

# Guia Detalhado: Progressão de Classes

## RPG Feiticeiros & Maldições (v2.5.2)

No sistema de RPG **Feiticeiros & Maldições**, a progressão de nível é um aspecto central que define o desenvolvimento e o aumento do poder de um personagem. Cada classe possui uma trajetória única, com ganhos específicos em pontos de vida (PV), pontos de energia amaldiçoada (PE) e um conjunto de habilidades que moldam seu estilo de jogo. Este guia detalha o funcionamento do avanço de nível para as cinco classes principais: Lutador, Especialista em Combate, Especialista em Técnica, Controlador e Suporte, com base no Livro de Regras v2.5.2 <sup>1</sup>.

### 1. Ganhos Comuns por Nível

Independentemente da classe escolhida, todos os personagens recebem certos benefícios ao subir de nível, que contribuem para seu crescimento geral <sup>1</sup>:

- Aumento de Bônus de Treinamento:** O Bônus de Treinamento do personagem aumenta em +1 nos níveis 5, 9, 13 e 17.
- Pontos de Atributo:** Nos níveis 4, 8, 12, 16 e 20, o personagem recebe **2 Pontos de Atributo** para distribuir entre seus atributos, permitindo aprimorar suas capacidades físicas e mentais.
- Aptidões Amaldiçoadas:** A cada nível, o personagem adquire uma nova aptidão amaldiçoada, expandindo seu repertório de manipulação de energia.
- Maestria em Perícia:** No 10º nível, o personagem se torna mestre em uma perícia à sua escolha, refletindo um aprofundamento em uma área específica de conhecimento ou habilidade.

### 2. Tabela Comparativa de Atributos de Classe

As classes diferem fundamentalmente em sua base de recursos, o que as direciona para papéis distintos no combate e na narrativa. A tabela abaixo resume os ganhos iniciais e por nível de PV e PE, além dos atributos-chave que influenciam a Classe de Dificuldade (CD) de suas habilidades <sup>1</sup>.

Classe	PV Inicial (Nível 1)	PV por Nível Subsequente	PE por Nível	Atributo Chave para CD
Lutador	16 + Mod. Constituição	1d12 (ou 7 fixo) + Mod.	4	Força ou Destreza

		Constituição		
<b>Especialista em Combate</b>	12 + Mod. Constituição	1d10 (ou 6 fixo) + Mod. Constituição	4	Força, Destreza ou Sabedoria
<b>Especialista em Técnica</b>	8 + Mod. Constituição	1d6 (ou 4 fixo) + Mod. Constituição	6	Inteligência ou Sabedoria
<b>Controlador</b>	10 + Mod. Constituição	1d8 (ou 5 fixo) + Mod. Constituição	5	Presença ou Sabedoria
<b>Suporte</b>	10 + Mod. Constituição	1d8 (ou 5 fixo) + Mod. Constituição	5	Presença ou Sabedoria

### 3. Progressão Detalhada por Classe e Habilidades Chave

Cada classe possui habilidades base e habilidades de especialização que são adquiridas em níveis específicos, definindo sua identidade e poder.

#### A. Lutador: O Tanque e Combatente Corpo a Corpo

O Lutador é uma classe focada na força física, resistência e na capacidade de se manter no combate direto, utilizando a mecânica de **Empolgação** para potencializar seus ataques e defesas [1].

- **Nível 1:** Recebe as habilidades base **Corpo Treinado** (que concede PV e PE extras) e **Empolgação**. A Empolgação permite ao Lutador acumular níveis ao acertar ataques, ganhando um **Dado de Empolgação** que melhora suas manobras especiais [1, p. 50].
- **Nível 2:** Adquire **Reflexo Evasivo**, que concede Redução de Dano (RD) a todo tipo, exceto alma, igual à metade do seu nível de Lutador [1, p. 50].
- **Nível 4:** Recebe **Implemento Marcial**, que aumenta a CD de suas Habilidades de Especialização, Feitiços e Aptidões Amaldiçoadas em +2, aumentando em +1 nos níveis 8 e 16 [1, p. 51].
- **Nível 5:** Ganha **Gosto pela Luta**, que concede +2 em jogadas de ataque desarmadas ou com armas marciais e +1 em rolagens de Fortitude e de dano, com bônus crescentes em níveis superiores [1, p. 51].
- **Nível 9:** Recebe **Teste de Resistência Mestre**, tornando-se treinado em um segundo teste de resistência e mestre no concedido pela especialização [1, p. 51].

- **Nível 11:** Adquire **Empolgação Máxima**, que aprimora os dados de empolgação para 2d4, 2d6, 2d8 e 3d6, respectivamente [1, p. 51].
- **Nível 20:** Alcança **Lutador Superior**, onde seus ataques desarmados causam 1 dado de dano adicional, pode realizar um ataque desarmado como ação livre (gastando 2 PE) uma vez por rodada, e inicia todo combate com um Nível de Empolgação a mais [1, p. 51].

## B. Especialista em Combate: O Mestre das Armas e Táticas

O Especialista em Combate é um personagem versátil, focado no domínio de armas e táticas de batalha. Ele utiliza **Pontos de Preparo** para executar **Artes de Combate**, adaptando-se a diversas situações 1.

- **Nível 1:** Escolhe um **Estilo de Combate** (como Estilo Defensivo, Estilo do Arremessador, Estilo do Duelista, etc.) e recebe a habilidade **Artes do Combate**. Esta última concede Pontos de Preparo (igual ao nível de Especialista em Combate + Modificador de Sabedoria) para usar Artes de Combate como Arremesso Ágil, distração Letal, Execução Silenciosa, Golpe Descendente e Investida Imediata [1, p. 63-64].
- **Nível 4:** Adquire **Golpe Especial**, que permite montar ataques com propriedades adicionais como Amplo, Atroz, Impactante, Letal, Longo ou Penetrante, gastando PE [1, p. 65].
- **Nível 6:** Recebe um novo Estilo de Combate, complementando suas capacidades [1, p. 64].
- **Nível 11:** Ganha **Maestria Tática**, que permite usar Artes de Combate com custo reduzido ou bônus aumentado, refletindo um domínio aprofundado de suas táticas.
- **Nível 20:** Alcança **Ápice do Combate**, que concede um bônus massivo em acerto ou dano e a capacidade de realizar ataques extras, tornando-o um mestre inigualável no campo de batalha.

## C. Especialista em Técnica: O Usuário de Jujutsu Puro

Esta classe é dedicada à manipulação de energia amaldiçoada e à conjuração de feitiços. O Especialista em Técnica foca em maximizar o poder e a eficiência de suas habilidades jujutsu 1.

- **Nível 1:** Recebe as habilidades base **Mestre de Técnica** (que concede mais feitiços e variações) e **Fluxo de Energia** (que permite converter PE em bônus para testes de resistência ou jogadas de ataque) [1, p. 82].
- **Nível 2:** Começa a adquirir habilidades de especialização como **Abastecido pelo Sangue** (recupera PE ao eliminar inimigos), **Explosão Encadeada** (aumenta o dano de

feitiços), **Reação Rápida** (adiciona Mod. INT ou SAB na iniciativa) e **Reforço Amaldiçoado** (aumenta a CD de suas habilidades) [1, p. 82-83].

- **Nível 4:** Ganha acesso a habilidades como **Até a Última Gota** (recupera PE em situações críticas), **Feitiço Favorito** (um feitiço recebe uma Melhoria de Ritual permanente) e **Feitiços Refinados** (soma metade do bônus de treinamento na CD dos feitiços) [1, p. 84].
- **Nível 6:** Adquire habilidades como **Bastão Interior** (vantagem para resistir a certas condições mentais), **Mente Repartida** (pode manter duas concentrações simultaneamente) e **Nível Perfeito** (aumenta a CD de feitiços de um nível específico) [1, p. 86].
- **Nível 20:** Torna-se um **Gênio da Técnica**, podendo conjurar feitiços de alto nível com maior facilidade e possuindo uma reserva de energia amaldiçoada quase ilimitada, representando o ápice do controle jujutsu.

## D. Controlador: O Mestre de Invocações e Shikigamis

O Controlador é a classe que se especializa em invocar e comandar entidades, como Shikigamis ou Maldições, utilizando-as para controlar o campo de batalha e auxiliar seus aliados <sup>1</sup>.

- **Nível 1:** Recebe a habilidade base **Comando de Invocações**, que permite controlar e dar ordens a suas invocações [1, p. 93].
- **Nível 2:** Começa a adquirir habilidades que aprimoram suas invocações, como **Invocações Resistentes** (aumenta os PV máximos das invocações) e **Guarda Viva** (aumenta a Defesa do Controlador com invocações adjacentes) [1, p. 93].
- **Nível 4:** Ganha acesso a habilidades como **Acompanhamento Amaldiçoado** (invocações reagem aos seus golpes), **Ataque em Conjunto** (invocações atacam o mesmo alvo) e **Companheiro Avançado** (uma invocação se torna um aliado mais capaz) [1, p. 95].
- **Nível 6:** Escolhe entre **Controle Concentrado** (foca em uma invocação poderosa) ou **Controle Disperso** (foca em múltiplas invocações de menor poder) [1, p. 97].
- **Nível 20:** Alcança **Soberano das Maldições**, podendo invocar entidades de Grau Especial com custos reduzidos e comandar um exército de invocações, tornando-se uma força dominante no campo de batalha.

## E. Suporte: O Pilar do Grupo e Médico

O Suporte é essencial para a sobrevivência e eficácia do grupo, especializando-se em curar aliados, conceder bônus e interferir nas ações dos inimigos <sup>1</sup>.

- **Nível 1:** Recebe as habilidades base **Suporte em Combate** (que concede cargas de cura baseadas em Medicina) e **Apoio** (que permite ajudar aliados em testes de perícia ou ataques) [1, p. 109].
  - **Nível 2:** Começa a adquirir habilidades de especialização como **Cura Abrangente** (cura múltiplos alvos), **Diagnóstico Preciso** (identifica fraquezas inimigas) e **Intervenção** (pode mover aliados ou inimigos) [1, p. 109].
  - **Nível 5:** Ganha **Energia Reversa**, que permite curar danos que outros não conseguem, como ferimentos complexos ou condições específicas [1, p. 109].
  - **Nível 10:** Adquire **Apoio Avançado**, que torna seus buffs e curas muito mais poderosos e versáteis, com opções como Apoio Curativo, Defensivo, Focado, Ofensivo e Estratégico [1, p. 113].
  - **Nível 20:** Torna-se o **Pilar da Humanidade**, podendo ressuscitar aliados, conceder imunidades temporárias a todo o grupo e se tornar uma fonte inesgotável de apoio e cura, sendo a espinha dorsal da equipe.
- 

## 4. Habilidades de Especialização por Nível

A partir do 2º nível e a cada nível subsequente, cada classe recebe uma **Habilidade de Especialização** à sua escolha, selecionada de uma lista específica para aquela classe. Essas habilidades permitem uma personalização profunda do personagem, adaptando-o ao estilo de jogo desejado pelo jogador. Por exemplo, um Lutador pode escolher entre habilidades como "Aparar Ataque", "Kiai Intimidador" ou "Caminho da Mão Vazia", enquanto um Especialista em Técnica pode optar por "Explosão Encadeada", "Reação Rápida" ou "Feitiço Favorito" [1, p. 52-56, 66-70, 82-88, 93-100, 109-112].

---

## Referências

[1] Setsugiri. Feiticeiros & Maldições - Livro de Regras v2.5.2. Páginas 50-112. [Link para o PDF fornecido]