

# Documentação inicial Mod Espiritismo Minecraft

▼ Status	Em andamento
----------	--------------

## ▼ Classes

### ▼ Médium

## Habilidades Principais

Cada habilidade pode ser desbloqueada com a progressão do personagem.

### 1. Psicografia (Ativa)

- **Efeito:** Permite receber mensagens de Espíritos superiores, revelando pistas, segredos ou missões ocultas.
- **Custo:** Drena energia espiritual.
- **Limitação:** A chance de sucesso depende do ambiente (áreas negativas podem atrapalhar).
- **Melhorias:** Reduz custo ou aumenta a clareza das mensagens.

### 2. Conexão Espiritual (Ativa)

- **Efeito:** Ora pela presença de um Espírito para interagir (ajuda, consulta ou desafios). Pode ser benéfico ou perigoso.
- **Custo:** Pode atrair Espíritos inferiores se mal utilizada.
- **Risco:** Chance de obsessão caso o médium não esteja em equilíbrio espiritual.

### 3. Visão Espiritual (Passiva)

- **Efeito:** Permite enxergar Espíritos e portais escondidos, além de ver auras para identificar se o npc ou player tem uma barra alta ou baixa de moralidade.

- **Vantagem:** Revela áreas ocultas ou aproxima Espíritos Benfeitores.
- **Desvantagem:** Pode causar perturbação mental em ambientes densos.

#### 4. Conexão Fluídica (Ativa)

- **Efeito:** Purifica o ambiente ao redor, melhorando a qualidade das comunicações.
- **Custo:** Alta energia espiritual.
- **Melhoria:** Aumenta o raio ou reduz o tempo de recarga.

#### 5. Doutrinação (Ativa)

- **Efeito:** Consegue persuadir Espíritos Imperfeitos a abandonarem ações negativas.
- **Risco:** Se falhar, pode intensificar a hostilidade dos Espíritos.

---

### Vantagens da Classe:

- Acesso a informações ocultas ou missões exclusivas através da interação espiritual.
  - Capacidade de pacificar Espíritos perturbados, ajudando na harmonia do ambiente.
  - Habilidades que favorecem o trabalho em equipe, como revelar perigos ou atrair Espíritos protetores.

---

### Desvantagens da Classe:

- Alta dependência de equilíbrio espiritual: ambientes negativos ou más ações podem dificultar o uso das habilidades.
  - Vulnerável a ataques espirituais, como obsessões ou energias negativas.
  - Necessidade constante de itens ou ações para manter energia espiritual em níveis elevados.
-

## **Bônus (Atributos Positivos):**

1. **Afinidade Espiritual:** Melhora a comunicação com Espíritos superiores, aumentando a chance de sucesso em habilidades.
  2. **Intuição Avançada:** Recebe pequenos presságios em situações perigosas (como um brilho antes de um ataque surpresa).
  3. **Aura Pacífica:** Reduz a agressividade de Espíritos inferiores próximos.
- 

## **Ônus (Atributos Negativos):**

1. **Perturbação Mental:** Após uso contínuo de habilidades, pode sofrer penalidades temporárias (visão embaçada ou lentidão).
  2. **Susceptibilidade Espiritual:** É mais propenso a obsessões ou efeitos de Espíritos perturbadores.
  3. **Custo Energético Alto:** As habilidades drenam energia espiritual rapidamente, exigindo boa gestão de recursos.
- 

## **Itens Recomendados para a Classe**

1. **Mesa Mediúnica**
    - Permite comunicações mais seguras e precisas, reduzindo os riscos de obsessão.
  2. **Água Fluidificada**
    - Cura estados negativos, como perturbação mental ou obsessão.
- 

## **Exemplo de Progresso da Classe (Níveis):**

1. **Nível 1:**
  - Acesso básico à psicografia e visão espiritual.
  - Alta chance de erro em ambientes hostis.
2. **Nível 5:**

- Habilidade de doutrinação desbloqueada.
- Redução moderada de riscos ao lidar com Espíritos Imperfeitos.

### 3. **Nível 10:**

- Conexão fluídica purifica grandes áreas, tornando comunicações seguras.
- Chance de atrair Espíritos Superiores para auxílio em batalhas morais ou apoio em dificuldades física.

---

## **Mecânicas Específicas para Implementação**

### 1. **Barra de Energia Espiritual:**

- Representa a capacidade de interagir com Espíritos. Diminui ao usar habilidades e pode ser recarregada em locais positivos ou com itens especiais.

### 2. **Sistema de Obsessão:**

- Interações malsucedidas com Espíritos podem causar obsessões, reduzindo atributos temporariamente ou causando eventos negativos.

### 3. **Missões Exclusivas:**

- **Médium de Comunicação** pode desbloquear missões relacionadas a Espíritos sofredores, colônias espirituais ou mistérios ocultos.
- **Descrição:** Especializado em comunicação com Espíritos, mediando entre o plano físico e o espiritual.
- **Habilidades:**
  - **Psicografia:** Escreve mensagens recebidas dos Espíritos, revelando pistas ou missões.
  - **Atração:** Consegue chamar Espíritos específicos para ajudar ou aconselhar.

- **Proteção Espiritual:** Usa fluídos espirituais para repelir Espíritos Imperfeitos.

## ▼ Doutrinador

### Descrição:

O Doutrinador é um guia espiritual e moral, dedicado a promover o progresso de Espíritos e jogadores. Sua principal função é pacificar conflitos, ensinar as Leis Morais e auxiliar no caminho da evolução espiritual. Ele atua como um ponto de equilíbrio em meio a ambientes hostis, sendo indispensável para manter a harmonia.

---

### Habilidades Principais

Cada habilidade pode ser desbloqueada com o progresso do personagem.

#### 1. Evangelização (Ativa)

- **Efeito:** Convince Espíritos Encarnados Imperfeitos a abandonarem ações negativas, ajudando-os a progredir.
- **Custo:** Consome energia espiritual para cada tentativa.
- **Limitação:** Requer ambiente relativamente equilibrado para maior eficácia.
- **Melhoria:** Aumenta a chance de sucesso ou reduz o custo de energia.

#### 2. Aura de Paz (Passiva)

- **Efeito:** Cria uma área ao redor do Doutrinador que reduz a hostilidade de Encarnados e diminui danos recebidos.
- **Raio Inicial:** Pequeno, mas pode ser ampliado com o avanço da classe.
- **Melhoria:** Prolonga o tempo de efeito ou fortalece o impacto da aura.

#### 3. Sabedoria Kardecista (Passiva/Ativa)

- **Efeito:** Concede bônus temporários a aliados ao recitar trechos das obras espíritas. Melhora a resistência moral e espiritual do grupo.
- **Custo:** Necessita tempo para ativação, como uma "oração".
- **Melhoria:** Aumenta a duração do efeito ou a potência dos buffs.

#### 4. **Disciplina Moral (Ativa)**

- **Efeito:** Aplica uma penalidade a encarnados Imperfeitos próximos, reduzindo suas ações destrutivas.
- **Risco:** Pode atrair a ira de Espíritos mais agressivos de nível mais alto, porém se a barra de moralidade tiver alta, os riscos são menores.
- **Melhoria:** Aumenta o alcance ou a intensidade da redução de ações hostis.

#### 5. **Reflexão Coletiva (Ativa)**

- **Efeito:** Convida aliados e encarnados a uma pausa para meditação, restaurando energia espiritual e removendo efeitos negativos.
- **Custo:** Requer concentração do Doutrinador, tornando-o vulnerável durante a ativação.
- **Melhoria:** Reduz o tempo de recarga ou aumenta o efeito restaurador.

---

### **Vantagens da Classe:**

- Capacidade de pacificar ambientes, reduzindo conflitos e melhorando a segurança do grupo.
  - Aumento da eficácia de aliados ao fornecer buffs e restauração moral.
  - Pode ajudar Espíritos a evoluírem, o que gera recompensas espirituais significativas.
-

## Desvantagens da Classe:

- Pouca capacidade ofensiva direta, dependendo de aliados para proteção em situações de combate.
  - Sem capacidade de ver espíritos, apenas os sentem próximos como um sensor.
  - Alta dependência de equilíbrio espiritual no ambiente para maximizar suas habilidades.
  - Vulnerável durante habilidades de meditação ou evangelização, exigindo suporte do grupo.
- 

## Bônus (Atributos Positivos):

1. **Influência Moral:** Aumenta a chance de sucesso ao lidar com Encarnados perturbados.
  2. **Equilíbrio Natural:** Reduz a velocidade com que o ambiente espiritual se deteriora em sua presença.
  3. **Resistência Espiritual:** Diminui os efeitos de obsessões ou ataques espirituais se a barra de moralidade tiver alta, cada vez mais alta menor a chance.
- 

## Ônus (Atributos Negativos):

1. **Fragilidade Física:** Reduz a resistência a ataques físicos diretos.
  2. **Foco Concentrado:** Ao usar habilidades de pacificação ou buffs, torna-se mais suscetível a distrações.
  3. **Dependência de Ambiente Positivo:** Suas habilidades são menos eficazes em áreas dominadas por Espíritos Imperfeitos ou energias densas.
- 

## Itens Recomendados para a Classe

1. **Livros Espíritas**
  - Potencializa a habilidade "Sabedoria Kardecista" ao ser usado.

---

## Exemplo de Progresso da Classe (Níveis):

### 1. Nível 1:

- Acessa "Evangelização" e "Aura de Paz".
- Alta chance de falha em áreas densas de negatividade.

### 2. Nível 5:

- Desbloqueia "Sabedoria Kardecista" e melhora os efeitos de buffs para aliados.
- A habilidade "Evangelização" se torna mais eficiente contra Encarnados perturbados.

### 3. Nível 10:

- Acessa "Reflexão Coletiva", restaurando energia espiritual e removendo obsessões de aliados próximos.
- Reduz custos espirituais em áreas equilibradas.

---

## Mecânicas Específicas para Implementação

### 1. Sistema de Aura:

- Um círculo de influência (visível ou invisível) ao redor do Doutrinador que aplica passivamente bônus para aliados e penalidades para Espíritos negativos, somente médiuns conseguem ver.

### 2. Interações com Espíritos:

- Cada tentativa de evangelização ou doutrinação gera uma chance de sucesso ou falha. O sucesso aumenta o progresso do Espírito; a falha pode causar resistência ou ataques.

### 3. Equilíbrio do Ambiente:

- A presença do Doutrinador altera lentamente o equilíbrio espiritual de áreas contaminadas, transformando-as em locais



mais pacíficos e harmoniosos, caso sua barra de moralidade esteja alta.

## ▼ Trabalhador Espiritual

### Descrição:

O Trabalhador Espiritual representa o esforço diário das pessoas comuns no progresso espiritual. Não possui mediunidade evidente, mas age como um pilar moral e prático no mundo espiritual e material. Sua força está na perseverança, na caridade e na capacidade de colaborar com Espíritos e pessoas em situações adversas.

---

### Habilidades Principais

Essas habilidades refletem o trabalho constante e a dedicação às tarefas simples, mas essenciais.

#### 1. Caridade Ativa (Ativa)

- **Efeito:** Auxilia NPCs ou Espíritos em tarefas simples, como coletar recursos ou realizar entregas. Concede bônus de moralidade e itens básicos como recompensa.
- **Custo:** Tempo e esforço físico.
- **Melhoria:** Reduz o tempo necessário para completar tarefas ou aumenta as recompensas.

#### 2. Círculo de Apoio (Passiva)

- **Efeito:** A presença do Trabalhador Espiritual melhora a energia e a moral de aliados próximos, promovendo harmonia no grupo.
- **Raio Inicial:** Pequeno, ampliável com progresso.
- **Limitação:** Não afeta Espíritos Imperfeitos diretamente.

#### 3. Prece Sincera (Ativa)

- **Efeito:** Aumenta a chance de sucesso em ações difíceis ou perigosas (como missões de resgate ou enfrentamento de Espíritos negativos).

- **Custo:** O jogador precisa pausar suas atividades por alguns segundos.
- **Melhoria:** Reduz o tempo de recarga ou melhora os efeitos da prece.

#### 4. Resiliência (Passiva)

- **Efeito:** Aumenta a resistência física e espiritual contra energias negativas, permitindo maior atuação em ambientes densos.
- **Melhoria:** Garante imunidade temporária a obsessões leves.

#### 5. Atos de Bondade (Ativa)

- **Efeito:** Realiza pequenas ações altruístas que geram bônus de energia espiritual e melhoram o ambiente ao redor.
- **Exemplo:** Plantar flores, reparar construções ou ajudar NPCs aumenta a harmonia local.
- **Melhoria:** Amplia o impacto positivo ou reduz o custo de energia.

---

### Vantagens da Classe:

- Fácil acesso a missões simples e recompensas frequentes, promovendo evolução constante.
- Forte resistência espiritual e física, adequada para tarefas práticas.
- Capaz de melhorar ambientes negativos de forma gradual, sem atrair atenção indesejada.

---

### Desvantagens da Classe:

- Sem habilidades mediúnicas diretas, depende de outros para interagir com Espíritos.
  - Recompensas menores em comparação a classes especializadas como Médium ou Doutrinador.
  - Menor impacto em situações de conflito direto.
-

## **Bônus (Atributos Positivos):**

1. **Força do Trabalho:** Consegue executar tarefas físicas mais rapidamente que outras classes.
  2. **Carisma Natural:** Atrai ajuda de NPCs ou Espíritos Benfeitores com maior facilidade.
  3. **Resiliência Espiritual:** Maior imunidade a obsessões e efeitos de Espíritos Imperfeitos.
- 

## **Ônus (Atributos Negativos):**

1. **Limitação Mediúnica:** Não pode se comunicar diretamente com Espíritos ou realizar ações mediúnicas avançadas.
  2. **Dependência de Ambiente Físico:** Precisa de recursos materiais (como ferramentas ou alimentos) para se manter eficiente.
  3. **Progresso Lento:** Evolução espiritual mais gradual, exigindo esforço contínuo.
- 

## **Itens Recomendados para a Classe**

1. **Ferramentas de Trabalho**
    - Facilita a realização de tarefas manuais e aumenta a produtividade.
  2. **Lanterna Espiritual**
    - Ajuda a iluminar áreas escuras e reduz os efeitos de influências negativas no ambiente.
  3. **Amuleto da Perseverança**
    - Diminui a fadiga em missões longas ou desafiadoras.
- 

## **Exemplo de Progresso da Classe (Níveis):**

1. **Nível 1:**
  - Acesso a "Caridade Ativa" e "Círculo de Apoio".

- Pode realizar tarefas simples para NPCs.

## 2. **Nível 5:**

- Desbloqueia "Prece Sincera", aumentando o suporte em situações perigosas.
- Ganha maior resistência contra energias negativas.

## 3. **Nível 10:**

- Desbloqueia "Atos de Bondade", permitindo maior impacto no ambiente.
- Capaz de melhorar ambientes densos com maior rapidez.

---

# Mecânicas Específicas para Implementação

## 1. **Sistema de Missões de Caridade:**

- O Trabalhador pode realizar missões simples, como ajudar NPCs em tarefas práticas (coletar itens, reparar estruturas, levar mensagens).

## 2. **Impacto no Ambiente:**

- Pequenas ações como plantar, limpar áreas ou ajudar outros NPCs lentamente harmonizam o local, tornando-o mais seguro e receptivo a Espíritos Benfeitores.

## 3. **Progresso Espiritual Simples:**

- O Trabalhador ganha pontos de moralidade ao completar missões e ações altruístas, progredindo de forma constante e gradual.

### ▼ NPCs

#### ▼ **Allan Kardec**

- **Função:** Guia principal que ensina os fundamentos da Doutrina Espírita, responde perguntas sobre o mundo espiritual e orienta missões.
- **Localização:**

- No **Centro Espírita** no Plano Material.
- Também pode ser encontrado no **Plano Espiritual Superior** após a evolução do jogador.
- **Requisitos para interação:**
  - **Plano Material:** Qualquer jogador pode interagir com ele.
  - **Plano Espiritual Superior:** Apenas jogadores da Segunda Ordem.
- **Interações:**
  - **Diálogo:** Oferece explicações básicas e profundas sobre a Doutrina Espírita.
  - **Missões:** Oferece missões relacionadas à educação moral e ao progresso espiritual.
  - **Dicas:** Dá conselhos sobre como lidar com obsessões e Espíritos perturbadores.

#### ▼ **Amélie Gabrielle Boudet**

- **Função:** Oferece informações sobre a importância moral e a educação espiritual, especialmente voltadas à caridade e bondade.
- **Localização:**
  - Pode ser encontrada em **Colônias Espirituais** como "Nosso Lar" como uma convidada especial.
- **Requisitos para interação:**
  - A barra de moralidade deve estar acima de 50%.
  - Para missões mais avançadas, o jogador deve demonstrar ações de caridade no jogo.
- **Interações:**
  - **Missões:** Oferece tarefas ligadas à caridade, como ajudar aldeões ou Espíritos sofredores.
  - **Diálogo:** Fornece lições e histórias inspiradoras sobre virtudes e progresso moral.

- **Recompensas:** Itens espirituais relacionados à caridade, como **Cristais de Harmonia**.

#### ▼ **Chico Xavier**

- **Função:** Um NPC que transmite mensagens de Espíritos e orienta o jogador em provas morais.
- **Localização:**
  - Pode ser encontrado no **Centro Espírita** e ocasionalmente aparece em lugares onde Espíritos precisam de ajuda, dependendo de onde aparece pode dar diferentes tipos de missão, podem aparecer em qual quer dimensão, porem o tipo de interação de onde aparece vai ser diferente.
- **Requisitos para interações de adquirir missões:**
  - Ter moralidade neutra ou positiva.
  - Disponível a todas as classes, mas com interações extras para Médiuns.
- **Interações:**
  - **Mensagens Mediúnicas:** Transmite mensagens de Espíritos, que podem dar dicas sobre missões ou eventos futuros.
  - **Missões:** Atribui provas morais para o jogador resolver dilemas éticos ou ajudar NPCs.
  - **Recompensas:**
    - Aumenta a barra de moralidade.
    - Habilidades como **pesca aprimorada** ou **crescimento acelerado de plantações, ou domesticação de animais sem a necessidade de itens extra**

#### ▼ **Divaldo Franco e Haroldo Dutra**

- **Função:** Mestres que ajudam a interpretar textos e compreendem leis morais mais avançadas.
- **Localização:**

- Encontrado em centros espirituais normalmente no salão de palestras ou nas biblioteca dessas estruturas.
- **Requisitos para interação:**
  - Jogadores de terceira ordem pode adquirir missões importante ou habilidades
- **Interações:**
  - **Diálogo:** Oferecem explicações profundas sobre leis morais e espirituais.
  - **Missões:**
    - Resgates no Umbral.
    - Educação de Espíritos perturbadores.
  - **Recompensas:**
    - Textos espirituais raros.
    - Habilidades como **trocas mais justas com aldeões** ou **iluminação natural em áreas escuras**.

#### ▼ Jesus

- **Função:** NPC de grande elevação moral, cuja presença pode desbloquear missões de alta importância espiritual.
- **Localização:**
  - Apenas no **Plano Espiritual Superior**.
- **Requisitos para interação:**
  - A barra de bondade deve estar acima de 80%.
  - O jogador deve ter completado várias provas morais e estar na Segunda Ordem.
- **Interações:**
  - **Missões Avançadas:** Tarefas de alto impacto, como purificar áreas corrompidas ou salvar Espíritos de grande sofrimento, ou realizar grandes sacrifícios.

- **Diálogo:** Transmite ensinamentos que afetam diretamente a barra de bondade e o entendimento do jogador sobre o mundo espiritual.
- **Recompensas:**
  - Habilidades exclusivas, como **aura pacificadora** que impede mobs hostis de atacar.

#### ▼ Doutrinadores

- **Função:** NPCs que ajudam no progresso moral e na pacificação de Espíritos perturbadores, caso o jogador escolha essa classe, serão eles que devem procurar para iniciar nessa jornada pois vão oferecer o suporte necessario, e as missões vai dar mais experiencia.
- **Localização:**
  - No **Centro Espírita** e em áreas próximas ao jogador no plano material.
- **Requisitos para interação:**
  - Disponível para todas as classes.
- **Interações:**
  - **Diálogo:** Oferecem conselhos sobre como lidar com Espíritos obsessores e energias negativas.
  - **Apoio:** Podem ajudar o jogador a completar missões de doutrinação

#### ▼ Médiuns

- **Função:** Auxiliam o jogador com comunicações espirituais e fornecem itens específicos para interagir com Espíritos, caso o jogador escolha essa classe terão de procurar esses tipos de NPC para pegar missões que vão adquirir mais experiencias.
- **Localização:**
  - No **Centro Espírita** e ocasionalmente em aldeias.
- **Requisitos para interação:**



- Todas as classes podem interagir, mas Médiums têm missões específicas para desbloquear habilidades.

- **Interações:**

- **Missões:** Ensinar técnicas de mediunidade ou purificação.
- **Itens:** Oferecem **água fluidificada**, **cristais espirituais** e **amuletos de proteção**.

#### ▼ **Trabalhadores Espirituais**

- **Função:** NPCs focados em tarefas práticas, como purificação e assistência no mundo material.
- **Localização:**
  - Próximos a Centros Espíritas ou construções espirituais.
- **Requisitos para interação:**
  - Disponível para todos os jogadores.
- **Interações:**
  - Oferecem tarefas simples, como coletar materiais ou purificar áreas.
  - Recompensas: pequenos aumentos na barra de moralidade.

#### ▼ **Encarnados comuns**

- **Função:** NPCs que representam pessoas comuns e aldeões no mundo material, com dilemas morais e necessidades básicas.
- **Localização:**
  - Encontrados em aldeias ou em áreas de conflito moral.
- **Requisitos para interação:**
  - Todas as classes podem interagir.
- **Interações:**
  - Oferecem pequenas missões, como doação de alimentos ou ajuda para resolver conflitos.

#### ▼ Encarnados perturbadores

- **Função:** NPCs que representam encarnados com más intenções, desafiando a moralidade do jogador, podendo causar danos ou não, caso o jogador revide pode abaixar a barra de moralidade.
- **Localização:**
  - Encontrados em áreas de baixa moralidade.
- **Requisitos para interação:**
  - Jogadores com moralidade baixa têm maior probabilidade de encontrá-los.
- **Interações:**
  - Oferecem escolhas morais difíceis, como colaborar com ações negativas ou tentar reformá-los.

#### ▼ Espíritos

##### ▼ Primeira Ordem: Espíritos Puros

Os Espíritos Puros representam o estado máximo de evolução espiritual. Eles alcançaram a perfeição e não estão mais sujeitos a reencarnações ou às paixões humanas. A perfeição moral e intelectual é absoluta.

- **Características principais:**
  - Não possuem mais influências materiais.
  - São perfeitamente bons, justos e sábios.
  - Vivem unicamente para fazer o bem e para ajudar na ordem universal.
- **Ações:**
  - Participam diretamente da execução dos desígnios de Deus, sendo emissários divinos.
  - Ajudam a guiar a humanidade e os Espíritos em evolução.

Esses Espíritos são extremamente raros, e, segundo Kardec, podem ser identificados como os "anjos" na tradição cristã.

▼ Segunda Ordem: Bons Espíritos

▼ **Espíritos Benevolentes**

- **Características principais:** São bondosos e desejam ajudar os outros, mas podem ter limitações no conhecimento.
- **Ações:** Consolam e aconselham, sendo guias morais e exemplos de virtude.

▼ **Espíritos Sábios**

- **Características principais:** São mais notáveis pelo vasto conhecimento e sabedoria do que pelas virtudes morais.
- **Ações:** Contribuem para o progresso intelectual, orientando sobre questões científicas, filosóficas e espirituais.

▼ **Espíritos de Ciência**

- **Características principais:** Possuem conhecimentos especializados em diversas áreas, mas sua elevação moral pode ser mais limitada.
- **Ações:** Ajudam no avanço técnico e intelectual, contribuindo para o entendimento do mundo e da vida.

▼ **Espíritos Superiores**

- **Características principais:** Combinam grande elevação moral e intelectual, sendo próximos da perfeição.
- **Ações:** Orientam sobre questões importantes e inspiram ações para o progresso humano, podendo dirigir outros Espíritos.

▼ Terceira Ordem: Espíritos Imperfeitos

▼ **Espíritos Impuros**

- **Características principais:** Tendem ao mal, se alegram com a prática da maldade e podem ser instrumentos para influenciar

negativamente os outros. Geralmente são cruéis, vingativos e desprovidos de escrúpulos.

- **Ações:** Inspiram discórdias e alimentam paixões destrutivas.

#### ▼ Espíritos Levianos

- **Características principais:** São brincalhões, zombeteiros e imaturos, mas sem intenção real de causar dano grave.
- **Ações:** Fazem troças, perturbam comunicações sérias e procuram enganar com respostas irrelevantes ou inconsistentes.

#### ▼ Espíritos Pseudo-Sábios

- **Características principais:** Fingem ter conhecimentos que na realidade não possuem. Costumam utilizar uma linguagem pomposa e frases complexas para impressionar.
- **Ações:** Confundem, disseminam falsidades e resistem ao esclarecimento verdadeiro.

#### ▼ Espíritos Neutros

- **Características principais:** Não são inclinados a fazer o bem nem o mal, mas permanecem indiferentes ao progresso moral.
- **Ações:** Geralmente, não interferem de forma significativa, mas também não auxiliam no progresso espiritual.

#### ▼ Espíritos Perturbadores

- **Características principais:** São moralmente atrasados e frequentemente ignorantes. Podem agir movidos pelo egoísmo ou ressentimento, sem necessariamente serem maus de natureza.
- **Ações:** Provocam desordem e confusão, por vezes por simples prazer ou falta de entendimento.

#### ▼ Itens

##### ▼ Livro dos Espíritos

- **Função:** Item essencial para guiar os jogadores no mundo espiritual. Contém explicações sobre as ordens de Espíritos e as leis morais.
- **Uso:** Quando lido, concede "sabedoria espiritual" ou ativa eventos específicos.

#### ▼ Mesa Mediúnica

- **Descrição:** Uma mesa que permite o jogador tentar se conectar com Espíritos, como um "módulo de crafting espiritual".
- **Função:** Serve para tentar uma conexão com NPCs ou pedir conselhos de Espíritos. Pode haver um risco (ex.: atrair Espíritos perturbadores).

#### ▼ Água Fluidificada

- Item que cura efeitos negativos, como obsessões ou estados de perturbação espiritual.

#### ▼ Luz Espiritual (Lanterna Espiritual)

- **Descrição:** Ilumina dimensões ou áreas dominadas por Espíritos inferiores, protegendo o jogador.
- **Função:** Reduz a presença de Espíritos Imperfeitos em um raio.

#### ▼ Dimensões

### Dimensões Espirituais Inspiradas

#### ▼ Interconexões entre Dimensões:

##### 1. Portais de Acesso:

- Portais para o Umbral podem surgir em áreas de alta energia negativa.
- Portais para o Plano Espiritual Superior ou Colônias só aparecem após atingir moralidade alta.

##### 2. Progressão Dinâmica:

- Jogadores devem equilibrar suas ações no plano material para acessar dimensões superiores ou evitar ficar presos no Umbral.

##### 3. Itens Exclusivos por Dimensão:

- **Plano Material:** Itens básicos como água fluidificada e cristais de harmonia.
- **Umbral:** Cristais sombrios e fragmentos espirituais.
- **Plano Superior:** Cristais de elevação e textos doutrinários avançados.
- **Colônias:** Relíquias espirituais e habilidades únicas.

## ▼ Plano Material

### Descrição:

O mundo base do Minecraft, onde o jogador começa sua jornada espiritual. Aqui, o jogador interage com NPCs, Espíritos e constrói sua evolução espiritual.

### Características:

#### 1. Estruturas Encontráveis:

- **Centros Espíritos:** Para aprendizado, purificação e missões.
- **Casas assombradas ou áreas contaminadas:** Locais de energia negativa que precisam ser purificados.
- **Templos espirituais:** Pequenas construções que fornecem itens, como cristais ou livros doutrinários.

#### 2. NPCs e Espíritos:

- **Aldeões e NPCs Comuns:** Podem pedir ajuda ou oferecer missões.
- **Espíritos de Classes Baixas:** São mais comuns e oferecem desafios morais.

#### 3. Mecânicas Exclusivas:

- **Evolução Espiritual:** A barra de moralidade do jogador é influenciada por suas ações no plano material, ela cresce de forma mais rápida somente nesse plano, em outros crescem pouco.
- **Portais para Outros Planos:** Locais específicos, como Centros Espíritos ou áreas com alta energia espiritual, podem conter

portais para dimensões superiores ou inferiores

## ▼ Plano Espiritual Inferior (Umbral)

### Descrição:

Uma dimensão sombria e caótica, habitada por Espíritos Imperfeitos e obsessores. Serve como local de provas morais e desafios espirituais.

### Construção da Dimensão:

#### 1. Ambiente:

- **Céu:** Escuro, com neblina e partículas sombrias.
- **Terreno:** Montanhoso, irregular, cheio de lava, rios de partículas sombrias e áreas de Soul Sand.
- **Iluminação:** Naturalmente baixa, com efeitos de sombra que limitam a visão do jogador.

#### 2. Estruturas Encontráveis:

- **Hospitais Espirituais:** Pequenas áreas de refúgio onde o jogador pode se curar e descansar.
- **Ruínas Espirituais:** Contêm itens corrompidos que podem ser purificados ou usados para rituais.
- **Cavernas Infestadas:** Lar de Espíritos obsessores e mobs espirituais hostis.

#### 3. NPCs e Espíritos:

- **Espíritos Imperfeitos:** Hostis, mas podem ser doutrinados ou pacificados.
- **Espíritos Obsessores:** Atacam o jogador, causando efeitos como lentidão, cegueira.

#### 4. Mecânicas Exclusivas:

- **Purificação de Áreas:** Usar água fluidificada para purificar pilares de energia negativa.

- **Dificuldade Proporcional:** Jogadores com baixa moralidade enfrentam mais desafios e ataques.
- **Provas Morais:** Dilemas envolvendo salvar Espíritos ou enfrentar mobs espirituais.

## ▼ Plano Espiritual Superior

### Descrição:

Uma dimensão pacífica e cheia de luz, acessível apenas para jogadores com alta moralidade e pertencentes à Segunda Ordem. Habitada por Espíritos Superiores e Puros.

### Construção da Dimensão:

#### 1. Ambiente:

- **Céu:** Brilhante e cheio de partículas de luz (como o bioma do "End" modificado).
- **Terreno:** Flutuante, com ilhas interconectadas por pontes naturais ou feixes de luz.
- **Iluminação:** Naturalmente clara e radiante, com uma sensação de tranquilidade.

#### 2. Estruturas Encontráveis:

- **Templos de Sabedoria:** Contêm textos doutrinários avançados que concedem habilidades ou insights sobre missões.
- **Pontos de Elevação:** Raros itens usados para desbloquear habilidades avançadas ou purificar áreas no plano material.
- **Santuários de Paz:** Áreas para meditação e regeneração completa de energia espiritual.

#### 3. NPCs e Espíritos:

- **Espíritos Superiores:** Oferecem missões e recompensas espirituais significativas, porem nenhuma dessas recompensas são de itens matérias.



- **Espíritos Puros:** Podem transmitir mensagens divinas ou realizar intervenções em momentos críticos.

#### 4. Mecânicas Exclusivas:

- **Aprendizado Avançado:** Missões focadas em compreender as leis morais e auxiliar o plano material.
- **Portais para Colônias Espirituais:** Alguns templos servem como conexão para "Nosso Lar" e outras colônias.

### ▼ Colônias Espirituais

#### Descrição:

Dimensões de aprendizado e convivência pacífica. Inspiradas em relatos como "Nosso Lar", são lugares de descanso e treinamento espiritual.

#### Construção da Dimensão:

##### 1. Ambiente:

- **Céu:** Azul claro, com nuvens brilhantes e partículas suaves de luz.
- **Terreno:** Cidades flutuantes ou ilhas conectadas por portais de luz.
- **Vegetação:** Árvores e flores luminosas, com fontes de água cristalina.

##### 2. Estruturas Encontráveis:

- **Bibliotecas Espirituais:** Contêm livros raros que desbloqueiam habilidades e conhecimentos avançados.
- **Hospitais de Regeneração:** Locais para cura física e espiritual.
- **Salas de Treinamento Espiritual:** Permitem ao jogador melhorar habilidades mediúnicas ou doutrinadoras.

##### 3. NPCs e Espíritos:

- **Espíritos Elevados:** Oferecem lições e missões baseadas em progresso moral.

- **Guias Espirituais:** Acompanham o jogador em missões importantes no plano material ou inferior.

#### 4. Mecânicas Exclusivas:

- **Missões de Alto Nível:** Envolvem salvar Espíritos do Umbral ou guiar jogadores ou npcs no plano material, porem somente e acessível para alto nivel da barra de moralidade ou jogadores que atingiu o grau de segunda ordem.
- **Interações com Espíritos Puros:** Permitem aprendizado moral profundo e recompensas exclusivas de conhecimento, somente jogadores que atingiu o nivel de segunda ordem.
- **Descanso e Reenergização:** Recuperação completa após grandes desafios.

#### ▼ Estruturas

##### ▼ Interação entre as Estruturas

##### 1. Centro Espírita como Base de Operações:

- Serve como o ponto de partida para missões e aprendizado inicial.

##### 2. Hospitais Espirituais como Refúgio:

- Após enfrentar desafios como obsessões ou provas morais, o jogador pode se recuperar aqui antes de prosseguir.

##### 3. Nosso Lar como Meta:

- Representa o objetivo final de evolução espiritual, acessível apenas para jogadores com a barra de moralidade adequada ou que alcançaram a Segunda Ordem, conseguem acessar.

#### ▼ Centro Espírita

##### **Descrição:**

Um local de cura no mundo material onde jogadores podem estudar, purificar influências negativas e interagir com Espíritos Benfeitores.

##### **Construção:**

- **Blocos principais:**
  - **Quartzo ou pedra branca:** Representa pureza e neutralidade.
  - **Vidro colorido (azul ou verde):** Simboliza tranquilidade e espiritualidade.
  - **Lanternas de alma:** Fornecem iluminação espiritual.
- **Layout sugerido:**
  - **Entrada principal:** Uma porta simples com um pequeno hall decorado com flores e cristais.
  - **Sala de estudo:** Livros em estantes contendo textos doutrinários (como "O Livro dos Espíritos").
  - **Sala de passes espirituais:** Um espaço com cadeiras e uma mesa central, onde o jogador pode realizar purificações.
  - **Área de meditação:** Um jardim interno ou externo com bancos, água fluídica e cristais espirituais.

## O que pode ser encontrado:

1. **Livros Doutrinários:**
  - Textos que ensinam sobre o progresso moral e as leis espirituais.
2. **Mesa Mediúnica:**
  - Permite comunicação com Espíritos Benfeitores para receber conselhos ou missões.
3. **NPCS para ajudar:**
  - Alguns npcs podem ser encontrados nessas estruturas.
4. **Água Fluidificada:**
  - Cura efeitos negativos, como lentidão ou visão turva.

## Finalidades:

- **Purificação pessoal:**
  - Limpar obsessões espirituais ou energias negativas acumuladas.

- **Estudo:**
  - Aprender mais sobre os princípios espirituais, desbloqueando dicas ou habilidades.
- **Receber missões:**
  - Espíritos Benfeitores podem oferecer tarefas relacionadas ao progresso moral.

## ▼ Hospitais Espirituais

### Hospitais Espirituais

#### Descrição:

Estruturas da dimensão do plano espiritual inferior que seria o umbral, locais que oferecem cura e reenergização para jogadores feridos moral ou fisicamente enquanto exploram a dimensão do umbral para ajudar em missões.

#### Construção:

- **Blocos principais:**
  - **Quartzo ou mármore branco:** Para criar uma aparência celestial.
  - **Vidro claro ou blocos de luz:** Representa energia curativa.
  - **Plantas luminosas:** Como algas ou flores brilhantes do End.
- **Layout sugerido:**
  - **Entrada:** Uma escadaria iluminada que conduz a um portal espiritual (como o de cidades celestiais).
  - **Salas de cura:** Pequenos espaços com camas espirituais feitas de blocos de luz e cristais.
  - **Jardim de energia:** Uma área central com fontes de água e cristais flutuantes que emitem partículas brilhantes.

#### O que pode ser encontrado:

##### 1. Áreas de Regeneração:

- Jogadores podem descansar para recuperar energia espiritual e saúde física.

## **2. Curadores Espirituais:**

- NPCs que realizam passes energéticos para remover obsessões ou curar danos acumulados.

## **3. Itens de Cura:**

- Poções espirituais ou itens como água fluidificada avançada.

## **Finalidades:**

- **Recuperação:**
  - Restaura saúde e energia espiritual após confrontos ou longas jornadas.
- **Conselhos de Espíritos:**
  - Espíritos de cura podem ensinar como lidar com desafios espirituais.
- **Preparação para missões:**
  - Antes de explorar áreas difíceis, os jogadores podem se reenergizar aqui.

## **▼ Colônia Espiritual Nosso Lar**

### **Descrição:**

Uma dimensão alternativa inspirada na obra de André Luiz, representando um local de aprendizado, harmonia e descanso espiritual.

### **Construção:**

- **Dimensão:**
  - O acesso é feito por meio de um portal especial (feito de cristais espirituais e blocos de luz), porem somente espíritos com a barra de moralidade mais alta ou de segunda ordem conseguem acessar.

- **Cenário:** Céu brilhante, com construções flutuantes e vegetação etérea.
- **Estruturas principais:**
  - **Cidade Principal:** Edifícios brancos e dourados com uma estética limpa e celestial.
  - **Praça Central:** Um local com um grande cristal flutuante que emite partículas luminosas.
  - **Biblioteca Espiritual:** Contém livros raros que desbloqueiam habilidades ou revelam segredos espirituais.
  - **Jardins de Harmonia:** Áreas naturais com árvores luminosas e fontes de energia curativa.

## O que pode ser encontrado:

1. **Espíritos Superiores:**
  - NPCs que oferecem lições morais e missões avançadas.
2. **Relíquias Espirituais:**
  - Itens únicos, como cristais de elevação espiritual ou ferramentas para purificação.
3. **Áreas de Aprendizado:**
  - Salas onde os jogadores podem treinar habilidades espirituais ou realizar rituais para evoluir espiritualmente.

## Finalidades:

- **Evolução Moral:**
  - Jogadores da Segunda Ordem podem completar missões que promovem progresso espiritual.
- **Descanso e Reflexão:**
  - Um local onde o jogador pode regenerar energia espiritual em paz.
- **Exploração e Descobertas:**

- Relíquias espirituais e textos raros podem ser encontrados aqui, revelando segredos sobre o universo espiritual.

## ▼ Mecânicas

### ▼ Evolução Espiritual

#### Como funciona:

- **Barra de Progresso Espiritual:** O jogador começa como um Espírito da Terceira Ordem. Para evoluir para a Segunda Ordem, deve acumular pontos de moralidade e completar provas específicas.
- **Missões para Evolução:** As missões podem incluir ajudar NPCs (como aldeões), purificar áreas negativas, ou realizar boas ações, como compartilhar itens com outros jogadores ou salvar mobs.

#### Melhorias:

##### 1. Interação com Mobs:

- Após evoluir para a Segunda Ordem, ao clicar com o botão direito em mobs hostis ou alguns pacífico, o jogador recebe itens como "presente espiritual".
- Exemplo:
  - Iron Golem: Flor ou Ferro.
  - Zumbis: Carne podre ou pepitas de ouro.
  - Esqueletos: Ossos ou flechas.

##### Limitação:

- Para evitar exploração infinita, só é possível fazer 1 por mob.

##### 2. Irreversibilidade:

- Uma vez evoluído para a Segunda Ordem, o jogador perde a habilidade de atacar, simbolizando o desapego às ações violentas.

##### 3. Barra de Moralidade (detalhada abaixo):

- **Terceira Ordem:** Representa o progresso moral do jogador. A barra de moralidade deve estar cheia para evoluir à Segunda Ordem.
- **Segunda Ordem:** A barra de bondade substitui a de moralidade, refletindo a capacidade do jogador de influenciar positivamente o mundo ao redor

#### ▼ Barra de moralidade

### Como funciona:

- A barra mede as ações do jogador.
  - **Ações positivas:** Aumentam a moralidade (ex.: ajudar aldeões, salvar mobs, purificar áreas negativas).
  - **Ações negativas:** Reduzem a moralidade (ex.: matar mobs pacíficos que não dropam comida para a sobrevivência, destruir aldeias).
- **Efeitos diretos:**
  - **Alta Moralidade:**
    - Atrai Espíritos Benfeitores.
    - Concede buffs temporários, como regeneração ou resistência espiritual.
  - **Baixa Moralidade:**
    - Atrai Espíritos Imperfeitos, como obsessores.
    - Eventos negativos aleatórios, como visão turva, ruídos perturbadores ou teleporte para uma área sombria (representando tormentos espirituais).

### Melhorias:

#### 1. Aura Espiritual:

- A barra afeta a **aura** do jogador.
  - Moralidade Alta → Aura positiva (áreas ao redor se tornam mais iluminadas e seguras).



- Moralidade Baixa → Aura negativa (áreas ao redor atraem mobs hostis e Espíritos perturbadores).

## 2. Consequências de Baixa Moralidade:

- Visão limitada ao dormir, teleportando o jogador para um "Umbral" por alguns segundos antes de retornar.
- Espíritos Imperfeitos podem criar "eventos obsessivos", como barulhos perturbadores ou movimentação aleatória de blocos.

### ▼ Barra de bondade

## Como funciona:

- Aparece ao evoluir para a Segunda Ordem. Mede a capacidade do jogador de influenciar positivamente o ambiente.
- **Benefícios diretos:**
  - Áreas próximas ao jogador tornam-se imunes a mobs hostis.
  - Espíritos Benfeitores surgem para ajudar em missões.
  - Recursos naturais (como trigo ou árvores) crescem mais rapidamente em sua presença.

## Melhorias:

### 1. Feedback Visual:

- A barra de bondade cria um brilho suave ao redor do jogador.
  - Quanto maior a barra, mais intensa a luz, representando harmonia espiritual.

### 2. Recompensas:

- Um **Espírito Protetor** pode aparecer e ajudar em momentos de perigo (como repelir mobs hostis ou regenerar vida), caso seja da classe médium, você vai conseguir ver, caso não, apenas vai acionar uma espécie de sensor.

### ▼ Provas e Expições

## Como funciona:

- Eventos moralmente desafiadores surgem aleatoriamente para testar o jogador.
- Exemplos:
  - Um aldeão precisando de comida.
  - Um mob hostil preso em uma teia ou bloco (ajudar ou ignorar).
  - Espíritos pedindo ajuda para purificar uma área.

## Melhorias:

### 1. Sistema de Escolhas:

- Responder positivamente → Aumenta a moralidade.
- Ignorar ou responder negativamente → Reduz a moralidade.

### 2. Variedade de Provas:

- Enigmas morais (como responder a perguntas baseadas em leis morais).
- Combates simbólicos contra mobs espirituais (representando vícios ou imperfeições).

## ▼ Comunicação Mediúnica

## Como funciona:

- Usando itens como uma Mesa Mediúnica na presença de um npc medium, o jogador pode interagir com Espíritos para obter conselhos, missões ou ajuda em situações difíceis, caso o proprio player seja nessa classe, ele mesmo consegue fazer isso de acordo com sua barra de moralidade.

## Melhorias:

### 1. Mesa Mediúnica Avançada:

- Conecta-se a Espíritos superiores para missões ou Espíritos inferiores para doutrinações.

- A qualidade da comunicação depende da moralidade do jogador ou npc.

## 2. Mensagens Aleatórias:

- Espíritos Benfeitores podem oferecer mensagens de incentivo em momentos críticos.
- Espíritos Imperfeitos podem tentar enganar ou confundir.

## ▼ Fluidos Espirituais

### Como funciona:

- Representa a energia espiritual de um ambiente.
  - **Positivo:** Áreas iluminadas, com plantas crescendo rapidamente.
  - **Negativo:** Áreas sombrias, onde mobs hostis e eventos obsessivos são mais comuns.

### Melhorias:

#### 1. Influência do Jogador:

- Jogadores com moralidade alta podem purificar áreas negativas.
- Jogadores com moralidade baixa podem tornar áreas positivas densas.

## ▼ Obsessões Espirituais

### Como funciona:

- Espíritos Imperfeitos podem obsediar jogadores com baixa moralidade, causando penalidades temporárias.
- **Efeitos:**
  - Lentidão, visão turva, ruídos perturbadores.
  - Fome mais rápida, maior capacidade de atrair mobs hostis.
  - Teleporte aleatório para áreas escuras ou distantes.

### Melhorias:

## 1. Sistema de Purificação:

- Jogadores podem se livrar das obsessões em Centros Espíritas ou usando itens especiais, como água fluidificada.

## 2. Interação com Médiun:

- Médiun podem ajudar a purificar outros jogadores ou áreas infestadas.

### ▼ Missões

#### ▼ Auxílio Espiritual

### Missão:

"Ajudar Espíritos sofredores a encontrarem paz."

#### 1. Exemplo de Missão:

- **Título:** "Luz no Caminho"
- **Descrição:** Um Espírito sofredor está preso no plano material, incapaz de seguir adiante devido ao rancor por algo que lhe aconteceu em vida. Ajude-o a compreender e perdoar para que possa evoluir.
- **NPC que concede a missão:**
  - **Chico Xavier** ou **um Espírito Benfeitor, ou trabalhador** no Centro Espírita.
- **Objetivo:**
  - Conversar com o Espírito e descobrir a causa de sua angústia.
  - Levar uma mensagem de perdão ao NPC ou aldeão relacionado à história do Espírito.
  - Retornar ao Espírito para doutriná-lo e ajudá-lo a se libertar.

#### 2. Recompensa:

- **Pequena Habilidade:** Reduz o tempo de crescimento de plantações em 10%.
- Aumento na barra de moralidade.

## ▼ Resgate no Umbral

### Missão:

"Entrar no Umbral para salvar Espíritos que precisam de ajuda."

#### 1. Exemplo de Missão:

- **Título:** "Chamado nas Trevas"
- **Descrição:** Um Espírito sofredor foi levado para o Umbral após um longo período de angústia e apego material. Sua missão é localizá-lo e trazê-lo para a luz.
- **NPC que concede a missão:**
  - **Divaldo Franco** ou **Allan Kardec** no Centro Espírita ou no Plano Superior.
- **Objetivo:**
  - Entrar no Umbral por um portal especial.
  - Lutar contra Espíritos obsessores que guardam a área onde o Espírito está preso.
  - Doutrinar o Espírito para libertá-lo ou escoltá-lo de volta ao portal.

#### 2. Recompensa:

- **Água Fluidificada Avançada:** Um item que remove obsessões de jogadores ou NPCs próximos.
- **Habilidade de Pesca:** Aumenta a chance de pescar itens raros ou peixes.
- Aumento significativo na barra de moralidade.

## ▼ Missões de Educação Moral

### Missão:

"Tomar decisões baseadas nas leis morais do Espiritismo."

#### 1. Exemplo de Missão:

- **Título:** "O Valor do Perdão"
- **Descrição:** Um aldeão está com raiva de outro aldeão devido a um desacordo antigo. Sua missão é ouvir ambos os lados, promover o diálogo e mediar a reconciliação.
- **NPC que concede a missão:**
  - **Espírito Protetor** ou **Allan Kardec** no Centro Espírita.
- **Objetivo:**
  - Identificar os aldeões envolvidos no conflito.
  - Realizar uma ação de caridade para cada aldeão, como dar itens ou ajudar em tarefas.
  - Reunir os aldeões para resolver o conflito.

## 2. Recompensa:

- **Cristais de Elevação:** Usados para criar itens espirituais avançados.
- **Habilidade de Comércio:** Reduz o custo das trocas com aldeões em 15%.
- Pequeno aumento na barra de bondade (se estiver na Segunda Ordem).

## ▼ Evangelização de Espíritos Imperfeitos

### Missão:

"Ensinar Espíritos inferiores sobre o progresso moral."

#### 1. Exemplo de Missão:

- **Título:** "Palavras de Luz"
- **Descrição:** Um grupo de Espíritos Imperfeitos está perturbando um aldeão e sua propriedade. Sua missão é pacificá-los e doutriná-los.
- **NPC que concede a missão:**

- **Haroldo Dutra** ou **um Guia Espiritual** no Centro Espírita ou Plano Superior.

- **Objetivo:**

- Usar a habilidade "Evangelização" para interagir com os Espíritos.
- Resolver pequenos dilemas morais apresentados pelos Espíritos (ex.: ajudar ou ignorar um NPC).
- Retornar ao aldeão para garantir que a área foi purificada.

## 2. Recompensa:

- **Habilidade de Progresso Natural:** Faz plantações e árvores crescerem 20% mais rápido ao redor do jogador.
- Grande aumento na barra de moralidade.

## ▼ Missões Avançadas do Plano Espiritual Superior

### Missão:

"Realizar tarefas para Espíritos Superiores."

#### 1. Exemplo de Missão:

- **Título:** "Luz entre os Mundos"
- **Descrição:** Um Espírito Puro pede sua ajuda para restaurar o equilíbrio em uma área onde os fluidos negativos estão dominantes.
- **NPC que concede a missão:**
  - **Espírito Puro** no Plano Espiritual Superior.
- **Objetivo:**
  - Entrar no plano material ou no Umbral.
  - Purificar três pilares de energia negativa usando itens espirituais avançados.
  - Recuperar um item espiritual perdido para completar o ritual de purificação.

## 2. Recompensa:

- **Habilidade de Intervenção Divina:** Espíritos Benfeitores aparecem automaticamente para ajudar o jogador em situações de perigo.
- **Cristais de Sabedoria:** Usados para desbloquear habilidades ou itens raros.
- Aumento massivo na barra de bondade (somente Segunda Ordem).

### ▼ Ideias Adicionais:

#### 1. Missões de Caridade Material:

- Ajudar aldeões ou outros jogadores com recursos (comida, itens básicos).
- Recompensas: aumento na barra de moralidade e itens úteis.

#### 2. Missões de Resgate Espiritual Coletivo:

- Entrar no Umbral com outros jogadores para salvar múltiplos Espíritos em um único evento.
- Recompensas: itens raros e habilidades exclusivas, como regeneração espiritual ou imunidade temporária a obsessões.

#### 3. Habilidades Inspiradas no Espiritismo:

- **Habilidade de Pacificação:** Faz mobs hostis ignorarem o jogador por um tempo limitado.
- **Habilidade de Iluminação:** Cria uma área de luz permanente em locais escuros.
- **Habilidade de Cura Coletiva:** Regenera a vida e remove efeitos negativos de aliados próximos.

Essas missões podem ser adaptadas para criar uma experiência rica, desafiadora e inspiradora no contexto do Espiritismo.

### ▼ Menu de Habilidades

## Menu de Habilidades



## Categoria 1: Habilidades Mediúnicas

*(Apenas para jogadores da classe Médium)*

### 1. Psicografia (Ativa)

- **Efeito:** Recebe mensagens de Espíritos Superiores que revelam segredos, missões ocultas ou alertas.
- **Melhoria:** Reduz o custo de energia espiritual, aumenta a clareza ou a frequência das mensagens.
- **Desbloqueio:** Disponível no **Nível 1** da classe.

### 2. Conexão Espiritual (Ativa)

- **Efeito:** Permite chamar Espíritos para ajuda ou interação, mas pode atrair obsessores se mal utilizada.
- **Melhoria:** Reduz o risco de obsessão ou aumenta a eficácia da conexão.
- **Desbloqueio:** **Nível 3.**

### 3. Visão Espiritual (Passiva)

- **Efeito:** Permite enxergar portais espirituais e auras de NPCs (moralidade alta ou baixa).
- **Melhoria:** Estende a área de visão espiritual e revela detalhes adicionais.
- **Desbloqueio:** **Nível 5.**

### 4. Doutrinação (Ativa)

- **Efeito:** Pacifica Espíritos Imperfeitos e reduz ações hostis.
- **Melhoria:** Aumenta a chance de sucesso e diminui o custo de energia.
- **Desbloqueio:** **Nível 7.**

---

## Categoria 2: Habilidades Doutrinadoras

*(Disponível para Doutrinadores)*

### 1. Evangelização (Ativa)

- **Efeito:** Convince Espíritos perturbados a abandonarem ações negativas.
- **Melhoria:** Aumenta a eficácia ou reduz o custo de energia espiritual.
- **Desbloqueio: Nível 1.**

## 2. **Aura de Paz** (*Passiva*)

- **Efeito:** Cria uma área que reduz hostilidade de Espíritos e mobs ao redor do jogador.
- **Melhoria:** Amplia o raio de ação e prolonga a duração.
- **Desbloqueio: Nível 3.**

## 3. **Sabedoria Kardecista** (*Ativa/Passiva*)

- **Efeito:** Concede bônus a aliados ao recitar trechos das obras espíritas.
- **Melhoria:** Aumenta a potência dos buffs e diminui o tempo de recarga.
- **Desbloqueio: Nível 5.**

## 4. **Reflexão Coletiva** (*Ativa*)

- **Efeito:** Restaura energia espiritual e remove obsessões de aliados próximos.
- **Melhoria:** Reduz o tempo de recarga ou aumenta o número de aliados afetados.
- **Desbloqueio: Nível 7.**

---

# **Categoria 3: Habilidades de Trabalho Espiritual**

*(Apenas para Trabalhadores Espirituais)*

## 1. **Caridade Ativa** (*Ativa*)

- **Efeito:** Realiza tarefas simples para NPCs ou Espíritos, gerando moralidade positiva.
- **Melhoria:** Aumenta a recompensa ou reduz o tempo necessário para completar a tarefa.
- **Desbloqueio: Nível 1.**

## 2. **Prece Sincera** (*Ativa*)

- **Efeito:** Aumenta a chance de sucesso em ações perigosas.
- **Melhoria:** Amplia a duração ou aumenta a potência da prece.
- **Desbloqueio:** Nível 3.

## 3. **Resiliência Espiritual** (*Passiva*)

- **Efeito:** Aumenta a resistência a ataques espirituais ou obsessões.
- **Melhoria:** Garante imunidade temporária a efeitos negativos.
- **Desbloqueio:** Nível 5.

## 4. **Atos de Bondade** (*Ativa*)

- **Efeito:** Melhora o ambiente ao redor, reduzindo a presença de energias negativas.
- **Melhoria:** Aumenta o raio de influência e reduz o custo de energia.
- **Desbloqueio:** Nível 7.

---

# Categoria 4: Habilidades Universais

(Disponível para todas as classes)

## 1. **Progresso Natural** (*Passiva*)

- **Efeito:** Aumenta o crescimento de plantações e árvores ao redor do jogador.
- **Desbloqueio:** Após missões de caridade ou bondade.

## 2. **Habilidade de Comércio** (*Passiva*)

- **Efeito:** Reduz os preços em trocas com aldeões.
- **Desbloqueio:** Após completar missões relacionadas à educação moral.

## 3. **Cura Espiritual** (*Ativa*)

- **Efeito:** Remove efeitos negativos, como lentidão ou cegueira.
- **Desbloqueio:** Após realizar uma missão de auxílio espiritual.

#### 4. **Aura Pacificadora** (*Passiva*)

- **Efeito:** Reduz a agressividade de mobs hostis próximos.
  - **Desbloqueio:** Disponível para jogadores da Segunda Ordem.
- 

## **Mecânicas do Menu de Habilidades**

### 1. **Interface:**

- Cada habilidade está organizada em uma aba correspondente à categoria (Mediúnica, Doutrinadora, Trabalhador Espiritual, Universal).

### 2. **Desbloqueio:**

- Cada habilidade tem pré-requisitos, como completar missões específicas, alcançar determinado nível ou ter moralidade/bondade alta.

### 3. **Progressão Visual:**

- O menu mostra habilidades já desbloqueadas, habilidades disponíveis e habilidades bloqueadas com dicas de como acessá-las.

### 4. **Custo e Recarga:**

- Habilidades ativas mostram custos (energia espiritual) e tempo de recarga diretamente no menu.