

1. Estrutura Geral do Sistema de Classes

◇ Classificações disponíveis

- 1. **Combat Classes (Classe de Combate)** — foco em dano, mobilidade ou controle direto de inimigos.
- 2. **Outer Non-Combat Classes (Classe de Suporte Externo)** — foco em apoio, buffs, debuffs, manipulação tática ou proteção.
- 3. **Production Classes** (classes de coleta, craft, plantio etc.) **não são jogáveis** — pertencem exclusivamente a NPCs.

2. Combat Classes (Jogáveis)

Classe	Descrição
Assassino	Especialista em eliminar alvos rapidamente.
Lanceiro	Alcance médio com controle de área.
Espadachim	Classe balanceada entre ataque e defesa
Batedor	Muito ágil.
Arqueiro	Longo alcance com munições especiais.
Artilheiro	Usa armadilhas, bombas e artilharia portátil.
Artista marcial	Luta desarmado com combos rápidos.

3. Outer Non-Combat Classes (Suporte)

Classe	Descrição
Escudeiro	Suporte defensivo.
Curandeiro	Cura e remove debuffs.
Bardo	Usa música para buffs em grupo ou debuffs em inimigos.
Ilusionista	Manipula o campo de batalha com clones, espelhos, enganações.

4. Sistema de Progressão por Nível (Advancement)

Faixa de Nível	Conteúdo desbloqueado
----------------	-----------------------

Nível 1–25	Acesso a habilidades básicas, movimentações iniciais e identidade da classe.
Nível 25–50	Habilidades intermediárias e passivas de classe começam a surgir.
Nível 75–90	Habilidades completas: ativas, passivas, definitivas e traços táticos, possibilidade de alterar classes do personagem principal
Nível 90-100	Livre ao jogador se aprimorar por conta própria até chegar ao nível 100 e enfrentar o Boss

5. Troca de Classe (Classe Alternativa)

- **Desbloqueada a partir do nível 90.**
- O jogador pode **trocar para qualquer outra classe que ele já tenha evoluído e equipado.**
- **Sem perda de status.**
- Ideal para adaptar-se a lutas específicas (ex: contra o boss final, o **Rei Tirano**).
- **Troca opcional.** Jogador pode manter sua classe atual se quiser.

6. Resistência, Imunidade e Vulnerabilidade por Classe

Classe	imunidade	resistência	vulnerabilidade
Assassino	Confusão	Silêncio	Sangramento
Lanceiro	Empurrão	Sangramento	Queimadura
Espadachim	Medo	Confusão	Lentidão
Batedor	Armadilha de chão	Confusão	Atordoamento
Arqueiro	Confusão	Queimadura	Envenenamento
Artilheiro	Lentidão	Atordoamento	Silêncio
Monge	Confusão	Lentidão	Sangramento
Marcial	Confusão	Lentidão	Sangramento
Templário	Medo	Envenenamento	Queimadura

Escudeiro	Atordoamento	Sangramento	Magia direta
Curandeiro	Envenenamento	Silêncio	Dano físico direto
Bardo	Confusão	Silêncio	Sangramento
Ilusionista	Medo	Atordoamento	Magia em área (dano massivo)
Orador	Silêncio	Medo	Confusão
Sentinela	Envenenamento	Armadilha	Queimadura
Portador	Lentidão	Sangramento	Dano explosivo (ao carregar)