

Projeto CÓDICE TRILUNA: Arquitetura de Design de Sistemas, Narrativa Emergente e Engenharia de Lore para RPG Híbrido de Cultivação Oriental

Autor: Lead Game Designer & Especialista em Sinologia Lúdica

Data: 07 de Janeiro de 2026

Status: Documento de Design de Jogo (GDD) - Versão Mestre

Classificação: Confidencial / Propriedade Intelectual Interna

1. Manifesto de Design e Filosofia do Núcleo

Este relatório técnico delineia a arquitetura completa para o "Projeto Códice Triluna", um RPG de mesa e digital híbrido que transcende a mera justaposição de mecânicas para criar uma "Física Metafísica" unificada. O objetivo é sintetizar três pilares monumentais da ficção de cultivação oriental: a fundação biológica e evolutiva de *Cang Yuan Tu* (The Demon Hunter), a estética de combate visceral e baseada em movimento de *Legend of the Northern Blade* (Bug-Geom Jeon-Gi), e os sistemas sociopolíticos maquiavélicos e de gestão de *Magic Emperor* (The Steward Demonic Emperor).

A tese central deste design é a "**Assimétrica da Ascensão**". Ao contrário dos RPGs ocidentais (como D&D ou Pathfinder), que buscam o equilíbrio matemático entre classes, o Códice Triluna abraça a disparidade de poder inerente ao gênero *Xianxia/Murim*. A sobrevivência e a vitória não dependem de uma curva de nivelamento suave, mas da exploração impiedosa de recursos, da otimização genética de corpos divinos e da gestão psicológica da corrupção moral.

Neste sistema, o jogador não é um herói destinado; é um sobrevivente que deve decidir entre manter sua humanidade ou ascender como um monstro. A integração utiliza a seguinte lógica de camadas:

- Hardware (O Corpo):** Definido por *Cang Yuan Tu*. A capacidade de processar energia, resistir a danos e evoluir biologicamente.
- Software (O Combate):** Definido por *Legend of the Northern Blade*. As técnicas, o fluxo de movimento, a furtividade e a letalidade.
- Sistema Operacional (A Mente/Gestão):** Definido por *Magic Emperor*. A interface com

o mundo, a alquimia, as formações (arrays), a política de clãs e o controle do "Heart Demon" (Demônio do Coração).

2. Cosmologia Unificada: O Domínio do Crepúsculo Primordial

Para que mecânicas díspares funcionem, o universo deve operar sob leis consistentes. Estabelecemos o "Domínio do Crepúsculo Primordial", um macrocosmo estratificado onde as leis da física se curvam à densidade espiritual.

2.1. A Tríade Energética e a Economia de Recursos

O universo não utiliza uma única barra de "Mana". Ele opera com três vetores de energia distintos, cada um alimentando um pilar do gameplay. A gestão do equilíbrio entre essas energias é o core loop do jogo.

Tipo de Energia	Origem Literária	Função Mecânica	Recurso Associado
Quintessência (Quintessential Essence)	<i>Cang Yuan Tu</i> ¹	Vitalidade & Estrutura. Determina HP, regeneração, defesa física e sustenta a forma do "Godfiend Body". É a energia Yang, densa e estável. Se chegar a 0, o corpo físico se desintegra.	Pílulas de Sangue, Carne de Bestas, Treino Físico.
Chi das Sombras (Shadow Chi)	<i>Legend of the Northern Blade</i> ³	Cinética & Letalidade. Governa o DPS, velocidade, stealth e execução de Artes Marciais. É uma energia	Meditação, Absorção de "Yin", Combate (Adrenalina).

		"Negativa" ou de "Vácuo", usada para anular a luz e o som.	
Yuan Qi (Energia Primordial)	<i>Magic Emperor</i> ⁵	Controle & Realidade. Usado para Alquimia, Arrays, manipulação da Alma e controle mental. É a energia da "Lei". Necessária para suprimir o Heart Demon.	Pedras Espirituais, Absorção (Demon Transformation), Refinamento.

Insight de Design: A separação força escolhas táticas. Um jogador focado em *Cang Yuan Tu* (Quintessência) será um tanque imortal, mas lento. Um jogador focado em *Northern Blade* (Shadow Chi) será um assassino intocável, mas frágil. Um jogador focado em *Magic Emperor* (Yuan Qi) será um mago controlador e estratégista, mas vulnerável fisicamente. O híbrido perfeito é o "Santo da Guerra", o objetivo final.

2.2. Estratificação Dimensional (Level Scaling)

A progressão segue a lógica de *Cang Yuan Tu*, onde a ascensão não é apenas ganhar números, mas mudar de dimensão.

1. **O Reino da Poeira (Mortal Dust Realm):** A física é newtoniana. O foco é *Legend of the Northern Blade*. Lutas de espada, gravidade normal, política de seitas locais.
 - Níveis: 1-10 (Mortal Sheding).
2. **O Reino Sagrado (Sacred Domain):** A física é maleável. O foco é *Magic Emperor*. Voar é comum, manipulação espacial, intrigas milenares, monopólio de pílulas.
 - Níveis: 11-20 (Godfiend / Radiant Stage).
3. **O Rio do Espaço-Tempo (River of Spacetime):** A física é conceitual. O foco é *Cang Yuan Tu* (Late Game). Criação de mundos, manipulação temporal, combate contra Tribulações.
 - Níveis: 21+ (Imperial Lord / Tribulation Eminence).

3. Pilar I: Fundação Biológica e Classes (Engenharia de *Cang Yuan Tu*)

Em *Cang Yuan Tu*, a força de um cultivador é ditada pela sua fundação e pelo tipo de "Corpo de Deus-Demônio" (Godfiend Body) que ele cultiva.⁶ No Códice Triluna, não escolhemos classes no início; nós as construímos através de um processo doloroso de "Purificação de Medula" (Marrow Cleansing).⁷

3.1. O Processo de "Mortal Shedding" (A Troca de Pele)

O jogo começa com o personagem como um mortal talentoso. Os primeiros níveis são um tutorial de sobrevivência onde o jogador deve acumular "Potencial Genético".

- **Mecânica de Purificação:** O jogador deve consumir recursos (banhos de ervas, sangue de bestas) para purificar seus ossos e medula.
- **A Escolha Irreversível:** No Nível 10, o jogador passa pelo Rito de Ascensão. A qualidade da fundação (Base 1 a 10) determina quais "Corpos de Deus-Demônio" estão disponíveis para escolha.
 - *Fundação Fraca* (1-3): Apenas corpos comuns. Teto de nível limitado.
 - *Fundação Perfeita* (9-10): Acesso a corpos lendários (Dragon, Chaos Hole).

3.2. Taxonomia dos Corpos de Deus-Demônio (Classes Jogáveis)

Abaixo, detalho as classes principais, traduzindo a lore de *Cang Yuan Tu* em mecânicas de RPG funcionais.

3.2.1. Corpo do Deus-Demônio da Areia Divina (Divine Sand Godfiend Body)

- **Referência:** *Cang Yuan Tu* (Black Sand Grotto-Heaven).⁹
- **Conceito:** Manipulação de partículas, gravidade e defesa impenetrável.
- **Mecânica Principal:** *Erosão e Reconstrução*. O jogador possui uma "Reserva de Areia" (baseada em Quintessência). Dano recebido é convertido em perda de areia em vez de HP. A areia pode ser usada ofensivamente para lixar inimigos (Dano por Segundo em área).
- **Habilidade Ultimate:** *Domínio do Campo Negro*. Cria uma zona de gravidade 10x que imobiliza inimigos e tritura projéteis físicos (Counters arqueiros/armas de fogo).

3.2.2. Corpo do Deus-Demônio do Mar Eterno (Eon Sea Fiend Body)

- **Referência:** *Cang Yuan Tu*.⁶
- **Conceito:** Vitalidade infinita, regeneração e stamina inesgotável.
- **Mecânica Principal:** *Hidrostática da Alma*. Regeneração passiva de 5% de HP por rodada. Membros decepados regeneram em 1d4 turnos. Imunidade a venenos e fadiga.
- **Sinergia Híbrida:** Perfeito para usuários de *Shadow Chi* (*Northern Blade*), pois a regeneração massiva permite o uso contínuo de técnicas que drenam a vida (Blood Arts).

3.2.3. Corpo do Deus-Demônio Devastador do Raio (Lightning Devastator Fiend Body)

- **Referência:** *Cang Yuan Tu* (Meng Chuan).⁷
- **Conceito:** Velocidade extrema. O corpo se torna energia pura para se mover entre os segundos.
- **Mecânica Principal:** *Dilatação Temporal Sináptica*. O jogador tem sempre a iniciativa. Pode gastar Quintessência para realizar "Ações de Interrupção" no turno do inimigo.
- **Habilidade Ultimate:** *Corte do Vazio*. Um ataque que ocorre instantaneamente. O dano escala com a Velocidade de Movimento. Ignora defesa física.

3.2.4. Corpo do Deus-Demônio do Buraco do Caos (Chaos Hole Divine Body)

- **Referência:** *Cang Yuan Tu* (Meng Chuan Late Game).⁷
- **Conceito:** A classe de fim de jogo. Gravidade infinita e consumo de matéria.
- **Mecânica Principal:** *Event Horizon*. Absorve 30% de todo dano de energia (mágico/Yuan Qi) e o converte em Quintessência.
- **Requisito:** Requer fundação perfeita e ter sobrevivido a uma Tribulação Mental (Heart Demon).

3.2.5. Corpo do Deus-Demônio Fênix (Phoenix Divine Body)

- **Referência:** *Cang Yuan Tu* (Liu Qiyue).¹¹
- **Conceito:** Dano de fogo em área, renascimento e purificação.
- **Mecânica Principal:** *Nirvana*. Ao morrer, o jogador entra em estado de ovo. Se o ovo não for destruído em 3 turnos, o jogador renasce com 50% de HP e um buff de dano de fogo. O fogo purifica "Corrupção" de aliados (Counter para Heart Demon).

3.2.6. Corpo do Deus-Demônio Dragão (Dragon Divine Body)

- **Referência:** *Cang Yuan Tu* (Long Han, Clã Dragão).¹²
- **Conceito:** Força bruta, escamas impenetráveis e domínio sobre a água/clima.
- **Mecânica Principal:** *Pressão Dracônica*. Inimigos de nível inferior sofrem debuff automático de medo (redução de ataque/defesa). Escamas reduzem todo dano em um valor fixo (Flat Damage Reduction).

3.2.7. Corpo do Deus-Demônio dos Dois Mundos (Two World Divine Body)

- **Referência:** *Cang Yuan Tu* (Raro/Teórico).¹⁴
- **Conceito:** Dualidade e manipulação dimensional.
- **Mecânica Principal:** *Faseamento*. O jogador pode existir parcialmente no "Vazio", tornando-se imune a ataques físicos (50% de chance de esquiva), mas vulnerável a ataques de alma. Pode atacar ignorando armaduras físicas.

3.3. Arquivo JSON: Estrutura de Classes (`godfiend_bodies.json`)

JSON

```
{  
    "system_version": "Triluna_1.0",  
    "module": "CangYuanTu_Foundation",  
    "godfiend_bodies":  
        "ultimate_ability": {  
            "name": "World Cleaving Flash",  
            "damage_formula": "(AGILITY * 5) + (CURRENT_MOVE_SPEED * 2)",  
            "cooldown_turns": 3  
        },  
        "lore_reference": "Based on Meng Chuan's mastery. Focuses on speed surpassing reaction time."  
    },  
    {  
        "id": "GF_BLACK_SAND",  
        "name": "Black Sand Divine Body",  
        "tier_requirement": "Marrow_Cleansing_High",  
        "stat_modifiers": {  
            "strength": 1.8,  
            "agility": 0.5,  
            "vitality": 3.0,  
            "spirit": 1.0  
        },  
        "quintessence_affinity": "Earth_Gravity",  
        "passive_traits":  
            "ultimate_ability": {  
                "name": "Gravitational Singularity",  
                "effect": "AOE_SLOW_90_PERCENT",  
                "radius_meters": 50  
            },  
            "lore_reference": "Heritage of the Black Sand Grotto-Heaven. Ultimate defense."  
        }  
    }  
}
```

4. Pilar II: Combate e Estilos Marciais (A Dança de Northern Blade)

Se o corpo é o hardware, as Artes Marciais são o software. O combate no Códice Triluna rejeita a troca estática de golpes. Ele exige movimento, postura e a gestão do "Chi das Sombras".

4.1. A Mecânica do "Gathering of Ten Thousand Shadows" (Reunião das Dez Mil Sombras)

Baseado na técnica suprema de Jin Mu-Won⁴, esta é a árvore de habilidades central para combatentes corpo-a-corpo.

- **Filosofia:** O Chi normal explode e emite luz/som. O "Shadow Chi" implode, absorvendo luz e som. É a "Anti-Energia".
- **Mecânica de Stealth Combat:**
 - **Silent Arts:** Habilidades executadas com Shadow Chi não geram som e não aparecem no "Sentido Divino" (radar) dos inimigos a menos que o nível de cultivo deles seja 2 tiers superior.
 - **Shadowstep (Passo das Sombras):** Teletransporte de curto alcance que deixa uma "Imagem Residual". Se o inimigo atacar a imagem, ele abre a guarda para um "Counter Critical" (Dano x3).

4.2. As Formas da Lâmina (Moveset)

As técnicas são traduzidas diretamente do Manhwa¹⁶ para ações de RPG:

1. **Meteor Soul (Alma de Meteoro):** Um estocada perfurante de longo alcance.
 - *Efeito:* Ignora armadura. Se conectar, aplica "Sangramento Espiritual" (drena Quintessência do alvo).
2. **Wall of the Northern Heavens (Muralha dos Céus do Norte):** Técnica defensiva absoluta.
 - *Efeito:* Cria uma barreira de sombras que absorve projéteis e reflete 50% do dano de volta como ondas de choque.
3. **Dividing the Heavenly Seas (Dividindo os Mares Celestiais):** Ataque em área massivo.
 - *Efeito:* Corta o terreno, criando "Terreno Difícil" permanente e separando grupos de inimigos.
4. **Mind Sword (Espada da Mente):** Habilidade de Endgame.¹⁸
 - *Requisito:* Não empunhar arma física.
 - *Mecânica:* O jogador ataca com a vontade. Alcance visual. Dano calculado por (Spirit + Willpower). Impossível de bloquear ou desarmar.

4.3. Equipamento: A Lenda da Flor de Neve (Snow Flower)

A espada não é apenas um item, é um NPC.¹⁹

- **Vínculo Espiritual:** A espada "Snow Flower" cresce com o jogador. Ela possui seus

próprios atributos e pode "rejeitar" o usuário se ele agir contra o código de honra da Seita do Norte (aumentando o risco de Heart Demon).

- **Mecânica de Ferreiro:** O jogador deve usar suas habilidades de crafting (como Jin Mu-Won na forja) para reparar e evoluir a espada, usando metais raros de *Cang Yuan Tu* (como Black Sand Metal).

4.4. Arquivo JSON: Técnicas Marciais (*martial_arts.json*)

JSON

```
{  
  "martial_arts_tree": {  
    "style_name": "Gathering of Ten Thousand Shadows",  
    "origin": "Northern Heavenly Sect",  
    "resource": "Shadow_Chi",  
    "techniques":  
  }  
}
```

5. Pilar III: Sistemas, Alquimia e Gestão (A Crueldade de *Magic Emperor*)

A progressão física (*CYT*) e marcial (*LNB*) precisa ser financiada. Aqui entra a economia e a política de *Magic Emperor*. O jogador deve ser um administrador tão astuto quanto Zhuo Fan.²⁰

5.1. O Sistema de "Heart Demon" (Demônio do Coração)

A maior inovação do sistema Triluna é a mecânica de sanidade espiritual.²² Poder rápido corrompe.

- Fórmula de Corrupção:

$$\text{Corrupção} = \frac{\text{Cultivo Absorvido} \times \text{Impureza}}{\text{Vontade} \times \text{Willpower}}$$

- **Consequências Mecânicas:**

- *Estágio 1 (Sussurros):* Penalidade de -10% em testes de Vontade. Alucinações (o Mestre do Jogo descreve inimigos que não existem).

- *Estágio 2 (Possessão)*: Em momentos de stress (HP < 30%), o personagem entra em "Berserk", atacando aliados. O dano aumenta em 50%, mas o controle é perdido.
- *Estágio 3 (Qi Deviation)*: Morte permanente ou transformação em NPC monstro (Game Over).
- **Mitigação:** Pílulas de Limpeza (Alquimia), Meditação na "Archean Mountain" (CYT), ou transferir o demônio para um "Vessel" (sacrificar um NPC/Discípulo).

5.2. A "Demon Transformation Art" (O Atalho Proibido)

A habilidade assinatura de Zhuo Fan permite absorver o cultivo de outros.⁵

- **Mecânica:** Ao derrotar um inimigo, o jogador pode "Consumir" seu Yuan Qi.
 - *Benefício*: Ganho de XP imediato (equivalente a meses de meditação).
 - *Custo*: Aumenta drasticamente a "Corrupção". Se o Yuan Qi da vítima for incompatível (ex: Elemento Fogo vs Água), o jogador sofre dano interno massivo.
 - *Risco*: Requer um teste de "Purificação". Falha resulta em perda permanente de stats base.

5.3. Alquimia e Matrizes (Arrays)

A alquimia é o motor econômico. As Matrizes são a artilharia pesada.²⁴

- **Sistema de Matrizes (Arrays):**
 - *Matriz de Batalha*: Permite conectar o Chi de múltiplos NPCs fracos para fortalecer o jogador (Ex: Luo Clan War Array).
 - *Matriz de Defesa*: Protege a base do clã. Requer "Pedras Espirituais" (Spirit Stones) como combustível.²⁶
- **Alquimia e Chamas**: Para refinar pílulas de alto nível (Rank 8+), o jogador precisa capturar "Chamas Espirituais" (como em *Battle Through the Heavens*, integrado aqui via *Magic Emperor*). O processo de refino é um minigame de controle de temperatura e mistura de reagentes.

5.4. Gestão de Clã e Lealdade

O jogador deve gerir um Clã (como o Clã Luo).²⁷

- **Blood Worms (Vermes de Sangue)**: Uma mecânica de lealdade forçada. O jogador planta vermes em subordinados. Lealdade vira 100%, mas reduz a criatividade/iniciativa do NPC.
- **Recrutamento**: NPCs têm talentos (Alquimia, Combate, Espionagem). O jogador deve alocá-los corretamente para gerar recursos passivos.

6. Tabelas de Integração e Progressão (Leveling)

Guide)

Abaixo, a tabela unificada que mapeia os níveis de poder das três obras para o sistema Triluna.

Triluna Tier	Nome do Rank	Equivalent e Cang Yuan Tu	Equivalent e Northern Blade	Equivalent e Magic Emperor	Descrição Mecânica
Tier 1	Fundação	Mortal / Marrow Cleansing	3rd/2nd Rank Warrior	Qi Condensation	Humano aprimorado . Sem voo. Dano físico.
Tier 2	Despertar	Mortal Shedding	1st Rank Warrior	Bone Tempering	Pele de ferro. Uso limitado de Chi externo.
Tier 3	Ascensão	Core Cloud Godfiend	Peak Realm	Radiant Stage (Divine Illumination)	Voo desbloqueado. Ataques de energia de médio alcance.
Tier 4	Transcend ência	Great Solar Godfiend	Transcendent Realm	Ethereal Stage	Corpo de energia. Imunidade a armas não-mágicas. Mind Sword inicial.
Tier 5	Soberania	Darkstar Godfiend	Unrestrained Realm	Spirit King	Manipulação espacial (Teleporte curto). War Arrays de

					grande escala.
Tier 6	Divindade	Regis Godfiend	Profound Realm	Saint / Sovereign	Criação de dimensão de bolso (Domain). Imortalidade e biológica.
Tier 7	Imperial	Imperial Lord / Tribulation	Mythical Being	Emperor / Supreme	Manipulação temporal e causal. Poder de destruir cidades com um golpe.
Tier 8	Criação	Creation Realm / Universe	-	Heaven and Earth Realm	Onipotência local. Criação de vida e leis.

7. Narrativa e Ganchos de Aventura

O jogo deve começar pequeno (conflito local) e escalar para o cósmico.

- **Arco 1: A Queda e a Semente (Tier 1-2).** O jogador é o sobrevivente de uma seita destruída (Tema *Northern Blade*). Ele herda um legado proibido e deve fugir enquanto é caçado. Foco em sobrevivência, stealth e aprender o básico.
- **Arco 2: A Construção do Poder (Tier 3-5).** O jogador funda seu próprio clã ou domina um existente (Tema *Magic Emperor*). Ele usa intriga, alquimia e recrutamento forçado. Descobre a existência dos "Demônios" (*Cang Yuan Tu*) que ameaçam o mundo.
- **Arco 3: A Guerra Dimensional (Tier 6+).** Os demônios invadem. O jogador deve usar seu exército, sua tecnologia de Arrays e seu Corpo de Deus-Demônio para salvar o mundo ou conquistá-lo. O "Heart Demon" se torna o principal antagonista interno.

8. Ferramentas para o Mestre (GM Tools)

8.1. Check-list de Criação de NPCs

Ao criar um vilão, o Mestre deve definir:

1. **Fundação:** Qual Godfiend Body ele tem? (Define resistências).
2. **Arte Marcial:** Qual estilo ele usa? (Define alcance e tipo de dano).
3. **Recurso Secreto:** Ele tem uma Chama Espiritual? Um Artefato Imperial? Uma Matriz escondida?
4. **Heart Demon:** Qual é a fraqueza psicológica dele? (Pode ser explorada socialmente).

8.2. Script de Cálculo de Dano (Exemplo)

A fórmula de dano deve considerar a penetração de armadura (*Northern Blade*) e a densidade de Quintessência (*Cang Yuan Tu*).

$\$\$ \text{DanoTotal} = (\text{BaseDmg} + (\text{ShadowChi} \times 2)) \times \frac{100}{100 + (\text{DefesaAlvo} - \text{Penetração})} \$\$$

Se o atacante usar *Demon Transformation*, adicione: $+ (\text{YuanQi_Inimigo} * 0.5)$ ao dano, mas adicione +5 ao medidor de Heart Demon do atacante.

9. Conclusão

O "Projeto Código Triluna" não é apenas um jogo; é uma simulação de ascensão divina. Ao integrar a biologia de *Cang Yuan Tu*, a arte marcial de *Northern Blade* e os sistemas de *Magic Emperor*, criamos uma experiência onde cada soco tem peso, cada nível tem um custo e cada decisão política pode levar à divindade ou à loucura.

A chave para o sucesso deste projeto reside na execução rigorosa das tabelas de dados e na manutenção da atmosfera opressiva e grandiosa que define o gênero. O jogador deve sentir que o mundo é vasto, antigo e perigoso, e que ele é, ao mesmo tempo, insignificante e o centro potencial de uma nova era.

Fim do Relatório Técnico.

Referências citadas

1. Cultivation Ranks | Great Demon King EN Wiki - Fandom, acessado em janeiro 7, 2026, https://great-demon-king-en.fandom.com/wiki/Cultivation_Ranks
2. Archean Mountain Lord/Cultivation | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,

https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Archean_Mountain_Lord/Cultivation

3. First Sect Leader of Northern Heavenly Sect : r/NorthernBlade - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/1aevydi/first_sect_leader_of_northern_heavenly_sect/
4. Art of the Ten Thousand Shadows History and Lore : r/NorthernBlade - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/pctmr6/art_of_the_ten_thousand_shadows_history_and_lore/
5. Yuan Qi Explanation on Magic Emperor Verse | VS Battles Wiki Forum, acessado em janeiro 7, 2026,
<https://vsbattles.com/threads/yuan-qи-explanation-on-magic-emperor-verse.181365/>
6. Eon Sea Fiend Body | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Eon_Sea_Fiend_Body
7. Meng Chuan | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Meng_Chuan
8. Archean Eon Art 44 100 | PDF | Lightning - Scribd, acessado em janeiro 7, 2026,
<https://www.scribd.com/document/597688220/Archean-Eon-Art-44-100>
9. Black Sand Grotto-Heaven | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026, https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Black_Sand_Grotto-Heaven
10. Chaos Hole Divine Body | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026, https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Chaos_Hole_Divine_Body
11. Demon Hunter : r/Donghua - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/Donghua/comments/1ihuim9/demon_hunter/
12. Long Han | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Long_Han
13. Dragon | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
<https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Dragon>
14. Xue Feng | Cang Yuan Tu Wiki | Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Xue_Feng
15. Why did her just learn the Shadow Blade and why did they not expect this? - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/p69rad/why_did_her_just_learn_the_shadow_blade_and_why/
16. How did Jin Mu Won become so strong with only self training? : r/NorthernBlade - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/qofpdu/how_did_jin_mu_won_become_so_strong_with_only/
17. Respect Jin Mu-Won (Legend of the Northern Blade) : r/respectthreads - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/respectthreads/comments/zyk5u1/respect_jin_muwon_legend_of_the_northern_blade/
18. What did mu-won do here? : r/NorthernBlade - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,

- https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/1cshba4/what_did_muwon_d_o_here/
19. Jin Mu-Won | Heroes Wiki - Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
https://hero.fandom.com/wiki/Jin_Mu-Won
20. User blog:Thinnapat butsiri/Magic emperor | VS Battles Wiki - Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
https://vsbattles.fandom.com/wiki/User_blog:Thinnapat_butsiri/Magic_emperor
21. Demon Emperor | VS Battles Wiki - Fandom, acessado em janeiro 7, 2026,
https://vsbattles.fandom.com/wiki/Demon_Emperor
22. When did he remove the heart demon? : r/MagicEmperor - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/MagicEmperor/comments/1kfxblm/when_did_he_remove_the_heart_demon/
23. Does Zhuo Yi-Fan ever breaks free from Luo clan? : r/MagicEmperor - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/MagicEmperor/comments/1jet7c5/does_zhuo_yifan_ever_breaks_free_from_loo_clan/
24. Explain the array pattern of life for life : r/MagicEmperor - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/MagicEmperor/comments/1lud2lk/explain_the_array_pattern_of_life_for_life/
25. What are arrays in xianxia? : r/noveltranslations - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/noveltranslations/comments/4i83ed/what_are_arrays_in_xianxia/
26. Basic Cultivation System | PDF | Alchemy - Scribd, acessado em janeiro 7, 2026,
<https://www.scribd.com/document/877822307/Basic-Cultivation-System>
27. Demonic Emperor | WEBTOON, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.webtoons.com/en/canvas/demonic-emperor-/list?title_no=1049689
28. Does anyone know what the ranks are in Legend of the Northern Blade? : r/manga - Reddit, acessado em janeiro 7, 2026,
https://www.reddit.com/r/manga/comments/mcbkyd/does_anyone_know_what_the_ranks_are_in_legend_of/
29. Artifacts and Techniques | Demonic Emperor Wiki - Fandom, acessado em janeiro 7, 2026, https://demon-emperor.fandom.com/wiki/Artifacts_and_Techniques