

FUNCIONAMENTO DAS HABILIDADES

As habilidades representam tudo aquilo que o personagem consegue realizar através de seu treinamento, energia, raça ou outras fontes de poder. Cada habilidade pertence a uma categoria e utiliza determinados atributos como base para definir sua força e funcionamento. Essa divisão existe para separar diferentes formas de combate. Uma técnica baseada em força física não funciona da mesma maneira que uma magia, assim como uma habilidade espiritual possui características diferentes de uma habilidade racial. De forma geral, cada categoria utiliza os seguintes atributos:

- **Técnicas Marciais:** FF e/ou Aura.
- **Técnicas Mágicas/Espirituais:** FM e/ou FE.
- **Habilidades Raciais:** Depende da habilidade e da raça.
- **Habilidades Externas:** Depende da origem e do funcionamento da habilidade.

A FF normalmente é utilizada apenas contra ataques ou efeitos físicos. Entretanto, também poderá ser usada contra magia quando ela possuir uma forma material ou sólida. Isso inclui, por exemplo, quebrar um muro de gelo, atingir uma barreira física criada por magia ou resistir diretamente a uma força telecinética. Fora dessas situações, ataques físicos e poderes mágicos ou espirituais continuam seguindo seus respectivos atributos.

TIPOS DE HABILIDADES

- **Técnicas Marciais:** São habilidades de combate que utilizam o corpo, armas e principalmente a **Aura/Qi**. Elas permitem executar golpes especiais, aumentar a força de ataques, realizar movimentos avançados ou aplicar efeitos através de uma arma ou estilo de luta. As Técnicas Marciais podem ser divididas de acordo com o estilo utilizado, como **Artes da Espada, Artes da Lança, Artes do Punho, Artes do Arco, Artes do Guarda-Chuva** e diversas outras.
- **Técnicas Mágicas/Espirituais:** São habilidades que utilizam **Mana, Força Mágica ou Força Espiritual** para produzir efeitos sobrenaturais. Podem ser utilizadas para atacar, defender, controlar, fortalecer, enfraquecer ou produzir outros tipos de efeitos. Elas podem ser classificadas como **Elementais, Mentais, Espirituais, Arcanas, Temporais, Suporte**, entre outras.
- **Habilidades Raciais:** São poderes naturais pertencentes a determinada raça. Elas fazem parte da própria natureza do personagem e normalmente são despertadas ou aprimoradas conforme ele evolui. Todos os membros de uma mesma raça podem possuir determinadas habilidades em comum, embora algumas possam se desenvolver de maneiras diferentes dependendo do personagem.
- **Habilidades Externas:** São poderes adquiridos através de alguma fonte externa e que não fazem parte da evolução normal do personagem. Podem surgir através de **Bênçãos, Maldições, Artefatos, Tesouros, Contratos, Linhagens, Transplantes** ou outros meios semelhantes. Como sua origem varia bastante, o funcionamento e os atributos utilizados também dependerão de cada habilidade.

NÍVEIS DAS HABILIDADES

Todas as habilidades utilizam a mesma classificação de níveis. O nível representa o grau de poder, domínio e complexidade daquela habilidade. Quanto maior o nível, maior poderá ser sua capacidade, alcance, efeito e dificuldade de utilização. Os requisitos necessários para alcançar cada nível podem variar dependendo do tipo de

habilidade.

- **Huang:** Nível inicial. Representa habilidades básicas, simples e de fácil controle. Normalmente possuem efeitos menores e baixo consumo de energia.
- **Xuan:** Nível intermediário inicial. As habilidades começam a se tornar mais especializadas, eficientes e poderosas, exigindo maior domínio do usuário.
- **Di:** Nível avançado. São habilidades capazes de produzir efeitos consideráveis durante um combate e exigem maior controle e quantidade de energia.
- **Tian:** Nível de alto poder. Essas habilidades podem afetar grandes áreas, causar efeitos muito superiores aos níveis anteriores ou alterar significativamente o andamento de uma batalha.
- **Shen:** Maior nível de uma habilidade. Representa poderes extremamente avançados, capazes de ultrapassar os limites comuns e produzir efeitos excepcionais dentro do sistema.

GASTO DE QI/MANA

Toda habilidade que utiliza **Qi ou Mana** possui um custo de energia para ser ativada. Cada nível possui um **valor mínimo de gasto**, que serve como base para todas as habilidades daquela categoria:

- **Huang:** mínimo de **10 Qi/Mana**.
- **Xuan:** mínimo de **100 Qi/Mana**.
- **Di:** mínimo de **500 Qi/Mana**.
- **Tian:** mínimo de **1.000 Qi/Mana**.
- **Shen:** mínimo de **5.000 Qi/Mana**.

Esses valores representam apenas o **custo mínimo**. O gasto real poderá variar de uma habilidade para outra dependendo de sua força, alcance, duração, área afetada, quantidade de efeitos ou outras características. Isso significa que uma habilidade **Di**, por exemplo, nunca poderá custar menos de **500 Qi/Mana**, mas poderá possuir um custo de 600, 800, 1.000 ou até mais, dependendo do que ela faz. Enquanto o personagem possuir **Qi ou Mana suficiente para pagar o custo**, ele poderá utilizar suas habilidades quantas vezes quiser. Não existe um limite diário ou uma quantidade máxima de utilizações determinada pelo nível da habilidade.

Entretanto, possuir energia suficiente **não ignora a duração ou a recarga**. Caso uma habilidade tenha um período de duração ou um tempo necessário antes de poder ser utilizada novamente, esses valores deverão ser respeitados normalmente. Dessa forma, cada habilidade poderá possuir três valores diferentes:

- **Custo:** quantidade de Qi ou Mana consumida ao ativar a habilidade.
- **Duração:** tempo durante o qual o efeito permanece ativo.
- **Recarga:** tempo que o personagem deverá esperar antes de poder utilizar a habilidade novamente.

Ter mais Qi ou Mana permite que o personagem utilize suas habilidades por mais vezes ao longo de uma batalha, mas **não reduz nem elimina a duração ou a recarga definida para cada técnica**.