

SISTEMA DE UP

A principal base dessa evolução está no **Qi e/ou Mana**, energias que precisam ser desbloqueadas antes de serem utilizadas e desenvolvidas. O Qi normalmente possui um acesso mais simples, enquanto a Mana pode exigir condições mais específicas. Depois de desbloqueada uma energia, o personagem poderá começar a aumentá-la através da cultivação e de outros recursos oferecidos pelo sistema. O crescimento dessas energias está diretamente relacionado ao fortalecimento do personagem e àquilo que ele será capaz de fazer posteriormente.

A **cultivação** é uma das principais formas de evolução. Para cultivar, o personagem precisa possuir uma **Técnica de Cultivação**, que determina a maneira como aquele treinamento será realizado e a quantidade de energia que poderá ser adquirida. Cultivar não significa necessariamente sentar e meditar como ocorre nas representações tradicionais: **existem diversos métodos de treinamento, que podem envolver práticas completamente diferentes entre si. As particularidades de cada método são apresentadas separadamente no sistema de Técnicas de Cultivação. Ao realizar corretamente o treinamento exigido por sua técnica, o personagem recebe a quantidade de energia correspondente a ela. Dessa forma, ele pode continuar acumulando Qi, Mana ou as energias compatíveis com aquele método***, avançando gradativamente sua progressão. Conforme essas energias crescem, o personagem também desenvolve suas capacidades e atributos, criando uma evolução que ocorre naturalmente através da própria cultivação.

A cultivação, entretanto, não é a única maneira de progredir. O RPG possui também os **Pontos de Sistema**, uma recompensa que mistura elementos ON e OFF e é concedida pela participação do jogador nas diferentes atividades disponíveis. Cenas, interações, treinamentos, missões, eventos e outras atividades podem conceder Pontos de Sistema de acordo com suas respectivas regras. Assim, praticamente tudo aquilo que o jogador faz contribui, de alguma maneira, para o desenvolvimento de seu personagem. Os Pontos de Sistema oferecem uma progressão mais livre. Eles podem ser utilizados para aumentar diretamente determinados **atributos (detalhes em documento separado)**, convertidos em **Qi, Mana ou outros recursos permitidos**, utilizados para realizar desbloqueios ou ainda gastos na **Loja do Sistema**. Isso cria uma escolha constante entre investir imediatamente no próprio poder ou guardar os pontos para adquirir outros recursos posteriormente.

Um exemplo simples seria um personagem que possui **100 de Qi** e realiza uma Técnica de Cultivação que concede **20 de Qi** ao concluir seu treinamento. Depois da cultivação, ele passa a possuir **120 de Qi**, e esse crescimento poderá refletir na progressão determinada pelo sistema. Se esse mesmo jogador também completar uma missão e receber Pontos de Sistema, poderá escolher entre convertê-los em mais Qi, investir diretamente em um atributo que deseja desenvolver ou guardá-los para utilizar em outra função. Dessa forma, a evolução não segue obrigatoriamente um único caminho.

Abaixo segue a quantidade de Pontos de Sistema (PS) que o personagem pode ganhar ao cumprir determinado requisito:

- ➡ **Batalhas:** 150 Pontos de Sistema
- ➡ **Treino de Exercício Físico:** 30 Pontos de Sistema
- ➡ **Treino com Armas:** 40 Pontos de Sistema
- ➡ **Treino com Armas usando Aura:** 60 Pontos de Sistema
- ➡ **Treino de Luta Corporal:** 40 Pontos de Sistema

- ➡ **Exercício de Musculação:** 30 Pontos de Sistema
- ➡ **Treinar uma Habilidade Específica:** 50 Pontos de Sistema
- ➡ **Cultivação:** 100 Pontos de Sistema
- ➡ **Estudo / Leitura:** 20 Pontos de Sistema
- ➡ **Preparar Poções, Elixires ou Remédios:** 50 Pontos de Sistema
- ➡ **Orações / Práticas Espirituais:** 40 Pontos de Sistema
- ➡ **Eventos:** 200 Pontos de Sistema
- ➡ **Raids:** 300 Pontos de Sistema
- ➡ **Cada Cena:** 25 Pontos de Sistema
- ➡ **Tarefas/Missões de Coletar Recursos Naturais:** 75 Pontos de Sistema
- ➡ **Tarefas/Missões de Vigiar ou Espiar:** 100 Pontos de Sistema
- ➡ **Tarefas/Missões de Aprender História ou Tradição:** 75 Pontos de Sistema
- ➡ **Tarefas/Missões de Explorar Território Desconhecido:** 125 Pontos de Sistem

Além dos Pontos de Sistema, utilizados de maneira mais ampla durante a progressão, existem outros tipos de pontos voltados para áreas específicas do desenvolvimento do personagem. Entre eles estão os Pontos de Maestria, relacionados ao domínio e aperfeiçoamento de técnicas e habilidades, e os Pontos de Iluminação, ligados à compreensão e ao cumprimento de requisitos especiais ao longo da evolução.

• **Pontos de Maestria:** São pontos voltados ao aperfeiçoamento técnico e refinamento de habilidades. Diferente das Essências, que fortalecem os atributos do personagem, os Pontos de Maestria são utilizados especificamente para evoluir a Maestria Marcial e a Maestria Mágica. Eles representam experiência, domínio e compreensão sobre técnicas, estilos de combate e manipulação de energia. Um personagem com alta maestria não é necessariamente mais poderoso em atributos, mas será capaz de utilizar suas capacidades com muito mais eficiência, precisão e controle.

• **Pontos de Iluminação:** Representam o nível de compreensão, percepção e conexão do personagem com os princípios mais profundos do mundo. São necessários para determinadas evoluções e avanços especiais, funcionando como uma exigência além da simples força ou treinamento. Diferente das Essências e dos Pontos de Maestria, os Pontos de Iluminação não podem ser obtidos apenas através de combate ou esforço físico, exigindo descobertas, reflexões, experiências marcantes e momentos de verdadeiro entendimento. Esse sistema reforça a ideia de que alguns avanços dependem não apenas de poder, mas também de evolução mental e espiritual.

O player precisa preencher uma ficha de rendimento e entregar aos ADMs. Eles vão avaliar e depois conformar o UP do personagem. O UP tem uma data fixa, mas o player não precisa esperar essa data. Ele pode evoluir o personagem quando ele quiser e não existe limite de níveis, desde que tenha os requisitos suficientes, contudo, a ADM tem uma semana para avaliar a ficha dele. Já a data do UP tem como função, além de anunciar a evolução do Personagem, outros avisos importantes e até premiações.