

### Parlay – initiativværdi+0

- Anråbe, Hilse
  - Forhandle, bestikke
  - True, Bluffe
  - 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*)
- Distraction (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)

### Trolldom – initiativværdi+7

- Brug formular (formularbrugere aktiverer en formular)
- Brug trolldyndighed (trolddfolk aktiverer deres magiske evner)
- Bring balance (helligfolk aktiverer deres *Bring balance*-evne)