

ATRIBUTOS

Os Atributos representam as capacidades do personagem e possuem influência direta em diferentes mecânicas do RPG. Eles determinam desde características básicas, como força, velocidade e resistência, até o poder de ataques mágicos, espirituais e de Qi. Os atributos são divididos entre Atributos Iniciais, disponíveis desde o começo do jogo, e Atributos Adicionais, que estão relacionados à progressão, energias e capacidades que podem ser desbloqueadas posteriormente.

Atributos Iniciais

São atributos que o personagem já possui, ou seja, o jogo começa e ele já possui. Para aumentar eles é preciso de Essências. ➡HP (Pontos de Vida): Representa a vida do personagem. Conforme o personagem recebe dano, seu HP é reduzido e, ao chegar a zero, ele é considerado derrotado. ➡FF (Força Física): Determina a força corporal do personagem e, consequentemente, o poder de seus ataques físicos. Quanto maior a FF, maior será a força que ele consegue exercer. ➡DES (Destreza): Determina a velocidade, agilidade e flexibilidade do personagem, além do desenvolvimento de seus sentidos. Quanto maior a DES, melhores serão suas capacidades relacionadas à movimentação e percepção sensorial. ➡INT (inteligência): Representa a capacidade de compreensão utilizada pelas mecânicas do sistema. Facilita a resolução de enigmas e problemas complexos, além de funcionar como requisito para determinadas atividades e capacidades do RPG. Não determina, necessariamente, a inteligência interpretativa do personagem. ➡DEF (Defesa): Determina a resistência geral do personagem e é utilizada para Defesa Física, Mágica e Espiritual. A Defesa Física está disponível normalmente, enquanto as Defesas Mágica e Espiritual somente passam a funcionar quando suas respectivas capacidades são desbloqueadas.

Atributos Adicionais

➡Qi: Principal fonte de energia do sistema e diretamente relacionado à evolução do personagem. É considerado adicional porque precisa ser desbloqueado antes que possa ser desenvolvido e utilizado. ➡Mana: Fonte de Energia Mágica e Espiritual, utilizada pelas capacidades que dependem dessas formas de energia. ➡ST (Sorte): Determina a sorte do personagem e pode influenciar situações e mecânicas que dependam desse fator. ➡LUX (Iluminação): Atributo auxiliar responsável por facilitar determinados requisitos e processos existentes ao longo do RPG. ➡FE (Força Espiritual): Determina a força dos ataques e capacidades espirituais. Para utilizá-la, o personagem precisa possuir um Núcleo Espiritual. ➡AURA: Determina a força dos ataques e técnicas baseados em Qi. Para utilizá-la, o personagem precisa primeiro ter desbloqueado o Qi. ➡FM (Força Mágica): Determina a força dos ataques e técnicas de natureza mágica.

Ganhos por Reino

Toda vez que o personagem subir de nível, seus atributos aumentam automaticamente em 1 ponto. Também é possível aumentar os atributos fazendo treinos, batalhas, estudando, etc.: 1 Ponto de Força Física (FF), Defesa (DEF) e Destreza (DES): Treinos Dupla e Solo, Exercício Físico e batalha. 1 Ponto de Inteligência (INT): Estudando. 1 Ponto de Força Mágica (FM), Força Espiritual (FE) e Aura: Treinos Dupla e Solo e batalha;