

Azioni Armate (richiedono PB armati)	Azioni Libere
<b><u>Attacco a Distanza</u></b> Bersaglio in Mischia: VA-5 Bersaglio a Distanza Lunga: VA-10 Obbiettivo Mobile: VA-10	<b><u>Alzarsi da terra</u></b> – PB:10 se non si hanno PB, si perde tutto il turno e non si può fare altro, neanche parare
<b><u>Attacco a Sorpresa</u></b> – PB: +10 VA della Vittima: -5 per tutto il rnd	<b><u>Azione di Opportunità</u></b> – Azione Gratuita Quando l'avversario decide di ritirarsi o di uscire dalla mischia, chi lo affronta in risposta può fare una azione (anche se non tocca a lui) a patto di avere abbastanza PB)
<b><u>Attacco in Sella</u></b> – PB:10 (25) Aumenta il TA di 1  Per essere utilizzato, bisogna passare con la propria cavalcatura vicino all'avversario.	<b><u>Combattere in Sella</u></b> – PB:15 VA: +2/-2 contro appiedati Necessaria per <i>Attacco in Sella</i> e <i>Tirare in Sella</i>  I PB per il movimento sono pagati dalla cavalcatura. Ogni livello in Cavalcare riduce di 3PB il costo. Le cavalcature addestrate al combattimento danno un ulteriore +1/-1
<b><u>Colpire un'arma</u></b> – PB\ L'arma deve essere uguale o più piccola  Si cerca di danneggiare l'arma e non chi la impugna. La Parata annulla i danni. Se si ha successo: 1- L'arma prende i danni e tutti quelli che superano il VP vanno a intaccare il VR 2- Tiro abilità pari ad Agilità o combattimento + forza. Se si usa combattimento valgono anche i livelli di disciplina e competenza. Se si fallisce, l'arma vola via a 1d6 metri.	<b><u>Comunicare Ordini</u></b> – PB/ Se un Personaggio può parlare, può farlo a sua discrezione liberamente nel round.  <b><u>Eludere Attacco</u></b> – PB/ Come azione gratuita, il Personaggio può provare ad Eludere con un tiro di Abilità di Agilità (Manovre di Battaglia ed Eludere) modificato dal tiro dell'attaccante.  Non si può Eludere e Parare lo stesso attacco
<b><u>Estrarre Armi</u></b> – PB:10 Iniziativa: -10  A volte si può aver bisogno di estrarre un'arma all'improvviso, e si deve togliere 10 all'iniziativa. Se si è stati disarmati, non si può usare per recuperare ( <i>Muoversi in Combattimento</i> e <i>Raccogliere Qualcosa</i> ) Se si ha l'arma attaccata ad una catena, si può usare. Non si può usare per estrarre per una <i>Parata</i> o una <i>Azione di Opportunità</i>	<b><u>Muoversi in Combattimento</u></b> – PB:2*metro Non ci si può muovere più del proprio valore di movimento. Se non si compie l'azione Ritirarsi, si da Azione di Opportunità all'avversario.  <b><u>Raccogliere qualcosa</u></b> – PB:5-10 Se si è i soli a provarci nello stesso momento e l'oggetto non è particolarmente difficile, si riesce automaticamente, spendendo un numero di PB deciso dal master in base all'oggetto.
<b><u>Fintare</u></b> – PB: fino a 5 (meno la percezione dell'avversario)  Durante un attacco, puoi spendere più PB per rendere più difficile per chi difende parare o schivare dello stesso valore dei tuoi PB spesi	<b><u>Ritirarsi</u></b> – PB/ Ci si muove all'interno del campo di battaglia, mantenendo la possibilità di difendersi, non dando quindi Azioni di Opportunità.
<b><u>Tirare in Sella</u></b> – PB:10 Aumenta il TA di 1  Uguale ad Attacco in Sella, ma con armi a distanza.	<b><u>Superare/Evitare un Oggetto</u></b> – PB:6*metro Saltare un tavolo, scivolare sotto una radice, buttarsi dietro copertura: queste azioni sono considerate Superare/Evitare un oggetto. Se non si hanno abbastanza PB, l'azione occupa tutto il round, a patto di averne almeno 6.  Gli attacchi a distanza valgono come se fosse <i>Obbiettivo Mobile</i> .