

REGRAS DE COMBATE



O combate neste RPG não é uma disputa de ego ou uma competição para provar quem é o mais forte. Ele é uma **construção narrativa compartilhada**, onde cada jogador deve agir com coerência, respeitando o contexto da história, o nível de poder do próprio personagem e as regras que mantêm o equilíbrio do mundo.

Como não existem dados nem mestre, quem dita o resultado de um combate é a **lógica narrativa**: a hierarquia de poder, as limitações físicas e espirituais, e o bom senso coletivo.

O objetivo principal é permitir que as batalhas sejam intensas e emocionantes, mas também justas, coerentes e consistentes com o universo do jogo.

Os Três Pilares do Poder



Todo personagem se baseia em três forças que determinam seu desempenho em combate: **Cultivo, Maestria e Técnica.**

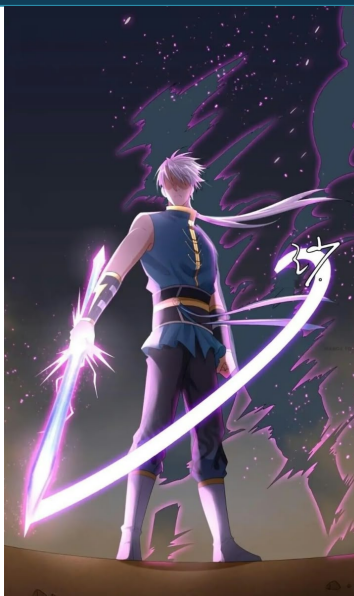
O **Cultivo** representa o nível de poder essencial do personagem. É a sua força vital, sua energia espiritual e sua escala geral de poder. Ele define o limite do que o personagem é capaz de fazer — a força dos golpes, a velocidade, a resistência e até o poder destrutivo das técnicas. Quanto maior o Cultivo, maior é a capacidade física e energética do personagem.

A **Maestria** representa a experiência, o conhecimento de combate e o domínio técnico. É a diferença entre alguém que apenas tem poder e alguém que sabe usá-lo. Um personagem com alta Maestria tem controle sobre o ritmo da luta, sobre o uso da força e sobre as reações. Mesmo que tenha um Cultivo inferior, ele pode vencer ou resistir por mais tempo graças à habilidade e estratégia.

A **Técnica** define o poder das habilidades usadas. Uma técnica de nível alto pode alterar o rumo da luta, mesmo contra alguém mais forte, mas sempre tem um custo alto em energia. Quanto mais poderosa a técnica, maior o desgaste físico e espiritual causado.

Esses três fatores se equilibram. O Cultivo define a escala, a Maestria define o controle e a Técnica define o impacto.

Hierarquia de Poder e Autoridade Narrativa



A diferença entre níveis define quem tem vantagem e quem dita o ritmo da luta. Um personagem com Cultivo superior sempre terá uma vantagem natural. Ele é mais rápido, mais resistente e mais destrutivo. Um personagem com Cultivo igual, mas Maestria maior, pode compensar a diferença com técnica e raciocínio. E alguém com uma Técnica muito poderosa pode, por um instante, inverter o resultado — mas pagará caro por isso.

Em combates equilibrados, ambos os lados podem causar dano e resistir. Em diferenças médias, o mais fraco precisa ser criativo ou depender de estratégias, armadilhas ou técnicas especiais. Já em diferenças grandes de poder, o mais forte controla a narrativa. O mais fraco só consegue resistir, atrasar, fugir ou sobreviver por sorte e

contexto.

No entanto, **autoridade narrativa não significa liberdade total**. Mesmo o personagem mais poderoso deve manter coerência com a história, o ambiente e as condições em que se encontra. Ferimentos, selos, limitações e desgaste físico ainda valem. Um personagem pode ser um deus em poder, mas não é imune ao mundo nem à lógica da narrativa.

- **A hierarquia de níveis deve ser respeitada.**