

# Codex de Vantiel — Edição X50.1 (com Magias por Classe)

Crônicas das Eras Eternas • Enciclopédia & Sistema Base

## Sumário (clicável)

Codex de Vantiel — Edição X50 Final

Magias por Classe — X50.1 (Tier & Rank)

Desbloqueio por Rank (Universal)

- 1) Durhal — A Lâmina Eterna (■ Terranor / ■ Pyraxis)
- 2) Sylvannor — Guardião das Raízes (■ Aquenor / ■■ Mirven / ■ Luxen)
- 3) Rhaemor — O Martelo da Fúria (■ Pyraxis / ■ Terranor)
- 4) Fael'ir — Flor do Véu (■■ Aethris / ■ Nocthar / ■ Edrionis)
- 5) Vornak — Eco do Abismo (■ Nocthar / ■■ Mirven)
- 6) Lhaerion — Chama dos Mil Ecos (■ Luxen / ■ Aquenor)
- 7) Kaedran — Portador do Crepúsculo (■ Luxen / ■ Nocthar)
- 8) Myrren — Dançarino do Caos (■■ Mirven / ■■ Aethris)
- 9) Tharvok — Lobo de Ferro (■ Terranor / ■ Pyraxis)
- 10) Eryndra — Aurora do Éter (■ Edrionis / ■■ Aethris / ■ Aquenor / ■ Terranor)
- 11) Morvann — Caçador do Vazio (■■ Aethris / ■ Nocthar)
- 12) Auren — Guardião do Sol (■ Luxen / ■ Terranor)
- 13) Nyssal — Sombra das Runas (■ Nocthar / ■ Edrionis)
- 14) Dreth — Vigia do Silêncio (■ Edrionis / ■ Terranor)
- 15) Zaelith — Serpente Rubra (■ Pyraxis / ■ Nocthar)
- 16) Kyrael — Sussurro da Tempestade (■■ Aethris)
- 17) Faeryn — Coração de Mana (■■ Mirven / ■ Edrionis)
- 18) Tal'Vorr — Portador do Véu (■ Nocthar / ■■ Aethris)
- 19) Xyraen — Eco das Estrelas (■ Edrionis / ■ Luxen)
- 20) Orvahn — A Lança Dourada (■ Luxen / ■ Terranor)

## Codex de Vantiel — Edição X50 Final

Crônicas das Eras Eternas • Enciclopédia & Sistema Base

## Magias por Classe — X50.1 (Tier & Rank)

### Desbloqueio por Rank (Universal)

- \*\*T1\*\* → Ranks \*\*F–E\*\* (fundamentos da classe)
- \*\*T2\*\* → Rank \*\*D\*\*

- **\*\*T3\*\*** → Rank **\*\*C\*\*** \*(Especialização liberada)\*
- **\*\*T4\*\*** → Ranks **\*\*B–A\*\*** \*(Despertar no Rank A)\*
- **\*\*T5 [Suprema]\*\*** → **\*\*Rank S+\*\*** \*(requer Rank S ou superior; **\*\*CD global 30 min\*\*** para todas as Supremas do conjurador)\*

Observação: custos e leis seguem o Codex (Lei da Centelha, do Sangue, do Éter, Temporal e dos Selos).

## 1) Durhal — A Lâmina Eterna (■ Terranor / ■ Pyraxis)

**\*\*T1 (F–E)\*\***

- Brandura Incandescente — [■ | Buff] Arma ganha +dano de fogo e luz. Custo: M baixo, 30s. CD 15s.
- Couraça de Cinza-Viva — [■ | Defesa] +DEF, absorve 1 projétil. Custo: M baixo. CD 20s.

**\*\*T2 (D)\*\***

- Golpe Brasílico — [■ | Dano] Corte que deixa queimadura. Custo: M médio. CD 12s.
- Vínculo da Guarda — [■ | Buff] +Estabilidade, -empurrões (20s). Custo: M médio. CD 25s.

**\*\*T3 (C)\*\***

- Estouro de Forja — [■■ | Dano/Controle] Onda cônica que derruba. Custo: M alto. CD 30s.
- Selo Firme — [■ | Defesa] Barreira frontal (HP fixo). Custo: M alto, F. CD 35s.

**\*\*T4 (B–A)\*\***

- Caminho de Brasa — [■ | Mobilidade] Avanço flamejante com trilha. Custo: M alto. CD 20s.
- Juramento da Lâmina — [■■ | Buff] Crítico ignita e reduz dano recebido (10s). Custo: M alto, F. CD 45s.

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Martírio de Forja — [■ | Ritual/Defesa] Sacrifica escudo para grande barreira de grupo. Custo: M muito alto. CD 90s.
- Golpe Eterno — [■ | Dano] Único golpe massivo; escala com %HP inimigo. Custo: M muito alto, Cn 2s. CD 60s.

## 2) Sylvannor — Guardião das Raízes (■ Aquenor / ■■ Mirven / ■ Luxen)

**\*\*T1 (F–E)\*\***

- Seiva Mansa — [■ | Cura] Cura leve instantânea. Custo: M baixo. CD 6s.
- Manto de Musgo — [■■ | Defesa] Regen lenta + resistência veneno. Custo: M baixo. CD 18s.

**\*\*T2 (D)\*\***

- Ritmo de Raízes — [■ | Cura] HOT em área (12s). Custo: M médio. CD 15s.
- Lótus Alvo — [■ | Purificação] Remove 1 debuff + escudo fino. Custo: M médio. CD 20s.

**\*\*T3 (C)\*\***

- Círculo Verdejante — [■■■ | Cura/Controle] Cura moderada e reduz sangramento. Custo: M alto. CD 25s.
- Chamado do Cardo — [■■ | Suporte] +Tenacidade do grupo (10s). Custo: M médio. CD 30s.

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Flor de Alinea — [■ | Ressurgência] Revive aliado com 20% + escudo. Custo: M muito alto, Cn 2s. CD 120s.
- Verde-Âncora — [■ | Anti-empurrão] Raízes fixam aliados (imunes a desloc.). Custo: M alto, F. CD 45s.

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Árvore do Sussurro — [■■ | Ritual/Cura] Totem cura em pulsos + resistência sombria (20s). Custo: M muito alto. CD 90s.
- Aurora de Mirval — [■ | Cura Suprema] Grande cura em área + purificação total. Custo: M extremo. CD 150s.

### 3) Rhaemor — O Martelo da Fúria (■ Pyraxia / ■ Terranor)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Fulgor de Bigorna — [■ | Buff] +ATK pesado (10s).
- Foco Escoriado — [■ | Buff] +dano contra alvo queimado.

\*\*T2 (D)\*\*

- Lampejo de Fornalha — [■ | Dano] Golpe em linha incandescente.
- Placa de Escória — [■ | Defesa] Absorve 1 controle.

\*\*T3 (C)\*\*

- Erupção Serrana — [■■ | Dano/Controle] Espinhos magmáticos erguem alvo.
- Braços de Escudo — [■ | Defesa] Reduz dano em área (8s).

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Fúria Vulcânica — [■ | Dano] Combo de 3 golpes; último explode.
- Braseiro Tático — [■ | Debuff] Zona reduz cura inimiga.

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Coração de Forja — [■ | Buff] +ATK, +DEF, -vel. mov. (12s).
- Queda de Cinza Viva — [■ | Dano] Meteoro curto de cinzas.

### 4) Fael'ir — Flor do Véu (■■ Aethris / ■ Nocthar / ■ Edrionis)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Véu de Reflexos — [■■ | Defesa]
- Pétala Cega — [■ | Debuff/Controle]

\*\*T2 (D)\*\*

- Ecos de Caminho — [■ | Mobilidade/Ilusão]
- Flor-Holograma — [■■ | Isca]

\*\*T3 (C)\*\*

- Câmera de Névoa — [■ | Zona silenciosa]
- Fratura de Foco — [■ | Debuff casting]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Danças de Vidro — [■■ | AOE ilusória (leve)]
- Sussurro Bipolar — [■ | Confusão simples]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Coroa de Prismas — [■ | Refrata projéteis]
- Flor do Vazio — [■ | Stasis curto no alvo]

## 5) Vornak — Eco do Abismo (■ Nocthar / ■■ Mirven)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Ossálito — [■ | Invocação minion]
- Néctar Fúnebre — [■ | Dreno leve] \*(custo em V permitido)\*

\*\*T2 (D)\*\*

- Nexo de Carniça — [■ | Explode cadáver]
- Manto Sepulcral — [■ | Defesa sombria]

\*\*T3 (C)\*\*

- Arautos Vazios — [■ | Invocação 2 elites fracos]
- Marca Cinerária — [■ | Debuff resistência]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Cálice da Penumbra — [■■■■ | Sacrifício → buff minions]
- Sino da Última Noite — [■ | Silêncio em anelar]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Legado Ossário — [■ | Exército temporário]
- Sarmento da Alma — [■■■■ | Ritual: aprisiona espírito]

## 6) Lhaerion — Chama dos Mil Ecos (■ Luxen / ■ Aquenor)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Luz de Auren — [■ | Cura simples]
- Salmo Claro — [■ | Buff precisão]

\*\*T2 (D)\*\*

- Vitral Vivo — [■ | Escudo+reflexo leve]

- Hino da Alvorada — [■ ■ | Cura em cone]

\*\*T3 (C)\*\*

- Cântico Solar — [■ | Purificação em área]
- Luz de Cátedra — [■ | Dano sagrado em linha]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Halo de Misericórdia — [■ | Ressurreição rápida, custo alto]
- Litania Dourada — [■ | Buff grupo (cura recebida↑)]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Ira do Eidolon — [■ | Pilar de luz]
- Milagre do Poente — [■ ■ | Cura suprema + imunidade breve]

## 7) Kaedran — Portador do Crepúsculo (■ Luxen / ■ Nocthar)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Orla do Poente — [■ | Lâmina de luz]
- Breu Cortês — [■ | Reduz visão do alvo]

\*\*T2 (D)\*\*

- Díptico — [■ ■ | Troca de estâncias]
- Sombra Pálida — [■ | Esquiva breve]

\*\*T3 (C)\*\*

- Arco-Gládio — [■ | Onda lunar de dano]
- Véu Amapola — [■ | Cura ao dano recebido (pequena)]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Meridiano Partido — [■ ■ | Dois golpes, dois efeitos]
- Jura do Crepúsculo — [■ ■ | Buff dual (crítico ou lifesteal)]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Coroa da Hora Azul — [■ | Supercarga de luz]
- Noite de Jasmim — [■ | Zona de silêncio elegante]

## 8) Myrren — Dançarino do Caos (■ ■ Mirven / ■ ■ Aethris)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Compasso Errante — [■ ■ | Buff mov.]
- Arpégio de Mana — [■ ■ | Regenera mana leve]

\*\*T2 (D)\*\*

- Tercina de Névoa — [■ ■ | Desorienta]
- Rima de Raiz — [■ ■ | Cura pulsante leve]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Coda Dissonante — [■■■ | Debuff acerto inimigos]
- Refrão de Ânimo — [■■■ | Buff ATK aliado]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Ponte Fae — [■■■■■ | Portal curto (grupo)]
- Harmonique — [■■■ | Acelera CDs 10%]

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Orquestra do Véu — [■■■ | Campo de confusão]
- Encore Verdejante — [■■■ | Grande cura em clímax]

## 9) Tharvok — Lobo de Ferro (■ Terranor / ■ Pyraxis)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Rugido de Forja — [■ | Provoca]
- Dente de Minério — [■ | Sangramento físico]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Trava de Aço — [■ | Imunidade breve a repulsão]
- Mordida Escaldante — [■ | Dano + queimadura]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Fúria Ferrosa — [■ | +ATK, -DEF (12s)]
- Rasgo Vulcânico — [■ | Linha explosiva]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Lobo Ancorado — [■ | Não derrubável (8s)]
- Carne de Brasa — [■ | Dano recebido → DOT ao redor]

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Turbilhão de Bigorna — [■ | AOE giratória]
- Coração-Lava — [■ | Berserk final (risco)]

## 10) Eryndra — Aurora do Éter (■ Edrionis / ■■ Aethris / ■ Aquenor / ■ Terranor)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Fio de Mana — [■ | Projétil preciso]
- Barra Anemoi — [■■■ | Empurra leve]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Prisma de Ancoragem — [■ | Raio refratado (salta 3x)]
- Tempus Frio — [■ | Lentidão gélida]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Lúmen de Vínculo — [■ | Tether que estoura]
- Pedra-Fluxo — [■ | Zona de proteção]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Passo Interlinhas — [■ | Teleporte médio]
- Coroa de Arcanum — [■ | Potencializa próxima magia]

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Fenda Laplace — [■ | Racha espacial (linha)]
- Cúpula de Faraday — [■■■ | Anti-projéteis]

## 11) Morvann — Caçador do Vazio (■■■ Aethris / ■ Nocthar)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Sibilo de Umbra — [■ | Flecha sombria]
- Marca de Névoa — [■■■ | Revela inimigo]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Laço Notívago — [■ | Raiz sombria]
- Salto de Tordo — [■■■ | Dash curto]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Flecha Vespertina — [■ | DOT veneno]
- Tufão de Penas — [■■■ | Cone de setas]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Aljava Sussurrante — [■ | Crítico alto vs debilitados]
- Vento Peregrino — [■■■ | Velocidade do grupo]

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Caça ao Horizonte — [■■■ | Tiro de alcance extremo]
- Ocular do Vazio — [■ | Marca mestre: -RES sombras]

## 12) Auren — Guardião do Sol (■ Luxen / ■ Terranor)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Aura do Alvorecer — [■ | Cura leve área]
- Escudo-Luz — [■■■ | Defesa]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Luz de Repreensão — [■ | Dano sagrado + cegar]
- Pavês de Pedra — [■ | Barreira curta]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Voto Dourado — [■ | Buff aliado: +DEF/+cura]
- Lança Solar — [■ | Projétil perfurante]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Baluarte — [■ | Escudo de grupo]
- Graça do Zênite — [■ | Ressuscita com penalidade leve]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Consagração — [■ | Área purifica/queima]
- Muralha do Juramento — [■ | Fortificação temporária]

### 13) Nyssal — Sombra das Runas (■ Nocthar / ■ Edrionis)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Runa-Silvo — [■ | Marca de crítico]
- Passo Sombra — [■ | Furtividade breve]

\*\*T2 (D)\*\*

- Corte de Sigilo — [■■ | Dano + ruptura de escudo]
- Escuta Nula — [■ | Antimagia pequena (1 carga)]

\*\*T3 (C)\*\*

- Teia Mnemônica — [■ | Armadilha atrasando cast]
- Rastro Obsidiano — [■ | Relento de perseguidores]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Ritmo de Fenda — [■ | Teleporte curto ao mercado]
- Selo de Abster — [■ | Bloqueia cura do alvo]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Kata de Umbra — [■ | Série de golpes inbloqueáveis]
- Cicatriz do Vazio — [■■ | Marca final: executa <15% HP]

### 14) Dreth — Vigia do Silêncio (■ Edrionis / ■ Terranor)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Estaca Nula — [■ | Dissipa 1 efeito]
- Casulo Surdo — [■ | Resistência a magia]

\*\*T2 (D)\*\*

- Contra-Cântico — [■ | Interrompe cast]
- Âncora de Vácuo — [■■ | Área anti-teleporte]

\*\*T3 (C)\*\*

- Matriz de Foco — [■ | Reflete 1 projétil mágico]



- Torre de Sílex — [■ | Fortifica posição]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Véu Mudo — [■ | Zona de silêncio]
- Carta de Quebra — [■ | Remove buffs fortes (1)]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Bastião Estóico — [■ | Imunidade curta a controle (grupo)]
- Nulificação Plena — [■ | Apaga mágicas ativas na área]

## 15) Zaelith — Serpente Rubra (■ Pyrax / ■ Nocthar)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Lâmina Carmesim — [■ | DOT fogo]
- Dobra-Lua — [■ | Esquiva sombria]

\*\*T2 (D)\*\*

- Finta Ígnea — [■ | Avanço + dano]
- Véu de Hematita — [■ | Reduz dano (6s)]

\*\*T3 (C)\*\*

- Dança Rubra — [■ | Combo 3 hits, 3º sangra]
- Lingueta Sombria — [■ | Debuff: alvo erra mais]

\*\*T4 (B-A)\*\*

- Cicatriz Escaldada — [■ | Ruptura de escudo]
- Ardil de Meia-Noite — [■ | Silêncio curto (melee)]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Voragem Carmim — [■ | Vórtice curto de fogo]
- Beijo de Cinábrio — [■ | Execução elegante]

## 16) Kyrael — Sussurro da Tempestade (■■ Aethris)

\*\*T1 (F-E)\*\*

- Safira Eólica — [■■ | Projétil vento]
- Pulo de Pássaro — [■■ | Salto duplo]

\*\*T2 (D)\*\*

- Trilho de Estática — [■■ | Acumula choque]
- Redemoinho Cortês — [■■ | Puxa levemente]

\*\*T3 (C)\*\*

- Manto Isócrono — [■■ | +Vel. ação]
- Trovão de Lâmina — [■■ | Golpe eletrizado]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Olho de Aer — [■ ■ | Cúpula anti-projétil]
- Rasgo de Tempestade — [■ ■ | Linha longa perfurante]

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Concerto Pluvial — [■ ■ | Área de raios intermitentes]
- Coroa de Vento — [■ ■ | Buff supremo de mobilidade]

## 17) Faeryn — Coração de Mana (■ ■ Mirven / ■ Edrionis)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Pacto Ífero-Manso — [■ ■ | Invocar espírito menor]
- Laço Eidético — [■ | Vínculo de dano compartilhado]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Sigilo de Perenne — [■ ■ | Totem de apoio]
- Chamado Dúctil — [■ | Substitui invocação ativa]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Parelha Onírica — [■ ■ | 2 espíritos cooperam]
- Coroa de Vassalos — [■ | Minions ganham habilidade]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Contrato de Jade — [■ ■ | Invocação elite]
- Fecho de Etérion — [■ | Reposiciona invocações]

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Trama dos Mil Nomes — [■ ■ | Invocação singular poderosa]
- Esfera de Fidelis — [■ | Escudo das invocações]

## 18) Tal'Vorr — Portador do Véu (■ Nocthar / ■ ■ Aethris)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Véu Sussurrante — [■ | Furtividade leve]
- Fenda Perfume — [■ ■ | Confusão por aroma]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Máscara de Ébano — [■ | Desvia alvo errado]
- Passada de Néon — [■ ■ | Traço que ofusca]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Câmara Surreal — [■ | Prisão sensorial curta]
- Caleidoscópio — [■ ■ | Reflexos múltiplos]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Tecido do Não-dito — [■ | Área que impede alvo]
  - Rastro de Bruma — [■■ | Rota de fuga veloz]
- \*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***
- Véu Absoluto — [■ | Quase invisível 6s (sem atacar)]
  - Coro de Silhuetas — [■■ | Cópias que distraem/absorvem projéteis]

## 19) Xyraen — Eco das Estrelas (■ Edrionis / ■ Luxen)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Meridiano Frio — [■ | Linha que retarda movimento]
- Poeira de Ori — [■ | Luz guia (acerto↑)]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Arco Zenithal — [■ | Curva gravitacional]
- Luz de Apogeu — [■ | Dano radiante moderado]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Alea de Conjunção — [■ | Probabilidade: bônus crítico]
- Tábua Celeste — [■ | Marca constelar: dano extra de luz]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Coroa de Nadir — [■ | Poça gravitacional (puxa)]
- Hálito de Estrela — [■ | Cone radiante]

**\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\***

- Orbe de Efemérides — [■■ | AOE periódica (sem alterar tempo real)]
- Diadema de Sortes — [■ | Bênção do grupo: +crit/def (10s)]

## 20) Orvahn — A Lança Dourada (■ Luxen / ■ Terranor)

**\*\*T1 (F-E)\*\***

- Estoque Solar — [■ | Investida luminosa]
- Grevas de Mármore — [■ | +DEF, -vel.]

**\*\*T2 (D)\*\***

- Estandarte Dourado — [■ | Buff aliados próximos]
- Estribo de Rocha — [■ | Imune a derrubar (5s)]

**\*\*T3 (C)\*\***

- Lanço de Alvor — [■ | Perfura fileira]
- Parapeito Real — [■ | Parede curta elevável]

**\*\*T4 (B-A)\*\***

- Círculo do Juramento — [■ | Sagra área (anti-sombras)]

- Custódia — [■ | Protege aliado (redireciona dano)]

\*\*T5 [Suprema] (S+)\*\*

- Astro-Quebra — [■ | Coluna de luz no impacto]
- Guardião Coronado — [■ | Bastião móvel (8s)]