



ETEMENANKI

IL CONCILIO DEI CRONOTECARI

BABILONIA

COMPENDIO AVATAR:
GUIDA ALLA REALIZZAZIONE

AMBIENTAZIONE PER GIOCO di RUOLO DAL VIVO

PROPRIETÀ di ANTONINO GALIMI E ETEMENANKI

WWW.ETEMENANKI.IT

INDICE

MANIFESTAZIONI DIVINE E AVATAR.....	2
PUNTI FERITA.....	2
ABILITÀ.....	3
INVOCAZIONE.....	3
BONUS ESPERIENZA.....	3
COME DETERMINARE LO STADIO DI AVATAR.....	4

MANIFESTAZIONI DIVINE ED AVATAR

Le Manifestazioni divine sono l'essenza stessa di un dio che scende nel Primo Mondo e cammina tra i mortali, esse sono creature d'immenso potere poiché sono l'incarnazione stessa di un dio. Difficilmente si potrà vedere una Manifestazione che cammina nelle strade di Babilonia, mentre è molto comune, durante la Festa dei Cento Culti, incontrare l'Avatar di un dio incarnato in un suo fervido seguace. Le Avatar sono dei mortali che riescono, data la loro grande fede, a divenire contenitori per un breve tempo dell'essenza terrena del dio da loro venerato e ne usufruiscono di una millesima parte del potere. Possono esserci diverse Avatar dello stesso dio nello stesso momento poiché il potere della divinità può dividersi senza problemi tra più seguaci.

Gli Avatar si dividono in tre distinte tipologie: Avatar Minore (I stadio), Avatar Maggiore (II stadio) e Avatar Superiore (III stadio).

Lo Stadio cui un Avatar appartiene è stabilito dai Master prima dell'In Gioco, basandosi sulla qualità e la pertinenza del costume realizzato, le cui foto devono essere spedite allo Staff almeno una settimana prima dell'Evento, e che verrà poi giudicato di persona il primo giorno di gioco del giocatore al live in questione.

[DURANTE GLI EVENTI DENOMINATI: "FESTA DEI CENTO CULTI" E' POSSIBILE, PER CHI SI PRESENTA CON UN COSTUME ECCELLENTEMENTE RAPPRESENTATIVO, POTER USUFRUIRE DEI POTERI DI UN AVATAR, AD INSINDACABILE GIUDIZIO DEI MASTER]

Di seguito sono elencate le regole speciali per gli avatar in base al loro stadio.

PUNTI FERITA

Gli Avatar, come tutti, considerano tutte le locazioni come un'unica locazione.

Ma andranno aggiunti al loro totale altri Punti Ferita in base allo Stadio dell'Avatar.

Stadio I: +10 Punti Ferita

Stadio II: +15 Punti Ferita

Stadio III: +20 Punti Ferita

Se ad assumere la forma di Avatar è un Sacerdote guadagna ulteriori +5 Punti Ferita.

Un Avatar di una Divinità combattente dovrà avere rappresentata il più possibile le armi e l'armatura corrispondenti che sono concesse nei dettami della divinità venerata.

I Danni seguono le normali regole.

ABILITÀ

Ogni Avatar possiede alcune abilità in base al proprio Stadio. Sono cumulative, cioè il Terzo Stadio le possiede tutte, il Secondo Stadio anche quelle del Primo

Avatar	STADIO	Abilità generiche
Minore	I	Immune ai Danni Normali, con entrambe le braccia dichiara MAGICO! Immune alle Magie di I e II Grado. +10P.F.
Maggiore	II	Immune ai Danni Materiali, dichiara il danno DOPPIO! con entrambe le braccia. Immune alle Magie di III Grado. +15P.F.
Superiore	III	Immune agli Effetti Speciali. Tutte le chiamate a cui non è immune, eccetto Mortal e Oblio, infliggono sempre e solo un danno (Diretto!, Doppio! Triplo!, Exa!, A Zero!, Fatal! Ecc..) . Dichiara il danno TRIPLO! con entrambe le braccia. Immune alle Magie di IV Grado. +20P.F.

Ogni Avatar guadagna inoltre le Abilità Speciali presenti nella descrizione del Sacerdote corrispondente, nonché i rispettivi OBBLIGHI di colore del vestiario. Indipendentemente dalla scelta del dio, l'avatar mantiene i poteri standard per tutti a parte l'Invocazione

INVOCAZIONE

Ogni Avatar possiede un aggiuntivo Cartellino Invocazione Avatar per giornata di gioco.

La formula è: "In Nome Supremo del (Elemento) invoco (Formula)"

l'Invocazione è sempre considerata a tutti gli effetti di Quinto Grado. L'effetto varia a seconda dell'Elemento e dello Stadio dell'Avatar: un Avatar può utilizzare l'Invocazione degli Stadi inferiori al proprio se preferisce. Il Cartellino può essere usato anche per lanciare una Dispersione Suprema, seguendo le normali regole che governano le Invocazioni. (Vedere Libro delle Fedi)

ASTRALI	MENTE	MORTE	ORDINE	TEMPO	CAOS	REALTA'	VITA
Grado di Avatar							
I	'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!						
II	'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi, 5 metri in quest'area!					Risucchio Magico	Guarigione
III	'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"						Guarigione Totale 360°
ELEMENTALI	FUOCO	ACQUA	PIETRA	GHIACCIO	ARIA	TERRA	VUOTO
Grado di Avatar							
I	'N' "EFFETTO!" "PAURA!" 5 metri in quest'area!						
II	'N' "EFFETTO!" "PARALISI!" 10 secondi, 5 metri in quest'area!					Guarigione	NON GIOCABILE
III	'N' "EFFETTO!" "TRIPLO!" "DIRETTO!" al Tronco, 5 metri in quest'area!"					Guarigione Totale 360°	NON GIOCABILE

BONUS ESPERIENZA

Ogni Stadio di Avatar genererà un ammontare di Punti Esperienza (PX) aggiuntivi ad **Evento**, in particolare:

- Avatar di I Stadio + 5px
- Avatar di II Stadio + 10px
- Avatar di III Stadio + 15px

COME DETERMINARE LO STADIO DI AVATAR

Per aiutarvi a sviluppare al meglio le manifestazioni terrene delle divinità senza farvi lavorare inutilmente, intendiamo darvi alcune linee guida, come sempre lo Staff avrà l'ultima ed insindacabile parola sull'assegnazione dello Stadio. Per meglio illustrarvi i concetti che sono alla base del giudizio dello Staff procederemo anche con il mostrarvi alcune foto con relativa descrizione dei motivi della valutazione. Per dirla in breve vi faremo vedere gli elementi chiave che giudicheremo.

Si ricorda che ogni stadio di Avatar, DEVE, essere propedeutica alla precedente.

Lo stadio più basso per un avatar è il I, che consiste in un ottimo costume, solitamente lavorato oltre il normale. Se è presente un'armatura questa andrà bene sia di Cuoio che di Metallo che di plastazoto e lattice dipinto, ma dovrà essere curata nei dettagli già da questo stadio. Più in generale si deve rappresentare al meglio il colore e la fisiologia della Divinità che deve apparire agli occhi degli altri giocatori, con la presenza di simboli religiosi specifici delle divinità che si vogliono rappresentare. E' consigliabile anche apportare poche modifiche l'anno successivo che si propone il Costume, così da migliorarsi di anno in anno.

STADIO I di AVATAR

	<p>Primo Stadio Avatar Armatura in Cuoio finemente lavorata e incisa con simbologie religiose legate alla Pietra, con aggiunta di ammennicoli e pelliccia, sotto la quale troviamo una cotta di maglia storica.</p>
	<p>Primo Stadio Avatar Armatura in Cuoio finemente lavorata e simbologia religiosa legata alla Morte, con aggiunta di ammennicoli, elmo Lavorato a mano con Piume, trucco curato e dettagliato, armi a tema.</p>
	<p>Primo Stadio Avatar Costume Lavorato con stratificazione di stoffe, intelaiatura posteriore ingombrante per ali di stoffa colorate, trucco curato e dettagliato, e presenza di simbologia religiosa dell'Aria</p>

STADIO II di AVATAR

Lo Stadio intermedio, il Secondo, si determina con un costume ulteriormente dettagliato e rappresentativo. Un maggiore ingombro nei movimenti e grandezza, saranno importanti per caratterizzare la prestanza dell'Avatar. Si ricorda inoltre che è necessario che l'arma sia coerente con il tipo di Divinità. Deve essere un costume che spicca e che sia fuori dal comune, non basta un "bel costume fantasy".



Secondo Stadio Avatar
Costume in Plastazoto dettagliato e dipinto a tema, lavorazione caratterizzata e finemente definita con buon ingombro, ali in plastazoto, Arma specifica e rappresentativa, trucco dettagliato.



Secondo Stadio Avatar
Cotta di Maglia in ferro, gambeson sottostante, armatura di cuoio bollito con simboli specifici, arma specifica, trucco curato e dettagliato, ali in cuoio rigido posteriori, ingombro medio alto.



Secondo Stadio Avatar
armatura di cuoio bollito con simboli specifici, arma specifica, trucco curato e dettagliato, ali in vere piume alte 120cm, ingombro medio alto, tunica e vesti specifiche e dettagliate



Secondo Stadio Avatar
 Telaio ingombrante posteriore in plastazoto e plastica,
 body painting curato e dettagliato, incensieri alla
 cintura, arma iconografica dettagliata e a tema



Secondo Stadio Avatar
 Ali ingombranti, lavorate in diversi materiali e ben
 dettagliate, elmo e tunica rappresentativi e curati, arma
 specifica e iconograficamente a tema



Secondo Stadio Avatar
 Armatura completa in plastazoto dettagliata e
 specifica, ingombro totale che limita i movimenti,
 tunica specifica sottostante, arma a tema con simboli
 religiosi specifici della realtà.

“QUESTA È LA GLORIA DEGLI DEI!

QUESTO È IL LORO VOLERE!

QUESTA È LA LORO TESTIMONIANZA ATTRAVERSO I NOSTRI AVATAR!

ED ORA NE CONOSCERAI LA FURIA!

CHE SIA CROCIATA!”

STADIO III di AVATAR

L'ultimo stadio è il terzo, la manifestazione terrena alla Divinità o di qualcosa di molto vicino ad essa, qui il costume deve essere curato nei minimi dettagli senza tralasciare nulla, nemmeno la base del costume. Deve essere ingombrante e imponente, anche con difficoltà di movimento, ben munito di ali o appendici caratteristiche che modificano pesantemente la fisiologia umana. L'arma anche qui deve essere specifica e rappresentativa. Saranno apprezzate anche caratterizzazioni che comprendevano la possibilità di illuminarne alcune parti per esaltare, soprattutto di notte, la particolarità e il lavoro del creatore.



Terzo Stadio Avatar
Armatura completa in plastazoto dettagliata e specifica, ingombro totale che limita i movimenti.



Terzo Stadio Avatar
Armatura completa in plastazoto, dettagliata e specifica, ingombro totale che limita i movimenti.



Terzo Stadio Avatar
Composizione completa in plastazoto, dettagliata e ingombrante, ingombro totale che limita i movimenti.