

# Atributos

En Mordheim, los guerreros poseen diferentes habilidades. Algunos son mejores en ciertas situaciones (como, por ejemplo, combatiendo cuerpo a cuerpo, disparando o trepando) que en otras. Esta variedad en cada aventurero está representada mediante atributos y habilidades. Ahora mismo no te preocupes acerca de las habilidades, éstas llegan más tarde con la práctica y la experiencia de combate. Por ahora sólo necesitamos considerar los atributos de los guerreros.

Cada miniatura se define mediante una serie de atributos: Movimiento, Habilidad de Armas, Habilidad de proyectiles, Fuerza, Resistencia, Heridas, Iniciativa, Ataques y Liderazgo. Cada atributo posee un valor (habitualmente) entre 1 y 10. Cuanto mayor sea cada uno de los atributos que la miniatura posee mejor. Por ejemplo, una miniatura con un atributo de Fuerza 6 es más fuerte que una miniatura con un atributo de Fuerza 2.

**MOVIMIENTO (M):** la capacidad de Movimiento de una miniatura muestra la distancia que puede recorrer esa miniatura en un turno, en condiciones normales.

Por ejemplo, un humano típico tiene una capacidad de movimiento de 10 centímetros, mientras que un ágil Skaven tiene una capacidad de movimiento de 12 centímetros.

**HABILIDAD DE ARMAS (HA):** la Habilidad de Armas es una medida de su habilidad en combate cuerpo a cuerpo (o sea, lo bueno que es en ese tipo de combate). Un letal espadachín o un guerrero enloquecido tendrá un atributo mayor comparado con un acólito inferior, por ejemplo. Cuanto mayor sea la HA, más probable será que tu guerrero impacte a su oponente.

**HABILIDAD DE PROYECTILES (HP):** este atributo muestra lo bueno que es disparando un individuo. Cuando disparas un arco o una pistola, por ejemplo, la probabilidad de impactar depende de la Habilidad de proyectiles. Un Humano normal tiene una Habilidad de proyectiles 3, aunque un tirador experto puede poseer una HP 4, 5 ó incluso mayor.

**FUERZA (F):** evidentemente, ¡el atributo de Fuerza indica lo fuerte que es tu guerrero! Este atributo es especialmente importante para el combate cuerpo a cuerpo, ya que cuanto más fuerte eres más daño haces. La media es un atributo de Fuerza con un valor de 3.

**RESISTENCIA (R):** es una medida de la facilidad con la que un individuo puede aguantar el impacto de un golpe o de un disparo. Cuanto más resistente seas, más difícil será herirte o matarte. Un atributo de Resistencia con un valor de 3 es la media, ¡aunque un guerrero encallecido puede tener Resistencia 4!

**HERIDAS (H):** el valor de Heridas de un guerrero muestra el número de veces que la miniatura puede ser herida antes de que se desmaye, muera o quede incapacitada. La mayoría de los individuos sólo tienen 1 Herida, pero los guerreros veteranos o las grandes criaturas, como por ejemplo los Ogros, pueden tener más.

**INICIATIVA (I):** el atributo de Iniciativa indica la agilidad y reflejos de un guerrero. Determina el orden de ataque de un combate cuerpo a cuerpo, y es particularmente importante cuando la miniatura está trepando y moviéndose entre las ruinas de Mordheim.

**ATAQUES (A):** el valor de Ataques indica cuantos golpes pueden lanzar en combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de los guerreros tienen un valor de Ataques de 1, pero los guerreros poderosos pueden tener más. Cuantos más Ataques tengas, ¡mayor será la probabilidad de que dejes a tus oponentes convertidos en una pulpa irreconocible!

**LIDERAZGO (L):** el Liderazgo representa el coraje, el autocontrol y el carisma. Cuanto mayor sea el valor del atributo de Liderazgo del guerrero, más probable será que permanezca en combate mientras los otros huyen o mueren. Por ejemplo, un cobarde Skaven puede tener Liderazgo 5, mientras que un valiente y tranquilo Elfo puede tener Liderazgo 8 ó mayor.

## ATRIBUTOS CON VALOR CERO

Algunas criaturas de Mordheim poseen un valor de 0 en ciertos atributos, lo que significa que no poseen ningún tipo de capacidad en ese campo. Esto es aplicable habitualmente a las criaturas incapaces de utilizar armas de proyectiles (en este caso tendrían una Habilidad de Proyectiles de 0), pero igualmente también puede aplicarse a otros atributos.

Si una miniatura posee un HA de 0 no puede defenderse en combate cuerpo a cuerpo, y cualquier ataque le impactará automáticamente.

## PERFILES DE ATRIBUTOS

El valor de los atributos de una miniatura aparece en forma de una tabla llamada perfil de atributos (o simplemente perfil).

Guerrero	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dieter Stahl	10	3	3	3	3	1	3	1	7

El ejemplo anterior es el perfil típico de un guerrero Humano.

A medida que juegues partidas contra otros jugadores tus guerreros mejorarán, y puede que sus atributos aumenten. Todos estos detalles se anotan mediante la Hoja de Control de Banda que aparece al final de este libro. Más tarde te explicaremos todo esto con más detenimiento. Por ahora basta saber qué es cada atributo y cómo varían sus valores.

## CHEQUEOS DE ATRIBUTO

A menudo, en la partida, la miniatura deberá efectuar un chequeo de uno de sus atributos. Para superar el chequeo, la miniatura debe tirar 1D6 y obtener un resultado igual o inferior al valor del atributo en cuestión. Si obtienes un resultado de 6, fallas el chequeo automáticamente, sin importar el valor del atributo de la miniatura.

Por ejemplo: Dieter Stahl salta al suelo desde un muro de 8 centímetros de alto, y debe efectuar un chequeo de Iniciativa. Tiene un valor de Iniciativa de 3 en su perfil de atributos, y por tanto lo superará si obtiene un resultado de 1, 2 ó 3 en 1D6. Si obtiene un 4, un 5 ó un 6 habrá fallado el chequeo y se caerá, ¡sufriendo todas las dolorosas consecuencias!

## CHEQUEOS DE LIDERAZGO

Los chequeos de liderazgo se hacen de un modo ligeramente diferente. En el caso del chequeo de liderazgo, tienes que tirar dos dados y sumar los dos resultados. Si el resultado total es igual o menor al valor del atributo de Liderazgo de la miniatura, el chequeo ha sido superado.

Por ejemplo: el Liderazgo de Dieter es 7, por lo que para superar el chequeo de liderazgo debe obtener un resultado de 7 ó menos en 2D6.