Fahrzeuge

Fahrzeuge sind große Plattformen, die schwere Waffen und viele Kämpfer mit hoher Geschwindigkeit transportieren können. Bei einem Tabletop-Spiel, das auf einem mittelgroßen Tisch stattfindet, sind große Fahrzeuge nur bedingt sinnvoll einsetzbar und meistens nicht empfehlenswert, da sie ihren Geschwindigkeitsvorteil nicht so gut zur Geltung bringen können. Bei Spielen auf dem Boden einer ganzen Wohnung oder im Freien sind Fahrzeuge hingegen fast immer unverzichtbar. Die Entscheidung liegt also beim Spieler, ob Fahrzeuge für die Spielfläche geeignet sind, oder nicht.

Mit den Fahrzeugregeln können Motorräder, PKW, LKW und Panzer aller möglichen Bauarten konstruiert werden.

Fahrzeugbasis

Fahrzeuge werden (ähnlich wie Roboter) auf der Basis eines Servopanzerers aufgebaut. Dieser Servopanzerer kostet die normalen Punktekosten. Er sagt, wie schwer gepanzert das Fahrzeug ist.

Desweiteren muss noch festgelegt werden, wieviel Tragkraft und welche Beschleunigung das Fahrzeug haben soll. Um die Kostensteigerung für besonders große und schnelle Fahrzeuge zu berechnen, gibt es jeweils einen Kostenmultiplikator.

Das heißt also, dass die Punktekosten für den Servopanzerer mit den Multiplikatoren für Tragkraft und für Beschleunigung multipliziert werden. Zum Schluss werden noch die Kosten für Waffen und sonstige Ausrüstung hinzu addiert. (Siehe nächstes Beispiel)

Tragkraft

Die Tragkraft des Fahrzeugs muss größer oder gleich sein wie das Gewicht aller Insassen (Fahrer, Schützen und Mitfahrer) samt ihrer Ausrüstung und allen am Fahrzeug montierten Waffen. Es ist also ratsam, sich zu überlegen, was das Fahrzeug alles befördern soll. So kann man die entsprechende TK auswählen.

TK (geschl.)	100	150	200	300	400	500
Multiplikator	0,5	0,8	1,0	1,2	1,4	1,5

Alle 100er-Schritte erhöhen den Multiplikator um 0,1.

Wenn das Fahrzeug offen sein soll (z. B. ein Motorrad oder ein Cabriolet), dann wird die TK um 50% erhöht, ohne dass der Multiplikator größer wird. Der Nachteil bei offenen Wagen ist, dass Schützen nicht auf das Fahrzeug schießen müssen, sondern auf die Figuren in ihrem Inneren schießen können, so als wären diese hinter halber Deckung (-2 auf TW). Waffen, die offen installiert sind, können ebenfalls gezielt beschossen werden (Gewehre und Pistolen: kleines Ziel / Kanonen: normal großes Ziel). Sie haben stets die gleiche Rüstung wie das Fahrzeug selbst. Ein Fahrzeug kann auch nur teilweise offen sein (z.B. ein Pick-Up). In diesem Fall wird die TK in zwei beliebig große Teile geteilt. Nur der als offen deklarierte Teil wird um 50% vergrößert. Bei teilweise offenen Fahrzeugen muss bedacht werden, dass während des Spiels nachvollziehbar sein muss, welche Figuren sich im geschlossenen und im offenen Teil befinden.

Beschleunigung

Fahrzeuge haben eine Grundbeschleunigung von 10 cm pro Runde. Für jeden cm mehr erhöht sich der Multiplikator um 0,1. Für jede 2 cm weniger verringert sich der Multiplikator um 0,1. Die Mindestbeschleunigung beträgt 0 cm pro Runde. Auf diese Weise können mit den Fahrzeugregeln auch stationäre oder sehr langsam bewegliche Abwehrtürme konstruiert werden.

Fahrzeugart

Fahrzeuge werden durch ihre Antriebsart eingeteilt, da dies auf die Art der Fortbewegung, ihre Manövrierfähigkeit und die Höchstgeschwindigkeit starken Einfluss hat. Es gibt vier verschiedene Antriebsarten.

- Räder (Radfahrzeuge)**
- Ketten (Kettenfahrzeuge)**
- Luftkissen (Luftkissenfahrzeuge)**
- Beine (Lauffahrzeuge, Läufer)**

Bewegung

Fahrzeuge haben eine bestimmte Beschleunigung in cm pro Runde. Diese Beschleunigung und die Fahrzeugart hat einerseits Einfluss auf die Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs aber auch auf die Art wie das Fahrzeug manövriert werden kann.

Es gibt vier Geschwindigkeitsstufen (GS).

- GS 0: keine Bewegung**
- GS 1: langsam (bis zu Beschleunigung x 1)**
- GS 2: mittel (bis zu Beschleunigung x 2)**
- GS 3: hoch (über Beschleunigung x 2)**

Jedes Fahrzeug kann nur zu Beginn seiner Aktionsphase seine Geschwindigkeit verändern. Es kann sie maximal um den Beschleunigungswert vergrößern, durch Bremsen verringern oder die Geschwindigkeit beibehalten. Der Spieler muss die Bewegung abschätzen und darf sie nicht abmessen. Die zu Beginn der Aktionsphase festgelegte Bewegungsweite muss anschließend gefahren werden.

Radfahrzeuge

Höchstgeschwindigkeit: Beschleunigung x 3
Bremsen: maximal 50 cm

Radfahrzeuge können nur mit langsamer Geschwindigkeit (SG 1) über Höhenstufen oder durch Wasser fahren. Sie ändern ihre Fahrtrichtung indem sie Kurven fahren. Der kleinste mögliche Kurvenradius entspricht stets der halben Momentangeschwindigkeit, kann jedoch nie kleiner als die Fahrzeuglänge werden. Theoretisch kann die gesamte Bewegung aus einer Kurve bestehen. Das Fahrzeug kann dadurch eine Kurve von 120° fahren.

Kettenfahrzeuge

Höchstgeschwindigkeit: Beschleunigung x 2,5
Bremsen: maximal 80 cm

Kettenfahrzeuge können mit langsamer oder mittlerer Geschwindigkeit über Höhenstufen oder durch Wasser fahren. Sie können während ihrer Bewegung Drehungen auf der Stelle ausführen, die von ihrer Geschwindigkeitsstufe abhängig sind. (GS 0: beliebige Drehung, GS 1: 2 x 90°, GS 2: 2 x 45°, GS 3: keine Drehung)

Luftkissen- / Hoverfahrzeuge

Höchstgeschwindigkeit: Beschleunigung x 3,5
Bremsen: maximal doppelte Beschleunigung

Hoverfahrzeuge können nur mit langsamer Geschwindigkeit (GS 1) über Höhenstufen fahren, sie verlieren dabei aber 5cm (statt der üblichen 2cm) von ihrer Bewegungsweite. Sie bewegen sich ungehindert auf dem Wasser: Sie fahren Kurven wie Radfahrzeuge, allerdings entspricht ihr kleinster Drehradius stets der vollen Momentangeschwindigkeit, sie können also in einer Runde maximal eine 60°-Kurve fahren.

Bei GS 0 können sie sich beliebig auf der Stelle drehen, wie Kettenfahrzeuge.

Lauffahrzeuge (Läufer)

Höchstgeschwindigkeit: Beschleunigung x 2
Bremsen: maximal 60 cm

Läufer können sich in jeder Geschwindigkeit über Höhenstufen (-2 cm), niedrige Mauern von 1m Höhe (-5 cm) und durch Wasser der Tiefe 1 bewegen (doppelte cm-Zahl). Wasser der Tiefe 2 können sie mit langsamer Geschwindigkeit durchqueren.

Im Sumpf/Treibsand bleiben Läufer bei 3 bis 6 auf W6 stecken.

Sie haben immer einen festen Drehradius von 6 cm, eine 180°-Drehung kostet sie also stets 20 cm Bewegungsweite.

Rückwärtsgang

Alle Fahrzeuge können, wenn sie vor der Aktionsphase Geschwindigkeit 0 erreicht haben, auch rückwärts fahren. Die Höchstgeschwindigkeit hierfür ist aber lediglich die einfache Beschleunigung des Fahrzeugs. Es gibt Spezialfahrzeuge, die genauso schnell rückwärts wie vorwärts fahren können. Sie benötigen allerdings zum rückwärts fahren einen zusätzlichen Fahrer und kosten 5 % mehr.

Schaden

Wenn ein Fahrzeug getroffen wird und Schaden bekommt, der ein T-Ergebnis zur Folge hat, wird anhand der T-V-S-Tabelle ermittelt, wieviele Punkte der Schaden über dem T-Ergebnis liegt. Diese überschüssige Punktzahl +1W6 wird in der untenstehenden Tabelle abgelesen, um die Auswirkungen des Treffers heraus zu finden

Beispiel: Ein Sportwagen mit einer 3er-Panzerung (T: 11) wird von einer schweren Pistole (Schaden: 3W6) getroffen. Der ausgewürfelte Schaden ist 12, das liegt 1 Punkt über dem notwendigen Tod-Ergebnis. Folglich wird mit 1W6+1 auf der unteren Tabelle gewürfelt.

Einige schwere Waffen (vor allem Kanonen) haben den Zusatz AV+2 oder AV+4 (Anti-Vehicle+2/+4). Das heißt, dass diese Waffe eine Anti-Fahrzeug-Waffe ist und einen Schadensbonus von +2 oder +4 bekommt, wenn sie ein Fahrzeug trifft

Beschädigung nach Treffer

1,2 Fahrwerk beschädigt! Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs sind halbiert.

3,4 Fahrwerk schwer getroffen! Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit des Fahrzeugs sind ab sofort 0.

5 Ein Fahrer getroffen! Der Fahrer bekommt W6 weniger Schaden als das Fahrzeug selbst (nochmal auswürfeln).

6 Motor brennt! Fahrzeug fährt weiter aber am Ende jeder Runde wird mit W6 gewürfelt.

4: Motor ist beschädigt, Feuer erlischt.

5: Motor ist beschädigt. Ganzes Fahrzeug fängt an zu brennen. 2W6 Schaden für alle Insassen.

6: Motor explodiert! In diesem Fall bekommen alle Insassen 3W6 Schaden.

7 Ein Schütze getroffen! (wie bei 1) Wenn es keine Schützen gibt, dann weiter bei 1.

8 Hülle getroffen! Das Fahrzeug schlittert in der nächsten Bewegungsphase mit seiner Momentangeschwindigkeit geradeaus weiter und bleibt mit zufällig bestimmter Ausrichtung stehen. Beschleunigung ist ab sofort 0.

9 Ein Mitfahrer getroffen! (wie bei 1) Wenn es keine Mitfahrer gibt, dann weiter bei 3.

10 Alle Fahrer schwer getroffen! Der Fahrer bekommt soviel Schaden wie das Fahrzeug (nochmal auswürfeln).

11 Motor zerstört! Beschleunigung ist ab sofort 0. Fahrzeug rollt in der nächsten Bewegungsphase aus, ist aber noch steuerbar.

12 Alle Schützen schwer getroffen! (wie bei 7) Wenn es keine Schützen gibt, dann weiter bei 7.

13 Fahrwerk zerstört! Fahrzeug macht Vollbremsung und bleibt stehen. Bei Geschw. über 30 cm sind alle Insassen schockiert.

14 Hülle schwer getroffen! Das Fahrzeug schlittert in der nächsten Bewegungsphase geradeaus weiter und überschlägt sich. Alle Insassen werden schockiert und bekommen 2W6 Schaden. Das Fahrzeug ist zerstört und gilt als schwieriges Gelände.

15 Alle Mitfahrer durch Splitter getroffen! (wie bei 7) Wenn es keine Mitfahrer gibt, dann weiter bei 9

16 Alle Insassen sehr schwer getroffen. Sie bekommen W6 mehr Schaden wie das Fahrzeug selbst, aber nicht mehr wie das Maximum der Waffe.

17 Motor explodiert! Fahrzeug überschlägt sich. Alle Insassen bekommen 4W6 Schaden. Alle Modelle in 5 cm Entfernung werden wie von einer HG getroffen. Das Fahrzeug ist zerstört und gilt als schwieriges Gelände.

18+ freie Wahl von Punkt 12 bis Punkt 17

22+ Overkill! Fahrzeug, alle Ausrüstung, Waffen zerstört, alle Insassen tot. Alle Modelle in 5 cm Entfernung werden wie von einer HG getroffen.

Hinweis: wenn mit Fahrzeugen gespielt wird, dann sollten auch die optionalen Regeln für besondere Trefferwürfe benutzt werden.

Waffen

Ein Fahrzeug kann zu normalen Punktkosten mit Waffen ausgestattet werden. Das Gewicht der Waffe hängt aber von seiner Aufhängung ab. Je größer der Schwenk- oder Drehbereich, desto schwerer die Waffe inklusive ihrer Drehmechanik:

fest nach vorne oder hinten (30°)	norm. Gw.
90° schwenkbar	+25% Gw.
120° schwenkbar	+30% Gw.
180° schwenkbar	+60% Gw.
360° (Drehturm)	+100% Gw.

eine fest nach vorne gerichtete Waffen kann der Fahrer abfeuern, wenn er in der Bewegungsphase weder die Geschwindigkeit noch die Richtung ändert sonst hat er einen Abzug von -2 auf den TW. Alle anderen Waffen müssen in jedem Fall von Kanonieren bedient werden. Sie feuern die Waffen auf die gleiche Weise ab wie Geschütze.

keine Waffen

Ein Fahrzeug, das nicht mit Waffen ausgestattet wurde kostet nur die Hälfte der Punkte. Allerdings dürfen auch die Insassen, solange sie sich innerhalb dieses billigeren Fahrzeugs aufhalten, keine direkte Kampfhandlung (FK- oder NK-Aktion ausführen, die ein Ziel außerhalb des Fahrzeugs angreift.

Nebel- und Leuchtraketenwerfer oder Minenleger sind erlaubt.

Fahrer

Der Fahrer eines Fahrzeugs muss als Fahrer (Spezialist) ausgebildet sein (siehe Spezialisten), Einzelkämpfer und Androiden sind automatisch Fahrer. Auch Roboter können als Fahrer dienen. Sie brauchen dazu den Befehl "Fahren". Dieser Befehl (es gibt keine Spielmarke dafür, da der Robot ja zu Beginn der Aktionsphase entscheiden kann, ob er fahren will) kann auch ihr einziger Befehl sein und muss bei der Zusammenstellung des Robots gekauft werden.

Auto-Pilot (12 Pt. / Gw. 5)

Ein Fahrzeug kann auch mit einem elektronischen Auto-piloten ausgestattet werden. Er kostet 12 Punkte und wiegt 5. Ein Auto-Pilot fährt wie es der Spieler will. Er gilt in jeder Hinsicht wie ein normaler Fahrer.

Wenn der Auto-Pilot mehr als 6 Schaden bekommt, ist er beschädigt. Allerdings ist es üblich Fahrzeuge mit zwei Auto-Piloten auszustatten. Bei einem Versagen des einen springt sofort der zweite ein. Ein Auto-Pilot kann auch mit einem normalen Fahrer zusammen arbeiten. Der Fahrer entscheidet zu Beginn der Aktions-Phase, wer fährt.

Es ist möglich, Auto-Piloten mit normaler Panzerung zu versehen. Kosten und Gewicht entsprechen der Panzerung für Menschen.

Auto-Richtschütze (12 Pt. / Gw. 3)

Jede Waffe auf dem Fahrzeug kann mit einem Auto-richtschützen ausgestattet werden. Dieser kostet 12 Punkte und wiegt 3. Er ist Teil der Waffe und gilt als beschädigt, wenn die Waffe beschädigt wird.

Er feuert die Waffe immer auf das nächste Ziel ab, bis es sich nicht mehr bewegt (T-Ergebnis).

Größe von Fahrzeugen

Die Tragkraft ist verantwortlich für die Fahrzeuggröße.

TK	Größe	TW
unter 50	= klein	-1
bis 100	= normal	+0
bis 250	= groß	+1
bis 500	= sehr groß	+2
bis 1000	= riesig	+3
mehr als 1000	= gigantisch	+4

Kollisionen

Wenn zwei Fahrzeuge zusammenstoßen oder ein Fahrzeug mit einem Hindernis oder einer Figur zusammenstößt, dann handelt es sich hierbei um eine Kollision.

Bei einer Kollision können immer beide Objekte Schaden nehmen.

Ein Objekt bekommt pro angefangenen 20 cm Kollisionsgeschwindigkeit W6 Schaden. Die Schadenswürfel werden sowohl um den Panzerungsvorsprung als auch durch den Größenvorsprung reduziert.

Pro 2 Panzerungspunkte Unterschied bekommt das besser gepanzerte Fahrzeug 1W6 weniger Schaden.

Pro 2 Stufen Größenunterschied bekommt das Größere 1W6 weniger Schaden.

Beispiel: Ein Mark-6-Panzerfahrzeug (sehr groß) rammt mit 60 cm Geschwindigkeit ein Mark-4-Panzerfahrzeug (groß). Das MK-6 Fahrzeug bekommt 3W6 (60 cm) abzüglich 1W6 (Panzerungsvorteil) also insgesamt 2W6 Schaden. Da es nur eine Stufe größer ist gibt es hier keinen Vorteil. Das MK-4-Fahrzeug bekommt einfach 3W6 Schaden, denn es hat keinen Panzerungs- oder Größenvorteil, den es abziehen könnte.

Modelle ohne Servo-Panzer gelten immer als Mark-0-Panzer.

Figuren, die sich zu Fuß bewegen, können einer Kollision ausweichen, wenn sie mit W6x10 über ihre Belastung kommen. Auf den Wurf gibt es einen Abzug durch die Größe des Fahrzeugs und einen Bonus von +1, falls der Ausweichende schnell ist. Es ist der umgekehrte TW-Bonus. Eine gewürfelte 1 ist immer erfolglos.

Beispiel: TNO-Soldat Walliser ist zu 20% belastet. Er versucht einem gepanzerten LKW (sehr groß +2) auszuweichen, der ihn überfahren will. Dazu benötigt er eine 2 (wegen 20% Belastung). Zusätzlich bekommt er noch 2 Abzug, weil der LKW sehr groß ist. Er muss also eine 4 oder mehr würfeln, um nicht überfahren zu werden. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs spielt keine Rolle, da die Wendigkeit kaum von der momentanen Geschwindigkeit abhängt.

Nebeltöpfe

Für Fahrzeuge gibt es besondere Nebeltöpfe, die rund um das Fahrzeug installiert werden können, um es in Sekundenschnelle einzunebeln. Im Gegensatz zu normalen Nebelgranaten, die sich erst am Ende der Runde (in der Schlussphase) vollständig ausgebreitet haben, kann bei Aktivierung der Nebeltöpfe sofort ein Nebelmarker gelegt werden, der sich 2,5 cm rund um das Fahrzeug befindet. Das Fahrzeug bekommt dadurch eine Deckung von 2 bei Beschuss und selbst einen Abzug von 1 auf den FK. Der Fahrzeugkonstrukteur kann wählen zwischen normalem Nebel (Pt. 9 / Gw. 10) und Reflexnebel (Pt. 18 / Gw. 10). Es können beliebig viele Nebeltöpfe am Fahrzeug angebracht werden.

Beispiel: Spieler möchte ein leicht bewaffnetes Panzerfahrzeug für seine 4-Mann-Kampfgruppe aufstellen. Es soll eine Mark-6-Panzerung besitzen. Die Fahrzeugbasis ist

also ein Mk-6 (50 Pt.).

Im Fahrzeug soll eine 4-Köpfige Mannschaft platz finden. Hierzu rechnet er das Gewicht der Kampfgruppe aus. Es sind 4 Menschen mit Sturmgewehren und verschiedenen anderen Ausrüstungsteilen. Zusammen wiegen sie 385. Außerdem soll noch ein Drehturm mit 2 synchronisierten MG installiert werden (Gw. 33,75). Der Spieler entscheidet sich für eine Tragkraft von 500.

Die Fahrzeugbasis von 50 Pt. hat also noch einen Multiplikator für die TK von 1,5. Der Spieler möchte auch noch die Grundbeschleunigung des Fahrzeugs von 10 auf 20 cm vergrößern. Der Multiplikator vergrößert sich also um 1 auf 2,5.

Das Fahrzeug kostet somit 125 Pt.

Dazu kommen noch die Kosten für den Auto-Piloten (12 Pt.) und den Auto-Richtschützen (12 Pt.) und die Punkte für die beiden synchronisierten MG (70 Pt.).

Das macht insgesamt 219 Punkte.

Die Größe des Fahrzeugs ist sehr groß (+2), weil es eine TK von 500 hat.

Geschütze

Zu Fuß kämpfende Truppen verfügen nicht selten über kleinere Geschütze, stationär oder langsam angetrieben, um ihre verhältnismäßig leichte Feuerkraft im Kampf gegen überlegene Ziele zu unterstützen. Ein Geschütz besteht immer aus einer Waffe und einem Untergestell (Lafette). Die Waffen sind meistens Kanonen oder synchronisierte Gewehre. Das Untergestell verfügt über eine Waffenhalterung mit einem Drehkranz oder Gelenk und hat unter Umständen sogar einen eigenen Antrieb (Selbstfahrlafette).

Geschütze sind Teil eines einzelnen Kanoniers (Richtschützen) oder einer Gruppe von Kanonieren, von denen jeder das Geschütz alleine bedienen kann. Nicht alle Kämpfer einer Gruppe in der das Geschütz sich befindet, müssen auch zu Kanonieren ausgebildet sein, aber die Nicht-Kanoniere können das Geschütz weder abfeuern, noch seinen Antrieb steuern, sie können es nur tragen.

Der Geschütz-Kanonier, der das Geschütz gerade bedient, kann es entweder bewegen, (tragen oder fahren) als hätte er Marsch-Befehl oder er kann es abfeuern, als hätte er Feuer-Befehl oder er kann es abfeuern als hätte er Überwachung-Befehl, ungeachtet des Gruppen-Befehls als wäre er ein Spezialist. Er kann jedoch nicht in ein und derselben Runde das Geschütz bewegen und abfeuern. Eine Figur zum Kanonier zu machen kostet 5 Punkte.

Ein Geschütz kann immer nur nach vorne feuern. Vorne ist der 180°-Bereich vor der Mündung der Waffe. Ein Geschütz, das hinter einem Fenster oder ähnlicher Deckung steht, ist dieser Bereich sogar nur 90°. Wenn das Geschütz zum Beispiel nicht fortbewegt wird, sondern nur nach hinten gedreht werden soll, gilt dies dennoch als Bewegung.

Durch den festen Stand und eine präzisere Führung hat eine Geschütz-Waffe sowohl eine kurze als auch eine lange Reichweite, die um 20% größer ist, als wenn sie aus der Hand abgefeuert wird. Das gilt allerdings nicht für Raketen-, Flammen-, Netzwerfer und Laser. Ihre Reichweite bleibt unverändert.

Ein Geschütz kostet soviel wie die Waffe, bzw die synchronisierten Waffen, die es trägt. Die Lafette wiegt genausoviel wie die Waffe, d.h. das Geschütz mit Waffe ist doppelt so schwer wie eine normale Waffe. Dazu kommt bei manchen Waffen noch Gw. für die Munition dazu.

Wenn das Geschütz einen Antrieb haben soll, kostet das

pro 10cm Bewegungsweite in Pt: 50% vom Gw. des Geschützes ohne Antrieb (aufrunden), also Waffe, Lafette und Munition. Das Gw des Antriebs macht pro 10 cm Bewegungsweite zusätzlich 20% des Gesamtgewichts aus (aufrunden).

Beispiel: ein Geschütz mit 2 synchronisierten Gatling-Kanonen, das 20 cm pro Runde fahren kann, kostet 186 Pt. (Waffen: 100, Antrieb: 86) und hat ein Gw von 121 (Waffen: 43, Lafette: 43, Antrieb: 35 (=40%)).

Die Größe von Geschützen ist wie folgt:

Gw	Größe	
1- 50	= klein	(- 1)
51- 100	= normal	(+0)
101-200	= groß	(+1)
201-400	= sehr groß	(+2)
401 oder mehr	= riesig	(+3)

Wenn auf ein Geschütz geschossen wird, gilt es als Servo-Panzer Mark-4. Bei einer Beschädigung (Verletzt-Ergebnis) ist das Geschütz so lange nicht funktions-fähig, bis es von einem Techniker repariert wird.

Wenn auf den Kanonier geschossen wird, so gilt er hinter dem Geschütz als in Deckung. (Geschützgröße: klein: 0, normal: +1, groß: +2 usw.) Wenn der Kanonier aufgrund dieses Abzugs nicht getroffen wird, so wird stattdessen das Geschütz getroffen.

Geschütze auf oder an Bunkern gelten immer als maximal drehbar und können vom Bunkerinneren bedient werden.