

BORROKARAKO GIDA						
ARAZOA	ETA GAINERA...	SAIATU ZAITEZKE EGITEN...	OR.	JOKOAN DUEN EFEKTUA	ONURADUNA	
Parada altua	Zure taldeak etsaia gainditzen du.	TALDEAN ERASO	154	+1 Borrokari gehigarri aliatu bakoitzeko (ez-konmozionatuta) , etsaiarekin <i>gorputzez gorputzekoan</i> trabatuta (4 gehienez). Baliogabetu 1 puntu etsaiaren parez pareko aliatu bakoitzeko.	Grupo	
	Nahiko indartsu zara (IND altua), mugi zaitzeko ekintza egin baino lehen edota ezkutu bat duzu.	BULTZATU lurrera botatzeko	149	Buruz buruko tirada: INDarra edo ATletismoa (norberak aukeratzten du) `2, gutxienez 2 pausu mugitu badu bultzatu baino lehen+ezkutuaren parada modifikatzaile positiboak= bultzatu 1 pausu edo 2 gorakadarekin. Etsaiak Atletismoa jaurtiko du (-2 gorakadarekin) LURRERA EZ ERORTZEKO.	Grupo	
	Ez zaizu inporta zure defentsa jeistea.	ERASO BASATIA egin	142	+2 Borrokan +2 Kaltean , baina BABESGABE geratzen zara zure hurrengo txandaren amaiera arte (ez honeta, kasu!)	Tú	
	Gorputzez gorputzeko arma bat erabiltzen ari zara.	URRUTIKO ERASOAK egiten	132	ESTALPERIK gabeko objektibo batek 4 BO du norbaitek distantziatik asmatzeko. Txanda batean bi arma alda ditzakezu musutruk!	Tú	
Penalizatzaile /oztopo gehiegi urrutiko eraso batentzat	Txanda oso bat gastatu dezakezu eta zure posizioan bermatuta.	DESTATU	141	Zure txanda osoa (mugimendua barne) 4 penalizatzaile xahutzeko (ESTALPEKOAK, DESTATUTAKO ERASOAK , distantzia...) EDO erantsi +2 zure hurrengo distantzia erasoan.	Tú	
	Urrutitik erasotzeko arma duzu eskuetan , eta distantzia murriztu dezakezu gorputzez gorputzekoan lotzeko.	Proba GORPUTZEZ GORPUTZEKO erasoekin	132	ESTALPEA edo LURREAN ETZANDA dagoen etsaia erasotua izan daiteke Borroka tiradarekin. Txanda batean bi arma alda ditzakezu musutruk!	Tú	
Aurreko egoera bat edo biak.	Aliatu bat lagundu dezakezu ("Ikusi diozu etsaiari ahulgunea! Zangotraba ezazu! Bizkor")	Aliatu baten borroka abilezia SUSTENGATU/BABES TU	140	Deskribatu nola laguntzen duzun lagun hurkoaren ezaugarria eta jaurti abildade egokia +1 emateko garaipen batekin, +2 gorakadarekin (gehienez +4)..	Aliado	
	Saia zaitzeko etsaia oztopatzen zure inteligentzia baliatuz (Harea begietara jaurti, izkin edo keinu egin "Begira zure atzean!", probokatu, gerra oihuak)	AZPIJOKO bat probatu etsaiaren aurka.	158	AMARRUA deskribatu eta jaurti dagokion abildadea etsaiaren berezko tiradaren aurka. Garaipena: Etsaia DISTRAITUA edo AHUL geratzen da, zuk erabaki. Gorakada: Etsaia ere ZORABIATUTA geratzen da.	Grupo	
	Ez duzu eragozpenik zure mugimendua sakrifikatzeko.	Zure etsaia GOGOR HELDU	154	Buruz buruko Atletismo tirada objektiboa HARRAPATZEKO , edo INMOBILIZATZEKO (kasu honetan harrapatzailea AHUL geratzen da) gorakada batekin.	Grupo	
Ez diozu etsaiari behar beste kalte egin (Gogortasun* handia)	Ez duzu arazorik objektiboari asmatzeko.	DESTATUTAKO ERASO puntu zaugarri batean kontra.	143	Gorputz atala:-2 (DESARMATU daiteke, ikus 148 or.), ESKUA:-4 (DESARMATU daiteke), Burua/organu bitalak: -4 (+4 kaltean) , Babesik gabeko lekua: -? (kalteak Armadura ukatzen du).	Tú	
	Ez dizu inporta defentsa jeistea.	Egin ERASO BASATIA!!	142	+2 Borrokan +2 Kaltean , baina BABESGABE geratzen zara zure hurrengo txandaren amaiera arte (ez honeta, kasu!)	Tú	
!Aurki akabatuko gaitizteket paretik kentzen ez bahaiz!	Etsaiak hurbiltzen zaizkizu/gorputzez gorputzekoan zaude eta gal dezakezu txanda bat laguntzaren zain.	DEFENDITU	148	Erabili zure txanda osoa zure BURUA DEFENDATZEKO eta irabazi +4 Paradan. zure Pausu guztiak mugi ditzakezu (Baina ezin da Korrika egin) edo, bestela, geldirik geratu zauden lekuan eta saihestu <i>Debaldeko Erasoak</i> (ikus behean).	Tú	
	.Gorputzez gorputzeko borrokan trabatuta zaude eta ez dituzu dadoak bota nahi	IHES EGIN	139	Parez pare dagoen etsai orok (Salbu Zorabiatuta edota Konmozionatuta badago) ihes egiten duen eroiaren kontrako eraso estra bat irabazten du. Zure txanda erabilenezake DEFENDITZEKO eta gero mugitzeko.	Tú	
	Etsai bakar batekin zaude borrokan trabatuta	BULTZATU ondoan duzun etsaia eta gero mugitu.	149	.Buruz buruko tirada: INDarra edo ATletismoa (norberak aukeratzten du) +`2, gutxienez 2 pausu mugitu badu bultzatu baino lehen+ezkutuaren parada modifikatzaile positiboak= bultzatu 1 pausu edo 2 gorakadarekin. Etsaiak Atletismoa jaurtiko du (-2 gorakadarekin) LURRERA EZ ERORTZEKO.	Tú, Grupo	
Baina oztopatu dezakezu zure zorroztasuna erabiliz.	Probatu AMARRUA eta gero mugitu	158	.AMARRUA deskribatu eta jaurti dagokion abildadea etsaiaren berezko tiradaren aurka. Garaipena: Etsaia DISTRAITUA edo AHUL geratzen da, zuk erabaki. Gorakada: Etsaia ere ZORABIATUTA geratzen da.	Tú, Grupo	
Etsaiak distantziarekin erasotzen zaitu	Bilatu ESTALPEA edo bota LURRERA	145, 147	.Erasotzaileek -2tik -8ra bitarteko penalizazioa dute zure ESTALPEAREN arabera. ETZANDA bazaude, ESTALPEA -4 3 pausotik gora dagoen edonorentzat.	Tú		
* Etsaia erasotzen laguntzen duten ekintza askok ere kalte edo mina egiten laguntzen dute, izan ere gorakada bat lortzeko aukera handiagoa ematen du nola hala +1d6 dado estra emanez (edo etsaia ZORABIATUTA uzten dute).				ZORABIATU egotetik SUSPERTZEKO: ESPIRITU tirada zure txandaren hasieran, edo gastatu Beni bat edozein momentutan. Zauriak XURGATZEA: ordaindu BENI bat eta tira SENDOTASUNA , zauri bat sendatzeko garaipena eta gorakada bakoitzeko.		

AFERRADO: El personaje no se puede mover y, además, está *distraído*.

HELDUTA: Pertsonaia ezin da mugitu, eta *distraitua* dago (-2 bere *ezaugarri* edo *abildade* tirada guztietan)

ATURDIDO: El personaje solo puede moverse y realizar acciones gratuitas. Al comienzo de su turno, el personaje realiza una tirada de Espíritu para recuperarse como acción gratuita.

ZORABIATUTA: pertsonaia bakarrik mugitu daiteke eta debaldeko ekintza egin. Bere txandaren hasieran pertsonaiak *Espiritu* tirada bat egiten du suspertzeko, debaldeko ekintza bezala.

CONMOCIONADO: El personaje está *distraído*, cae al suelo y no puede realizar acciones o moverse. Cualquier ataque contra él gana *superioridad*. Al comienzo de su turno, el personaje realiza una tirada de Vigor para revivir como acción gratuita. El éxito indica que se sustituye este estado por *distraído* y *vulnerable*, mientras que el aumento permite recuperarse sin más efectos negativos.

KONMOZIONATUTA: Pertsonaia *distraitua* dago, lurrera erortzen da eta ezin ditu ekintzak edota mugimenduak egin. Bere aurka egiten den ezein erasok *Mederatuko* du. Bere txandaren hasieran, *Sendotasun* tirada egingo du berpizteko debaldeko ekintza legez. *Garaipenak* konmozioa galdu eta *distraitua* eta *babesgabe* geratzen da. *Gorakadak* zahutzen ditu efektu negatibo guztiak.

CUERPO A TIERRA: -2 a Parada, -2 a Pelear, -4 para ser impactado desde una distancia de 3 pasos o más (no se apila con cobertura), -4 al daño de ataques con Área de Efecto. Se deben usar 2 pasos para arrastrarse 1 paso, o para levantarse.

NORBERAK BERE BURUA LURRERA BOTA: -2 Paradan, -2 Borrokan, -4 3 metro/pausotik distantziako erasoan (ez da ESTALPEAREKIN pilatzen), -4 Area-efektuen kaltean. errestan mugitzeko bi pauso 1 pauso mugitzeko edo altxatzeko.

DISTRAÍDO: El personaje sufre una penalización de -2 a todas sus tiradas de rasgo hasta el final de su siguiente turno.

DISTRAITUA: Pertsonaiak -2 bere *ezaugarri* edo *abildade* tirada guztietan.

FATIGADO: Cada nivel de fatiga inflige una penalización de -1 a todas sus tiradas de rasgo (hasta un máximo de -2). Superar el límite de fatiga del personaje lo deja *incapacitado*. Se recupera un nivel de fatiga por hora (dependiendo de la fuente).

HERIDO: Cada herida reduce su Paso en uno (hasta un mínimo de Paso 1) e inflige una penalización por heridas de -1 a todas sus tiradas de rasgo (hasta un máximo de -3). Superar el límite de heridas del personaje lo deja *incapacitado*.

INCAPACITADO: El personaje no puede realizar acciones de ningún tipo, pero sigue recibiendo cartas de acción para contabilizar la duración de poderes o si logra recuperarse por otra causa.

INMOVILIZADO: El personaje no puede moverse, está *distraído* y *vulnerable*. Tampoco puede realizar más acciones físicas que intentar liberarse.

SUPERIORIDAD: +4 al ataque y al daño. Si el objetivo queda *aturdido* o *herido* por el ataque, tendrá que superar una tirada de Vigor (-2 si el ataque fue a la cabeza), o quedará *inconsciente*.

VULNERABLE: Las acciones y ataques contra el personaje ganan una bonificación de +2 hasta el final de su siguiente turno. No se apila con *superioridad*, solo se emplea el valor más alto.