Das Profil

Die Eigenschaften eines Modells werden in einem *Profil* übersichtlich dargestellt. Ein solches *Profil* sieht bei einem durchschnittlichen Menschen wie folgt aus:

Modell	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW	ReW
Gunther Prem	4	3	3	3	3	1	3	1	7	*	*

Im Verlaufe einer *Kampagne* kann sich das *Profil* durch die gesammelte *Erfahrung* verbessern oder durch *Verletzungen* verschlechtern. Jede Änderung solltest du im *Bandenbogen* festhalten.
Beachte, dass die mit einem * markierten Felder in diesem *Profil* nicht ausgefüllt sind, da der *Rüstungswurf* (RW) und der *Rettungswurf* (ReW) in den meisten Fällen durch die Ausrüstung bestimmt wird. Darüber wirst du später noch mehr lesen.

Profilwerttests

In einigen Situationen kommt es vor, dass ein Modell eine Aktion ausführt, deren Gelingen von einem *Profilwerttest* abhängig ist. Beispielsweise wird beim *Klettern* ein *Initiativetest* durchgeführt, während das gewaltsame Öffnen einer verschlossenen Tür einen bestandenen *Stärketest* voraussetzt. Manchmal wird solch ein Wurf auch modifiziert, um ihn einfacher oder schwieriger zu machen.
Um solch einen Test durchzuführen, wirfst du einen W6, rechnest gegebenenfalls die Modifikationen hinzu und vergleichst das Ergebnis mit dem entsprechenden *Profilwert*. Ist die gewürfelte Zahl dabei gleich oder geringer dem entsprechenden *Profilwert*, so wurde der Test bestanden und die Aktion ist geglückt. Ein Misserfolg (also eine höhere Zahl) hingegen bedeutet, dass der Versuch gescheitert ist, was in einigen Fällen ernsthafte Konsequenzen zur Folge haben kann (ein misslungener Versuch, von einem Häuserdach zum nächsten zu *springen*, bedeutet beispielsweise einen Absturz des Modells und die Gefahr einer *Verletzung*). Eine gewürfelte 6 bedeutet hierbei automatisch ein Misslingen, während eine 1 ein automatischer Erfolg ist, ungeachtet aller Modifikationen.
Beachte, dass ein Modell in jedem Spielzug nur einen Versuch für den entsprechenden Test hat.

Moralwerttests

Moralwerttests sind die häufigste Form der *Profilwerttest*. Sie bestimmen, ob das testende Modell in bestimmten Situationen die Nerven behält oder (in den meisten Fällen) panisch das Weite sucht. Sie werden allerdings etwas anders abgehandelt als gewöhnliche *Profilwerttest*. Wann immer eines deiner Modelle einen *Moralwerttest* ablegen muss, wirst du 2W6 und vergleichst die Summe beider Würfel mit dem *Moralwert* (MW). Ist das Ergebnis gleich und niedriger dem *Moralwert*, wurde der Test bestanden. Solltest du jedoch höher würfeln, hat das Modell die Nerven verloren und *flieht* (dies wird später noch ausführlich abgehandelt).

Eigenschaftswerte von Null

Hin und wieder kommt es vor, dass ein Modell bei einem seiner *Profilwerte* eine Null aufweist oder dieser während des Spiels auf Null gesenkt wird. Dies bedeutet, dass er in der entsprechenden Eigenschaft keinerlei Kentnisse vorweisen kann. Je nach *Profilwert* kann dies unterschiedliche Auswirkungen haben:
Bewegung (B): Das Modell muss nach der *Aufstellung* stationär bleiben.
Kamgeschick (KG): Das Modell *trifft* nur auf 6+ und wird immer auf 2+ *getroffen*. Daran können keine weiteren Modifikationen etwas ändern.
Ballistische Fertigkeit (BF): Das Modell kann keine Waffen oder Fähigkeiten einsetzen, die auf der BF basieren.
Stärke (S): Das Modell kann nur Gegner mit einem *Widerstand* von maximal 2 *verwunden* und benötigt dafür eine 6+.
Widerstand (W): Jeder *Treffer* gegen das Modell *verwundet* automatisch.
Lebenspunkte (LP): Das Modell muss auf der *Verletzungstabelle* würfeln (dazu später mehr).
Initiative (I): Das Modell erhält die Sonderregel *Schlägt immer zuletzt zu*.
Attacken (A): Das Modell kann im *Nahkampf* nicht *attackieren*.
Moralwert (MW): Das Modell darf keine *Angriffe* ansagen.

Außerdem wird jeder *Profilwerttest* bei einem Wert von Null automatisch verpatzt (ungeachtet aller Modifikationen).