Profilwerte

Nicht jeder Kämpfer in Mortheim ist identisch, daher ist es wichtig, durch das *Profil* die Stärken und Schwächen der einzelnen Modelle zu unterscheiden. Die unten aufgeführten Eigenschaften repräsentieren die Gewandheitheit, Kampfkraft und den Mut der Krieger. Auf dem Papier mögen sich die Werte nicht sonderlich unterscheiden, aber meist reicht schon ein kleiner Unterschied aus, um ein Modell deutlich überlegen zu machen.
Natürlich unterscheidet sich in der Realität jeder Kämpfer von allen anderen, doch innerhalb einer Einheit wäre es unpraktisch, jedem Modell verschiedene Werte zu geben, daher stellt das angegebene Profil sowas wie den Durchschnitt innerhalb der Gruppe dar.
Genauere Einzelheiten zu diesen Werten werden in den entsprechenden Kapiteln ausführlich erläutert. Dies stellt nur eine kurze Übersicht dar, um dir einen Überblick zu verschaffen.
Es gibt folgende Eigenschaften:

Bewegung (B): Dieser Wert gibt an, wie weit sich das Modell in jeder *Bewegungsphase* bewegen kann. Ein Mensch hat beispielsweise eine *Bewegung* von 4, während sich ein Skaven mit einem Wert von 5 fortbewegt.

Kampfgeschick (KG): Das *Kampfgeschick* bestimmt, wie hoch die Chance ist, einen Gegner im *Nahkampf* zu *treffen*. Ein unerfahrener Kämpfer wird einen *Anführer* seltener *treffen* als umgekehrt.

Ballistische Fertigkeit (BF): Wann immer ein Modell eine Schuss-- oder *Wurfwaffe* einsetzt, wird anhand der *Ballistischen Fertigkeit* ermittelt, wie hoch die Chance ist, das Ziel zu treffen. Elfen beispielsweise haben im Normalfall eine höhere Chance, ihr Ziel zu *treffen* als ein Goblin oder ein Mensch.

Stärke (S): Die *Stärke* ist in erster Linie wichtig, wenn bestimmt wird, wie gut ein Modell seinen Gegner im *Nahkampf verwunden* kann. Ein Chaoskultist hat beispielsweise eine höhere *Stärke* als ein Mensch und *verwundet* somit besser.

Widerstand (W): Dieser Wert zeigt, wie gut ein Kämpfer *Treffer* verkraften kann. Orks sind bekannt für ihren überdurchschnittlichen *Widerstand* von 4.

Lebenspunkte (LP): Auch wenn die meisten Kämpfer in den Gassen Mortheims nur einen *Lebenspunkt* besitzen und somit nach jeder *Verwundung* mit ernsthaften Konsequenzen rechnen müssen, gibt es einige Modelle (meist *Anführer* oder *große Kreaturen* wie Oger), die mehrmals *verwundet* werden müssen, bevor sich ein Ergebnis zeigt.

Initiative (I): Die *Initiative* wird wichtig, wenn es darum geht, wann der Kämpfer im *Nahkampf* zuschlägt. Ein Modell mit geringer *Initiative* muss erst die *Attacken* seines Gegners überstehen, bevor er zum Gegenschlag ausholen kann.
Es gibt auch Situationen, in denen die Gewandheit oder Geschicklichkeit des Kämpfers von Bedeutung ist (beispielsweise beim *Klettern*). Meist wird hierfür ebenfalls dieser Wert benutzt.

Attacken (A): Die Anzahl der *Attacken* zeigt, wie oft ein Kämpfer in jeder *Nahkampfphase* zuschlagen kann.
Beachte, dass dies keine Auswirkung auf seine *Schussattacken* hat.

Moralwert (MW): In bestimmten Situationen kann es passieren, dass den Kämpfer der Mut verlässt und er den Rest seiner Bande im Stich lässt. Wie hoch der Mut eines Kämpfers ist, wird anhand des *Moralwertes* bestimmt.
Meist hat der *Anführer* einer Bande den höchsten *Moralwert* (schließlich sollen seine Untergebenen zu ihm aufschauen).