**Sistema de experiencia**

La experiencia será la moneda del juego para el intercambio de objetos, creación de objetos y abrir un portal con estadísticas decantadas

La experiencia será la principal mecánica en las habilidades, el jugador tendrá que decidir entre gastar la experiencia o guardar la experiencia y usar sus habilidades básicas para derrotar a los enemigos.

Las habilidades consumen experiencia como energía, parte las estadísticas del clima serán absorbidas por la experiencia iniciando un proceso lento de descenso del clima, a un estado neutro. (Dia soleado (: )

Si el clima se queda en fase neutra en una “Run” el jugador podrá recurrir a la energía de sus enemigos al acabar con ellos