

Sistema de Ranks A–Z — Tabelas, Habilidades e Regras

Pacote consolidado para campanhas, arenas e universo Rhaizen. Inclui progressão estável, tabelas plug-and-play e habilidades por rank com CD e custos.

1) Tabela de Ranks (A–Z)

Rank	Nome	PI	HP	ENE	ATQ	MAG	DEF	RES	Dano (golpe)	XP mínimo	Raridade
A	Aspirante	1	100	50	10	10	8	8	1d6	0	Comum
B	Básico	2	150	75	15	15	12	12	1d8	100	Incomum
C	Comum	3	200	100	20	20	16	16	1d10	300	Superior
D	Discipulado	4	250	125	25	25	20	20	2d6	600	Raro
E	Elite	5	300	150	30	30	24	24	2d8	1000	Elite
F	Fulgente	6	350	175	35	35	28	28	2d10	1500	Heroico
G	Guardião	7	400	200	40	40	32	32	3d6	2100	Relíquia
H	Heroico	8	450	225	45	45	36	36	3d8	2800	Mestre
I	Ilustre	9	500	250	50	50	40	40	3d10	3600	Lendário
J	Julgador	10	550	275	55	55	44	44	4d8	4500	Mítico
K	Kaiser	11	600	300	60	60	48	48	4d10	5500	Arcanum
L	Lendário	12	650	325	65	65	52	52	5d10	6600	Ancestral
M	Mítico	13	700	350	70	70	56	56	6d10	7800	Primordial
N	Nobre Celeste	14	750	375	75	75	60	60	7d10	9100	Celestial
O	Ômega	15	800	400	80	80	64	64	8d10	10500	Ômega
P	Primordial	16	850	425	85	85	68	68	9d10	12000	Divino
Q	Querúbico	17	900	450	90	90	72	72	10d10	13600	Querúbico
R	Real	18	950	475	95	95	76	76	12d10	15300	Real
S	Supremo	19	1000	500	100	100	80	80	14d10	17100	Supremo
T	Titânico	20	1050	525	105	105	84	84	16d10	19000	Titânico
U	Universal	21	1100	550	110	110	88	88	18d10	21000	Universal
V	Vortexial	22	1150	575	115	115	92	92	20d10	23100	Vortexial
W	Worldbreaker	23	1200	600	120	120	96	96	22d10	25300	Worldbreaker
X	Xenítico	24	1250	625	125	125	100	100	24d10	27600	Xenítico
Y	Yggdrásico	25	1300	650	130	130	104	104	26d10	30000	Yggdrásico
Z	Zênite	26	1350	675	135	135	108	108	30d10	32500	Zênite

2) Regras de Uso (rápidas)

- Dano de ataque comum: use o pacote do rank (ex.: 3d8) + ATQ/5 (físicas) ou + MAG/5 (mágicas), arredondando.
- CD de resistência (DC): $10 + \text{floor}(PI/3) + \text{modificador do atributo relevante}$.
- Custos e CDs por faixa: A–E (10–15% ENE, 2–3t), F–I (15–20% ENE, 3–4t), J–L (20–25% ENE, 4–5t) com Ultimate em L; M–O (25–30% ENE, 5–6t), P–R (30–35%, 6–7t), S–U (35–40%, 7–8t), V–Z (40–45%, 8–9t) com Ultimates mais caros.
- Drops: use a raridade do rank como alvo da tabela de loot para bosses/elite.
- Balanceamento: aumente ATQ/MAG por rank (+2) para campanhas letais; ou aumente DEF/RES para campanhas táticas.

Arenas — Faixas

Bronze: A–C • Prata: D–F • Ouro: G–I • Platina: J–L • Diamante: M–O • Ascendente: P–R • Celestial: S–U • Ápice: V–Z

3) Habilidades por Rank (A–Z)

Rank A

Passiva: Aprendiz Rígido — +10% XP ganho; 1 rerrol de teste por sessão.

Ativa 1: Foco — Bônus de acerto +1 turno. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

Ativa 2: Retirada Rápida — Move 2 casas sem ataque de oportunidade. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

Rank B

Passiva: Disciplina Básica — +1 resistência a medo/atordoamento por cena.

Ativa 1: Golpe Básico — ataque físico estável. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

Ativa 2: Passo Lateral — +1 esquiva no próximo ataque recebido. (CD 2t/12s, Custo 10% ENE)

Rank C

Passiva: Senso de Batalha — vantagem em iniciativa contra inimigos de rank A–B.

Ativa 1: Corte Arqueado — atinge 2 alvos adjacentes. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Ativa 2: Provocar — força alvo a focar você por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Rank D

Passiva: Treino Duro — +5% ATQ e +5% DEF quando abaixo de 50% HP.

Ativa 1: Quebra-Guarda — aplica -2 DEF por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Ativa 2: Passo Tático — reposiciona 3 casas, concede cobertura leve. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Rank E

Passiva: Prontidão de Elite — não é surpreendido; +1 ação de reação por cena.

Ativa 1: Investida — avança 4 casas e golpeia; empurra 1 casa. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Ativa 2: Grito de Guerra — aliados em 5m ganham +1 ATQ por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Rank F

Passiva: Brilho Fulgente — penetra 5% de DEF/RES.

Ativa 1: Luz Fulgente — golpe físico radiante; cega 1t/3s se falhar DC. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Ativa 2: Campo Raso — reduz dano recebido em 10% por 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

Rank G

Passiva: Guarda Imóvel — +1 reação extra para proteger adjacentes.

Ativa 1: Muralha Guardiã — cria cobertura média por 1t/3s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Ativa 2: Retaliação — contra-ataca ao ser atingido (1x). (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

Rank H

Passiva: Feito Heroico — quando reduz um inimigo a 0 HP, recupera 10% ENE.

Ativa 1: Estocada Heroica — alta precisão; se acerta, sangramento leve 2t/6s. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Ativa 2: Onda de Impacto — cone curto, derruba no chão (1t/3s). (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

Rank I

Passiva: Fama Ilustre — aliados a 5m ganham +1 em testes de moral.

Ativa 1: Corte Ilustre — crítico expande de 20 para 19–20. (CD 3t/18s, Custo 15% ENE)

Ativa 2: Selo Estelar — magia de bloqueio: +2 RES por 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

Rank J

Passiva: Peso do Julgo — penetra 10% DEF/RES.

Ativa 1: Veredito — golpe ignora cobertura; se alvo falhar DC, fica Lento 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

Ativa 2: Correntes de Julgo — enraiza por 1t/3s (2t se minions). (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

Rank K

Passiva: Mandato — aliados sob seu comando ganham +1 DEF/RES.

Ativa 1: Pisada do Rei — área pequena, derruba e aplica -1 ATQ 1t/3s. (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

Ativa 2: Ordem Inquebrável — remove medo de 3 aliados. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

Rank L

Passiva: Fábula Viva — ao iniciar combate, ganha escudo = 10% HP.

Ativa 1: Corte Lendário — dano elevado; se reduz a 0, ecoa em alvo próximo ($\frac{1}{2}$ dano). (CD 4t/24s, Custo 20% ENE)

Ativa 2: Saga Ancestral — +2 ATQ/MAG por 2t/6s. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

Ultimate: Relíquia Épica — invoca arma/artefato por 2t/6s; +15% penetração. (CD 10t/120s, Custo 60% ENE + 1 Fadiga)

Rank M

Passiva: Aura Mítica — penetra 15% DEF/RES.

Ativa 1: Ruptura do Éter — golpe mágico puro; ignora resistência elemental. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

Ativa 2: Véu dos Mitos — torna-se alvo difícil (+2 esquiva) por 2t/6s. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

Ultimate: Chamado dos Mitos — invoca entidade menor aliada 2t/6s. (CD 12t/150s, Custo 65% ENE + 1 Fadiga)

Rank N

Passiva: Linagem Celeste — cura 5% HP ao conjurar 2 mágicas na cena.

Ativa 1: Cálice de Lhor — cura em área pequena, remove 1 debuff. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

Ativa 2: Lança de Noct — projétil sombrio que silencia 1t/3s se falhar DC. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

Ultimate: Tribunal Celeste — julga 3 alvos; um é atordoado 1t/3s (com sucesso parcial). (CD 12t/150s, Custo 65% ENE + 1 Fadiga)

Rank O

Passiva: Ponto Ômega — sempre atua no topo da ordem 1x por combate.

Ativa 1: Ressalto de Entropia — reflete 20% do próximo dano recebido. (CD 5t/30s, Custo 25% ENE)

Ativa 2: Cisão de Fase — teleports 6 casas. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

Ultimate: Quebra de Limite — por 2t/6s, dano não pode ser reduzido abaixo de 50%. (CD 12t/150s, Custo 65% ENE + 1 Fadiga)

Rank P

Passiva: Eco Primordial — +1 ação menor por turno (2 turnos por combate).

Ativa 1: Fluxo Arcaico — recarrega 20% ENE; aliados a 5m ganham 10% ENE. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

Ativa 2: Sílex do Início — arma ganha dano verdadeiro por 1t/3s. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

Ultimate: Moldar Matéria — ergue/abre terreno (muro, ponte, crateras). (CD 14t/180s, Custo 70% ENE + 1 Fadiga)

Rank Q

Passiva: Plumas do Véu — vantagem contra magias de controle.

Ativa 1: Acorde Querúbico — buff harmônico: +2 RES/aliado em 5m, 2t/6s. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

Ativa 2: Flecha Seraf — perfura linhas; penetra 20% RES. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

Ultimate: Mandamento — escolha: Silêncio, Medo ou Lento em grande área (1t/3s, DC). (CD 14t/180s, Custo 70% ENE + 1 Fadiga)

Rank R

Passiva: Direito Áureo — imune a medo/charme.

Ativa 1: Soberania de Campo — zona de domínio: inimigos -1 ATQ/DEF. (CD 6t/36s, Custo 30% ENE)

Ativa 2: Bastão Real — golpe que desarma (1t/3s). (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

Ultimate: Decreto Real — cancela 1 magia ativa na cena (contrafeitiço superior). (CD 14t/180s, Custo 70% ENE + 1 Fadiga)

Rank S

Passiva: Supremacia — penetra 25% DEF/RES.

Ativa 1: Domínio Null — anula bônus elementais em 6m por 2t/6s. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

Ativa 2: Vínculo Absoluto — puxa 3 inimigos 2 casas ao centro. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ultimate: Apagar Nome — remove 1 buff e 1 ação preparada de 2 alvos. (CD 16t/210s, Custo 75% ENE + 1 Fadiga)

Rank T

Passiva: Carne de Titã — recebe -20% dano físico.

Ativa 1: Ruptura Telúrica — linha longa, derruba e racha terreno. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

Ativa 2: Empunhadura Colossal — agarra gigante (alvo fica Preso 2t/6s). (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ultimate: Erguer Montanha — cria obstáculo maciço/altitude tática. (CD 16t/210s, Custo 75% ENE + 1 Fadiga)

Rank U

Passiva: Consciência Cósmica — vê invisíveis e planos próximos.

Ativa 1: Espaço Dobrado — reposiciona aliados em 10m instantaneamente. (CD 7t/42s, Custo 35% ENE)

Ativa 2: Cometa — desloca-se 8 casas atravessando inimigos (dano em passagem). (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ultimate: Passeio Estelar — invulnerável a terreno/ambiente por 2t/6s. (CD 16t/210s, Custo 75% ENE + 1 Fadiga)

Rank V

Passiva: Ímpeto de Vórtice — +20% velocidade de movimento e conjuração.

Ativa 1: Cisalhamento — aplica Ruptura (ignora 30% DEF) 2t/6s. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ativa 2: Redemoinho — puxa/empurra em área média. (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

Ultimate: Olho do Vórtice — zona segura móvel para aliados (2t/6s). (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

Rank W

Passiva: Quebra-Mundo — +25% dano contra estruturas/chefes.

Ativa 1: Trajetória Extintiva — projéteis múltiplos em leque (ignoram 30% RES). (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ativa 2: Fenda Sísmica — racha arena; queda derruba e atordoia 1t/3s. (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

Ultimate: Cisão Planetária — divide a arena em dois níveis; controles massivos. (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

Rank X

Passiva: Paradoxo — 1x por combate, transforma falha crítica em sucesso.

Ativa 1: Salto Não-Euclidiano — teleporte livre com reposicionamento de alvo. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ativa 2: Lógica Quebrada — aplica Confusão 2t/6s (DC). (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

Ultimate: Exílio Dimensional — remove 1 alvo da arena por 1t/3s. (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

Rank Y

Passiva: Raízes do Mundo — resistência a deslocamentos/derrubões.

Ativa 1: Seiva Temporal — regenera 5% HP por turno por 3t/9s. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ativa 2: Galho-Vínculo — imobiliza em área média 2t/6s. (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

Ultimate: Árvore do Destino — escolhe: cura massiva ou dano massivo escalável. (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)

Rank Z

Passiva: Axioma Final — imune a morte 1x por combate (fica a 1 HP).

Ativa 1: Anulação Total — nega magia/efeito único alvo. (CD 8t/48s, Custo 40% ENE)

Ativa 2: Vacuidade — torna-se intocável por 1t/3s (não age). (CD 9t/54s, Custo 45% ENE)

Ultimate: Zênite — Fim dos Mundos — rescreve terreno, limpa buffs/debuffs e causa dano massivo global (DC alto). (CD 20t/240s, Custo 80% ENE + 2 Fadigas)