

Parlay – initiativværdi+0

- Anråbe, Hilse
- Forhandle, bestikke
- True, Bluffe
- Spille død, misvise
- etc.

Obs: Parlay-handlinger dækker over alle sociale interaktioner
Der er mange forskellige slags, og en række evner giver bonus eller fordel til dem. Succesfuld Parlay skaber pause i kampen.

Retræte – initiativværdi+2

- Vild flugt (bevægelse *4; risiko for at komme til skade undervejs: behændighedstjek 6)
- Tilbagetrækning (bevægelse*2; sikker retræte)
- Blokere (bevægelse*1; bevæge sig til defensiv position: +2 forsvar)
- Blokade (bevægelse*1; styrketjek 10 for at skabe hindringer, der giver fjender *ulempe*)
- Distraktion (bevægelse*1; smider ting, der distraherer – karismatjek+2 vs morale)

Team – initiativværdi+3

- Rygklap (allieret lige ved får +2 Forsvar resten af runden, +2 angreb *eller* +4 førstehjælp)
- Førstehjælp (standser døende effekt: Tjek mod 6+ negativ antal livspoint)

Stunt – initiativværdi+4

- Skjule sig (hvis ikke direkte observeret: skjule sig-tjek 10 for at gemme sig)
- List (karisma- eller behændighedstjek 10; opnår *fordel* næste runde på angreb og stunt)
- Akrobatik (behændighedstjek 10 for at passere fjender uskadt)
- Improviseret angreb (bruge terrænet til at angribe fjender)
- Rygstik (kræver **snigangreb**-evnen: hvis angrebet har *fordel* og rammer, kan modstanders tærskel sænkes med 4 for resten af runden i stedet for skade)

Udfald – initiativværdi+6

- Angreb (standard angreb)
- Defensiv kamp (-4 på angreb, +4 på forsvar; gælder hele runden)
- Stormangreb (bevægelse*2; +4 angreb, -2 Forsvar)
- Lås (vælg en modstander og hold angrebet tilbage; hvis modstander angriber andre, må der straks angribes med *fordel*. Hvis modstander ikke angriber andre, må der angribes sidst i runden)
- Skærme (dækker allieret mod angreb, så fjender har *ulempe*, hvis de angriber den allierede; men man har selv *ulempe* på sine angreb)
- Finte med makker (vælg makker, der laver udfald efter finten (+1 initiativværdi). Angrib modstander: hvis det er succesfuldt, sænkes tærskel med 3 point til makkerens angreb)
- Snigangreb (kræver **snigangreb**-evnen: hvis angrebet har *fordel* og rammer, ruller der to gange for skaden og begge resultater tæller – det kan give to sår)
- Spydkamp (angriber over skulderen på makker med spyd)
- Rad og række (skjoldbærere kæmper side om side)
- Dækild (Skytte står klar med våben)
- Indledende bombardement (Første angreb er kastevåben)

Trolldom – initiativværdi+7

- Brug formular (formularbrugere aktiverer en formular)

- Brug troldkyndighed (troldefolk aktiverer deres magiske evner)
- Bringe balance (helligfolk aktiverer deres *Bringe balance*-evne)

Spydkamp – Helten bruger sin position bag en allieret til at angribe hen over skulderen på den allierede for at angribe samme fjende som den allierede angriber. Vælg denne effekt, hvis du er bevæbnet med et spyd, og hvis du kan placere dig i dækning bag en allieret. I stedet for at rulle initiativ, bruger du din allieredes initiativværdi+1, og dit angreb skal være mod samme modstander, som din allierede har. Hvis din allieredes angreb er succesfuldt og modstanderen overlever, har du +1 skade på dit angreb mod samme modstander, hvis dit angreb er succesfuldt. Modstanderen kan ikke angribe dig (med forbehold for usædvanlige evner og fysik).

Eksempel: Spydkamp

En lykkeridder og en eventyrer er i kamp med en ogre. Eventyreren har et spyd og placerer sig bag lykkeridderen. Ved initiativ erklærer lykkeridderen et udfald mod ogren, mens eventyreren erklærer spydkamp. Lykkeridderen ruller i alt 12 som initiativ, og eventyren har derfor 13 på sit initiativ. På initiativ 12 angriber lykkeridderen, rammer ogren og giver den et sår. På initiativ 13 er det eventyrerens tur, og hvis eventyreren rammer, har denne +1 skade på sit angreb. Hvis ogren stadig er i live, kan den kun angribe lykkeridderen.

Rad og række – to allierede, der begge har skjold, stiller sig tæt på hinanden og skaber en lille skjoldmur, som gør dem sværere at ramme. Når handlinger erklæres, skal begge helte erklære, at de kæmper på rad og række for at opnå denne effekt. De ruller forsat initiativ hver for sig, men de skal angribe den samme modstander om muligt for at opnå bonussen fra handlingen. Når to helte kæmper på rad og række, får de begge en ekstra +1 forsvarsbonus fra deres skjolde.

Eksempel: Rad og række

En lykkeridder og en eventyrer med henholdsvis økse og metalskjold og sværd og træskjold er i kamp med tre orker. Ved rundens begyndelse erklærer de, at de vil kæmpe på rad og række, og derefter ruller de begge initiativ. Lykkeridderen ruller i alt 11 i initiativ og eventyreren ruller i alt 14. Orkerne ruller 13 på deres initiativ. Ved initiativ 11 angriber lykkeridderen og dræber en af de tre orker. På initiativ 13 angriber de to tilbageværende orker, og de to helte har +1 forsvarsbonus til deres forsvar fra manøvren. På initiativ 14 angriber eventyreren den ene af de to orker. Havde orken, som lykkeridderen angreb overlevet, skulle eventyreren også angribe denne.

Dækild – en helt bevæbnet med missilvåben og ikke i nærkamp med en modstander kan trække sig bagud og dække allierede, der foretager retræte ved at beskyde fjenden. Helten kan foretage bevægelse*2 bagud og bruge sit missilangreb til at sænke fjenden. Det koster 1t4 missiler, og det kræver et succesfuldt angrebsrul. Hvis succesfuldt giver det forfølgere *ulempe* på udfald og manøvrer (se handlingen *blokade* under retræte – *dækild* er en variation af denne). Effekten er kun mod forfølgere og beskytter kun allierede trækkende sig tilbage.

Initiativet for denne handling rulles ikke. I stedet er den værdien af den højeste retræteværdi +3.

Eksempel: Dækild

En eventyrer bevæbnet med en kortbue befinder sig bagerst i sikkerhed, da resten af gruppen beslutter sig for at flygte fra de otte hobgobliner, som de er i kamp med. De tre andre gruppedlemmer vælger retrætehandlingen, og eventyreren vælger Dækild. De tre allierede ruller i alt 4, 6 og 8 i initiativ. Eventyreren har derfor initiativ 11. Hobgoblinerne ruller 11 på deres initiativ, og de handler samtidig med eventyreren.

Eventyreren laver et succesfuldt angreb og spenderer tre pile. Fordi dækilden er succesfuld, har hobgoblinerne ulempe på deres angrebsrul og deres manøvrer mod de flygtende.

Indledende bombardement – Helte kan indlede kampe med et bombardement af deres fjender med kastevåben, inden de bevæger sig i nærkamp med dem. Hvis heltene ikke er i nærkamp med deres fjender, og der er mindst 5m til deres fjender, kan de i kampens første runde vælge handlingen *indledende bombardement*. Kastevåbene får +1 skade ved succesfuldt angreb. Hvis modstanderne når i nærkamp inden angrebet, kan helte, der har valgt indledende bombardement stadig foretage et udfald, men det bliver med det valgte kastevåben.

Eksempel: Indledende bombardement

En lykkeridder, en eventyrer og en dværg står over for seks gobliner. Der er 10m mellem de to grupper. Forhandlingerne er brudt sammen, da goblinerne hader dværge. Rundens handlinger erklæres, og lykkeridderen vælger at stormløbe goblinerne, mens de to andre helte vælger indledende bombardement. Dværge og eventyreren ruller initiativ 9 og 14, den fremadstormende lykkeridder har 12 og goblinerne 13. Dværge indleder kampen med at slynge sin hammer, som kvæser en goblin (der er +1 skade på angrebet, og dværge ruller i alt 5 i skade), den fremadstormende lykkeridder når frem og smadrer en goblin mere, og på initiativ 13 angriber de tilbageværende fire gobliner deres tre modstandere. Til sidst foretager eventyreren sit angreb, men er nu i nærkamp med goblinerne, og i stedet for at kaste med sit spyd, sår eventyreren en goblin, men nu uden +1 skade.