

DADOS GERAIS SOBRE O RPG

Ambientação e Estrutura do RPG

O RPG possui uma ambientação de fantasia com foco em artes marciais, magia, exploração e desenvolvimento dos personagens. A **Seita** funciona como uma instituição de formação semelhante a uma escola ou faculdade marcial, onde os personagens podem aprender técnicas, profissões, magia e diferentes caminhos de evolução. Apesar disso, a narrativa não será limitada à rotina escolar. O mundo inclui cidades, vilas, ruínas, masmorras, territórios selvagens e outras regiões que poderão ser exploradas durante aventuras, missões e eventos.

Sistema de Evolução

A progressão dos personagens acontece através dos **atributos**, em vez de um sistema tradicional baseado apenas em experiência. Conforme determinados atributos alcançam os valores necessários, novos níveis de poder são desbloqueados. Dessa forma, cada personagem pode desenvolver suas capacidades de maneira diferente de acordo com a distribuição escolhida.

Contexto do Mundo

Apesar de possuir magia e alguns elementos modernos adaptados ao cenário, a sociedade do RPG é baseada principalmente em estruturas, costumes e valores de um mundo medieval. Questões políticas, sociais, culturais e religiosas seguem essa lógica, embora personagens individuais possam possuir pensamentos diferentes ou tentar provocar mudanças dentro da própria narrativa.

Sistema de Mortes

A morte de um personagem nem sempre é definitiva. Normalmente, após morrer, ele poderá reviver depois de aproximadamente **24 horas**, retornando ao local da morte, através de um **ticket**, mas começam tendo 1 ticket. Após isso tem que comprar na loja do sistema. Também existem formas de ressurreição através de estátuas de divindades. O personagem poderá retornar como **fantasma**, precisando encontrar novamente seu corpo, ou receber imediatamente um novo corpo, perdendo os itens que carregava no momento da morte. Esse sistema permite que mortes façam parte da narrativa sem necessariamente encerrarem a trajetória do personagem.