

A CRIAÇÃO DE PERSONAGENS E O ORGANIZED PLAY

Como abordado na introdução, o Organized Play se utilizará de algumas regras diferentes das regras oficiais do sistema apresentadas no livro básico. Essas diferenças foram criadas para viabilizar um sistema que precisa funcionar de forma justa para todos, independentemente do Mestre ou jogadores que estiverem participando de uma sessão.

CRIAÇÃO DE PERSONAGENS

A criação de personagens de *In Nomine* para o Organized Play se dá, em sua maior parte, de acordo com as regras apresentadas no Livro Básico. Algumas aventuras podem ser limitadas a personagens celestiais, ou soldados (no futuro, até mesmo espíritos), mas se nenhuma limitação for dada, o jogador pode criar:

- Um celestial com 9 Energias;
- Um soldado ou morto-vivo com 6 Energias.

Os personagens podem comprar quaisquer Recursos apresentado no Livro Básico, ou em qualquer suplemento lançado no futuro, ou até mesmo os Recursos que serão constantemente disponibilizados em nossa página (dimensaonerd.com.br/categorias/in-nomine/recursos).

- Os Artefados criados pelo PdJ devem seguir as regras básicas de criação de artefados.
- O personagem não pode comprar Discórdias durante sua criação. Somente converter sua dissonância em Discórdia na medida em que a acumular durante a campanha.
- Vestes não podem possuir um Nível ou Status maior que 5.
- O personagem só pode comprar Sintonias de Coro do seu próprio Superior.
- Sintonias de Servidor não podem ser compradas! Elas serão recompensas especiais da Campanha Oficial.

Regra Especial de Dissonância

Devido a diversas dificuldades inerentes à manutenção de um sistema de Organized Play, as regras de dissonância funcionam de forma diferente na Campanha Oficial.

Como normal, imediatamente após um celestial fazer algo dissonante, ele recebe 1 ponto de dissonância, contudo, não há um teste de dissonância para determinar a Queda, ou a Discórdia.

No caso de um ponto de dissonância que pode ser "consertado" pelas ações do celestial, ele tem até o final da sessão para apagá-la, caso contrário, ela deve ser reportada como dissonância oficial no sistema de Organized Play. (Caso, no futuro, o mesmo personagem jogue numa mesa com o mesmo Mestre, o celestial pode até mesmo buscar apagar a dissonância anterior, a critério do Mestre.)

Cada aventura da Campanha Oficial tem um limite negativo e positivo de dissonância que podem ser reportados. No caso da aventura de lançamento, esse valor é de -1 a +4. Esse intervalo foi criado para evitar tanto que um per-

sonagem se destrua em uma única sessão, quanto para que ele não possa se livrar facilmente de tudo que fez de errado.

No começo de uma nova sessão, qualquer personagem pode transformar sua dissonância em Discórdia ou apagá-la com pontos de experiência:

- 1 ponto de experiência anula 1 ponto de dissonância;
- 1 nível de Discórdia anula 1 ponto de dissonância.

A Morte no Organized Play

No Organized Play de *In Nomine*, os diversos tipos de morte serão tratados de forma diferente que nas regras oficiais.

Sempre que um PdJ "morrer" em qualquer um dos três reinos, ele simplesmente acumulará 2 pontos mais de dissonância que devem ser reportados normalmente em nosso sistema.

A "morte" no combate corpóreo se dá com (Nível da Veste x Força) Pontos de Corpo negativos.

A "morte" no combate etéreo se dá com 0 Pontos de Mente.

A "morte" no combate celestial se dá com 0 Pontos de Alma.

Contudo, se o Mestre REALMENTE acreditar que um PdJ abusou dessa regra de forma inconsequente, por exemplo, morrendo diversas vezes durante uma aventura, ou deixando de valorizar sua vida ou a de seus companheiros, essa informação pode ser enviada diretamente para op@innomine.com.br para que a situação seja averiguada entre os participantes da sessão e o personagem poderá então ser dado como morto.

Personagens Livres

O sistema de Organized Play de *In Nomine* é livre. As únicas informações reportadas pelo mestre ao final da sessão é o tipo de personagem (anjo, demônio, soldado, etc...), seu nome (que não poderá ser mudado) e a dissonância acumulada por ele, sendo que os pontos de experiência dependem das aventuras que ele participou.

Se um jogador quiser trocar de personagem a cada mesa oficial que participar, ele poderá fazê-lo, embora isso seja recomendado para grupos fixos, pois pode causar problemas nas relações entre os personagens e os PdMs. As únicas informações relevantes para o OP são:

- Tipo de personagem (anjo, demônio, soldado, etc...);
- Nome do personagem;
- Dissonância acumulada;
- Pontos de experiência acumulados (resultado das aventuras nas quais o personagem participou).

A experiência acumulada por um personagem pode ser usada como o jogador desejar para anular sua dissonância ou na compra de novos Recursos, de acordo com as regras de criação de personagem.

O jogador pode acessar nossa página oficial dimensaonerd.com.br/organized-play para consultar o progresso de seu personagem. O pdf gerado pela página devem ser aceitos como prova que o personagem efetivamente possui a experiência acumulada.