

LIVE FANTASY BABILONIA

- DANNI E POTERI DELLE ARMI -

DANNI E POTERI DELLE ARMI

DANNI NORMALI DELLE ARMI

- **CIOP!** : Infligge un Danno Normale con Armi da Taglio o pugnali/accette/shuriken da lancio – **PUÒ ANCHE NON ESSERE DICHIARATO** -
- **BLAM!** : Infligge un Danno Normale con Armi da Botta o fionde o oggetti da lancio tipo sassi.
- **STORDISCI!** : Infligge un Danno Normale da stordimento.
- **DIRETTO!** : Infligge un Danno Normale, senza tenere conto dell'armatura, con Armi da Tiro o da Fuoco (con Armi da Fuoco il colpo è sempre al Tronco)

DANNI SPECIALI DELLE ARMI (*DANNI DA MATERIALI*)

- **ARGENTO!**: Infligge un Danno anche alle creature che possono essere ferite solo da armi d'Argento.
- **ETERNIUM!**: Infligge un Danno anche alle creature che possono essere ferite solo da armi di Eternium. Il materiale è completamente indistruttibile e l'arma ignora le chiamate **Oggetti distrutti!** e **Oggetti magici distrutti!**
- **MITHRIL!**: Infligge un Danno anche alle creature che possono essere ferite solo da armi di Mithril. Infligge due Danni ai Licantropi ed ai Mutaforma in genere (solo a creature con abilità innata di mutare la propria forma).
- **NATURALE!**: Infligge un Danno anche alle creature che possono essere ferite solo da armi d'osso, legno, ossidiana, chitina o altri elementi naturali diversi dal metallo.
- **SELENITE!**: Infligge un Danno anche alle creature che possono essere ferite solo da armi di Selenite. Un arma di Selenite può essere impugnata soltanto dai seguaci dei seguenti culti: **Morte, Caos, Mente.**

POTERI SPECIALI DELLE ARMI

Si dividono in DANNI ELEMENTALI

- **GELO!:** Infligge un Danno da Freddo
- **FUOCO!:** Infligge un Danno da Fuoco
- **ZAP!:** Infligge un Danno da Elettricità

In DANNI MAGICI

- **ARTEFATTO!:** Infligge un Danno a qualunque creatura, non potrà mai essere dichiarato il **NO EFFETTO!**
- **MAGICO!:** Infligge un Danno Magico
- **RELIQUIA!:** Infligge un Danno a qualunque creatura, non potrà mai essere dichiarato il **NO EFFETTO!** Infligge due Danni ai Daemoni ed ai Cherubini

In DANNI A EFFETTO (Se si è immune ad una chiamata di effetto, si subisce comunque il DANNO NORMALE dell'arma)

- **ACIDO!:** Oltre al Danno dell'arma, avvelena il Personaggio, che subisce un Danno Diretto aggiuntivo ogni minuto in tutte le locazioni. Se il Personaggio muore e viene - resuscitato l'acido svanisce
- **A TERRA!:** Provoca l'effetto dell'incantesimo "**Repulsione**" (1° Livello della Cronomanzia)
- **A ZERO!:** Porta a zero i Punti Armatura e i Punti Ferita della locazione colpita
- **COMA!:** E' un Danno Normale, in più un arcano che muoia a causa di uno o più danni **COMA!** non risorgerà dopo i classici cinque minuti. Per recuperare i Punti Ferita bisognerà ricorrere alla magia o alle pozioni, oppure rimarrà in uno stato di sonno permanente.
- **CRASH!:** Porta a zero i Punti Armatura o i Punti Ferita della locazione colpita. Se colpisce uno scudo lo distrugge (bisogna lasciarlo cadere) finché non viene riparato
- **DIRETTO! :** Infligge un Danno Normale, senza tenere conto dell'armatura, con Armi da Mischia (in corpo a corpo)
- **MALATTIA!:** Oltre al Danno dell'arma, infetta il Personaggio, che subisce un Danno Diretto aggiuntivo ogni 5 minuti in tutte le locazioni. Se il Personaggio muore e viene resuscitato la malattia svanisce
- **MORTAL!:** Qualunque locazione colpita uccide sul colpo la creatura (senza aspettare i 5 minuti di coma)
- **PARALISI!:** Provoca l'effetto dell'incantesimo "**Bloccapersona**" (2° Livello della Cronomanzia)
- **SHOCK!:** La creatura colpita, in qualsiasi locazione, sviene a terra. Per 10 secondi non può essere risvegliata, e se non viene toccata resta svenuta per 5 minuti
- **VELENO!:** Oltre al Danno dell'arma, avvelena il Personaggio, che subisce un Danno Normale aggiuntivo ogni minuto in tutte le locazioni. Se il Personaggio muore e viene resuscitato il veleno svanisce

ARMI TECNOLOGICHE

Per le armi da fuoco tecnologiche si utilizzano dei Cartellini Colpo, che dovranno essere strappati quando vengono utilizzati per poter effettuare la dichiarazione di danno

Arma	Dichiarazione	Costo di ricarica per Colpo
Pistola	“diretto!”	1 P.R.
Fucile a pompa	“diretto!” e “a terra!”	6 P.M.
Laser	doppio “diretto!”	3 P.R.
Taser	“paralisi!”	4 P.R.
Pistola al plasma	“a zero!”	5 P.R.
Cannone al plasma	“mortal!”	10 P.R.
Quantico	Disintegrazione	15 P.R.
Bomba a mano	“a terra!” in raggio 3metri	5 P.R.
Armi da corpo a corpo laser	“magico!” e “fuoco!”	3 P.R. (una batteria ad Evento)
Armi da corpo a corpo vibro	“diretto!”	6 P.R. (una batteria ad Evento)
Armi da corpo a corpo quantiche	“artefatto!”	8 P.R. (una batteria ad Evento)
Arma da corpo a corpo azoto	“magico!” e “gelo!”	3 P.R. (una batteria ad Evento)
Guanto kobo	Pugno “shock!”	6 P.R. (una batteria ad Evento)
Bomba incendiaria	“fuoco!” e “a terra!” in raggio 3metri	3 P.R.
Bomba stordente	Confusione in raggio 3metri	4 P.R.
Bomba chimica	“veleno!”	3 P.R.
Pistola acido	“acido!”	3 P.R.
Pistola elettrica	“shock!”	2 P.R.

DICHIARAZIONI SPECIALI AI COLPI SUBITI

- **NO EFFETTO!** Il colpo o l'incantesimo o l'Abilità non ha causato Danno né avuto altri effetti
- **RIFLESSO!** Subisce il colpo o l'incantesimo o l'Abilità, ma la infligge a chi gliela causata

CHIAMATE SPECIALI

- **OGGETTI DISTRUTTI!** Tutti gli oggetti non magici nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente
- **OGGETTI MAGICI DISTRUTTI!:** Tutti gli oggetti magici nell'area d'azione si disintegrano istantaneamente
- **TERRORE ORDINE "N"!** Tutte le creature di Ordine uguale o inferiore a "N" subiscono l'effetto dell'incantesimo "**Paura**" (2° Livello della Morte/Mente).

CHIAMATE DEI MASTER

- **GIOCO FERMO! Oppure un fischio lungo col fischietto:** Tutte le creature nel raggio uditivo devono bloccarsi istantaneamente come se fossero paralizzate
- **IN GIOCO!** Inizia o riprende l'azione di gioco

CHIAMATE DI SOCCORSO

- **UOMO A TERRA!** può essere utilizzata da chiunque, viene usata quando un giocatore si ferisce accidentalmente durante il gioco. Tutte le azioni in gioco nel raggio di 5 metri devono essere sospese immediatamente