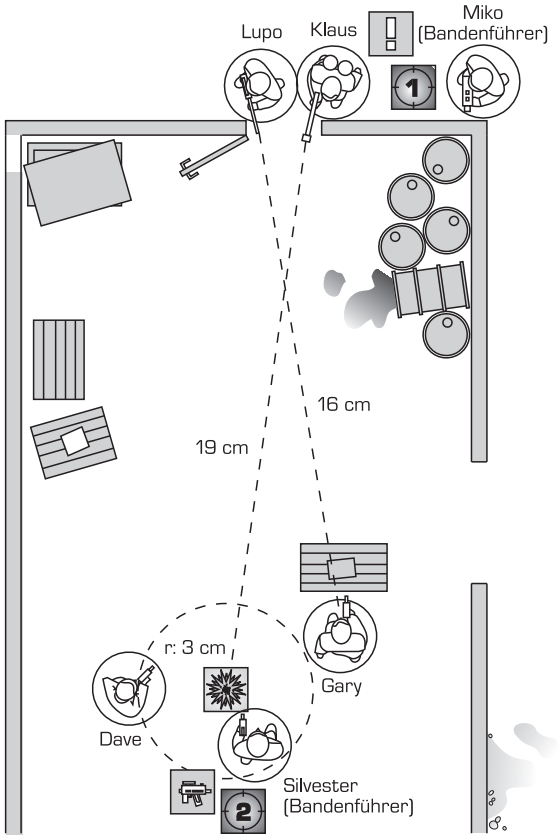
LEVEL2 Beispiel-Feuergefecht



Hier nun ein ausführlich beschriebener Ausschnitt eines beispielhaften Feuergefechts (siehe Schaubild unten):

Klaus pirscht sich an den Eingang des Lagerhauses und gibt einen Schuss aus seinem Flammenwerfer auf Silvester, Gary und Dave ab, die ihn vor einigen Tagen mit richtig schlechtem Stoff beliefert hatten. Er platziert die Zielmarke (Explosionsmarke) und misst die Entfernungen aus. Leider verschätzt er sich ein wenig und nur Silvester und Dave liegen im Radius der Flammen. Silvester wird automatisch getroffen, da er direkt an der Zielmarke steht und für Dave muss Klaus mindestens eine 3 würfeln (+1 Bonus wegen Streuwaffe) Er würfelt eine 1 und verfehlt. Klaus würfelt also für Silvester den vollen Schaden seines Flammenwerfers (3W6) und für Dave nur den reduzierten Schaden (1W6). Er würfelt für Silvester (4, 2 und 1) eine 7 und erzielt ein V-Ergebnis, also Verletzung und Schock! Für Dave würfelt er immerhin eine 4, also Schock!

Als zweite Figur zieht Lupo ebenfalls an die Tür und schießt auf den bisher unversehrten Gary. Für seine Pump-Action (streut: +1) sind die 16 cm eine weite Entfernung. Mit Garys halber Deckung (Kiste: –2) macht das einen benötigten TW von 5. Lupo hat nur einen Schuss wegen Achtung-Befehl. Er würfelt eine 6 und trifft. Gary bekommt 3W6 Schaden. Lupo würfelt (6-5-1) eine 12 und tötet Gary.

Miko schließt auf, er kommt aber nicht bis zur Tür und hat somit kein Schussfeld.

Jetzt ist Silvesters Gruppe am Zug. Silvester versucht seinen Schock abzulegen. Er benötigt ein Ergebnis von 6. Auf seinen Würfelwurf bekommt er +2 (Gruppenführer testet), +1 (über Hälfte der Gruppe am Leben) und –1 (verletzt). Er würfelt eine 4 und schafft es gerade, die Schock-Marke wird also entfernt, die Verletzt-Marke bleibt aber. Mit seiner zweiten Aktion feuert er 5 Schuss mit seiner MP ab. Der erste Schuss geht auf Lupo. Dieser steht in halber Deckung (–2) und Silvester ist verletzt (–2). Er benötigt also eine 8, um zu treffen. Alle 5 Würfelwürfe (1, 4, 5, 2 und 6 mit nachgewürfelter 2) gehen daneben.

Dann versucht Dave seinen Schock abzulegen: Niemand sonst geschockt (+1), über Hälfte der Gruppe am Leben (+1). Er würfelt eine 2, was ihm mit den +2 nicht reicht, um auf 6 zu kommen. Er bewegt sich 8 cm nach rechts und nimmt hinter der Kiste Deckung, wo auch der tote Gary liegt.

Es sieht nicht sehr gut aus für
Silvester und Dave...