENTE COLOR
VERDE OLIVO).
- 15-MANTELRIEMEN FÜR FUSSTRUPPEN.
(FÜR KÖCHGESCHIRR 31).
- 16-TROPENHEMD. (CAMISA DE TROPA).

- 17-ZELTBAN 31.
- 18-MANTELRIEMEN FÜR FUSSTRUPPEN (2).
(FÜR ZELTBAN 31).
- 19-HOSENTRÄGER. (TIRANTES PANTALON).
- 20-KOPPELTRAGGESTELL. (TRINCHAS DE COMBATE).
- 21-BLENCHBÜCHSE FÜR GASMASKE. (BOTE MASCARA
GAS 41).
- 22-BEUTEL GASPLANE. (FUNDA CAPA ANTIPERITA
+ 2 GOMAS DE C.MOTO).
- 23-RIEMEN FÜR BLENCHBÜCHSE 41.
(CORREA PARA EL BOTE MASCARA).
- 24/25-SEITENGEWEHR. (BAYONETA FUSIL).
- 26-SEITENGEWEHRTASCHE. (TAHALÍ MODELO INFT Y
CABALLERÍA).
- 27-SCHANZZEUG. (PALA DE TRINCHERA, OBVIAMOS
DE MOMENTO LA PLEGABLE, KLAPPSPATEN).
- 28-TRAGER. (FUNDA PALA).
- 29-FELDMÜTZE 43 (GORRA CON VISERA),
HOHEITSABZEICHEN MÜTZEN. (INSIGNIA
TRAPEZOIDAL).
- 30-HELM BAND, (GOMA PARA CAMUFLAJE).
- 31-STÄHLHELMBEZÜGE. (FUNDA CASCO. ESTAMPADO
SPLINTER).
- 32-GEFECHTSGEPÄCK ZUM BEUTEL.
(BOLSA "A" DE COMBATE).
- 33-GEFECHTSGEPÄCK, ("A" DE COMBATE).





UNIFORMIDAD BÁSICA/MEDIA/AVANZADA OTOÑO-INVIERNO PRIMAVERA

Esta uniformidad es un compromiso entre: disposición económica, climatología estacional, y representatividad histórica en el frente Occidental. Será exigible a socios, de manera estricta, y a los invitados de manera equivalente, sea en partidas o concentraciones organizadas por esta asociación. La numeración indica orden obligatorio de adquisición.

BÁSICA 1 a 10: Mínima exigible en la 1ª partida / concentración.
MEDIA 1 a 33: A los 12 meses de tu primera, partida o concentración, con esta podrás dar el salto a la complementaria de las waffen y de esta a los fallsschirjäger.
AVANZADA 34 a 38: Totalmente opcional.

A: OCTUBRE/FEBRERO
B: MARZO/MAYO
C: A CONVENIENCIA

