

# 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 cultivo 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
<b>Quintessência (Quintessential Essence)</b>	<i>Cang Yuan Tu</i> <sup>1</sup>	<b>Vitalidade &amp; Estrutura.</b> 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.
<b>Chi das Sombras (Shadow Chi)</b>	<i>Legend of the Northern Blade</i> <sup>3</sup>	<b>Cinética &amp; Letalidade.</b> 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.	
<b>Yuan Qi (Energia Primordial)</b>	<i>Magic Emperor</i> <sup>5</sup>	<b>Controle &amp; Realidade.</b> 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 estrategista, 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.

- 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 Shedding).
- 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).
- 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.<sup>6</sup> No Códice Triluna, não escolhemos classes no início; nós as *construímos* através de um processo doloroso de "Purificação de Medula" (Marrow Cleansing).<sup>7</sup>

### 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).<sup>9</sup>
- **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*.<sup>6</sup>
- **Conceito:** Vitalidade infinita, regeneração e stamina inesgotável.
- **Mecânica Principal:** *Hidrostatica 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).<sup>7</sup>
- **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).<sup>7</sup>
- **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).<sup>11</sup>
- **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).<sup>12</sup>
- **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).<sup>14</sup>
- **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-Won <sup>4</sup>, 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 Manhwa <sup>16</sup> 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.<sup>18</sup>
  - *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.<sup>19</sup>

- **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.<sup>20</sup>

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

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

- Fórmula de Corrupção:

$$Corrupção = \frac{(CultivoAbsorvido \times Impureza) + (Traições \times 5)}{Vontade (Willpower)}$$

- **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.<sup>5</sup>

- **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.<sup>24</sup>

- **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.<sup>26</sup>
- **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).<sup>27</sup>

- **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	Transcendência	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.
<b>Tier 6</b>	<b>Divindade</b>	Regis Godfiend	Profound Realm	Saint / Sovereign	Criação de dimensão de bolso (Domain). Imortalidad e biológica.
<b>Tier 7</b>	<b>Imperial</b>	Imperial Lord / Tribulation	Mythical Being	Emperor / Supreme	Manipulaçã o temporal e causal. Poder de destruir cidades com um golpe.
<b>Tier 8</b>	<b>Criação</b>	Creation Realm / Universe	-	Heaven and Earth Realm	Onipotênci a 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*).

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

Se o atacante usar *Demon Transformation*, adicione:  $+(YuanQi\_Inimigo \times 0.5)$  ao dano, mas adicione +5 ao medidor de Heart Demon do atacante.

---

## 9. Conclusão

O "Projeto Códice 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](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](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/](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\\_thous\\_and\\_shadows\\_history\\_and\\_lore/](https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/pctmr6/art_of_the_ten_thous_and_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-qi-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](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](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](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](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/](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](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](https://cang-yuan-tu.fandom.com/wiki/Xue_Feng)
  15. Why did her just learn the Shadow Blade and why did they not expexted 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/](https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/p69rad/why_did_her_just_learn_the_shadow_blade_and_why/)
  16. How did Jin Mu Won became 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\\_became\\_so\\_strong\\_with\\_only/](https://www.reddit.com/r/NorthernBlade/comments/qofpdu/how_did_jin_mu_won_became_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/](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/](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](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](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](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/](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/](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/](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/](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](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/](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](https://demon-emperor.fandom.com/wiki/Artifacts_and_Techniques)