

# Tabelas de Progressão de Nível por Classe

## RPG Feiticeiros & Maldições (v2.5.2)

Este documento apresenta as tabelas detalhadas de progressão de nível para as cinco classes principais do sistema Feiticeiros & Maldições. Cada tabela indica os ganhos específicos de cada nível, do 1 ao 20, facilitando a consulta rápida durante a criação e evolução de personagens.

### 1. Tabela do Lutador

O Lutador é uma classe focada em resistência física, combate corpo a corpo e na mecânica de Empolgação [1](#).

Nível	Ganhos do Nível
1º	Habilidade Base: Corpo Treinado e Empolgação
2º	Reflexo Evasivo, Habilidade de Lutador
3º	Habilidade de Lutador
4º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador, Implemento Marcial
5º	Gosto pela Luta, Habilidade de Lutador, +1 Bônus de Treinamento
6º	Habilidade de Lutador, Nova Manobra de Empolgação
7º	Habilidade de Lutador
8º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador, Implemento Marcial (+1)
9º	Habilidade de Lutador, Teste de Resistência Mestre, +1 Bônus de Treinamento
10º	Habilidade de Lutador, Mestre em uma Perícia
11º	Habilidade de Lutador, Empolgação Máxima
12º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador, Nova Manobra de Empolgação

<b>13º</b>	Habilidade de Lutador, +1 Bônus de Treinamento
<b>14º</b>	Habilidade de Lutador
<b>15º</b>	Habilidade de Lutador
<b>16º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador, Implemento Marcial (+1)
<b>17º</b>	Habilidade de Lutador, +1 Bônus de Treinamento
<b>18º</b>	Habilidade de Lutador, Nova Manobra de Empolgação
<b>19º</b>	Habilidade de Lutador
<b>20º</b>	Lutador Superior, +2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador

## 2. Tabela do Especialista em Combate

Focado em versatilidade tática, domínio de armas e **Artes de Combate** 1.

Nível	Ganhos do Nível
<b>1º</b>	Estilo de Combate, Artes do Combate
<b>2º</b>	Habilidade de Especialista em Combate
<b>3º</b>	Habilidade de Especialista em Combate
<b>4º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate, Golpe Especial
<b>5º</b>	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
<b>6º</b>	Novo Estilo de Combate, Habilidade de Especialista em Combate
<b>7º</b>	Habilidade de Especialista em Combate
<b>8º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate

<b>9º</b>	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
<b>10º</b>	Habilidade de Especialista em Combate, Mestre em uma Perícia
<b>11º</b>	Habilidade de Especialista em Combate, Maestria Tática
<b>12º</b>	+2 Pontos de Atributo, Novo Estilo de Combate, Habilidade de Especialista em Combate
<b>13º</b>	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
<b>14º</b>	Habilidade de Especialista em Combate
<b>15º</b>	Habilidade de Especialista em Combate
<b>16º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate
<b>17º</b>	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
<b>18º</b>	Habilidade de Especialista em Combate
<b>19º</b>	Habilidade de Especialista em Combate
<b>20º</b>	Ápice do Combate, +2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate

### 3. Tabela do Especialista em Técnica

O mestre da energia amaldiçoada e da conjuração de feitiços 1 .

Nível	Ganhos do Nível
<b>1º</b>	Mestre de Técnica, Fluxo de Energia
<b>2º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>3º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>4º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica

<b>5º</b>	Conhecimento Técnico, Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
<b>6º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>7º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>8º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica
<b>9º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
<b>10º</b>	Eficiência Amaldiçoada, Habilidade de Especialista em Técnica, Mestre em uma Perícia
<b>11º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>12º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica
<b>13º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
<b>14º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>15º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>16º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica
<b>17º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
<b>18º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>19º</b>	Habilidade de Especialista em Técnica
<b>20º</b>	Gênio da Técnica, +2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica

## 4. Tabela do Controlador

Especializado em gerenciar invocações e shikigamis para controlar o campo de batalha 1.

Nível	Ganhos do Nível
<b>1º</b>	Comando de Invocações
<b>2º</b>	Habilidade de Controlador
<b>3º</b>	Habilidade de Controlador
<b>4º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
<b>5º</b>	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
<b>6º</b>	Escolha de Apogeu (Controle Concentrado ou Controle Disperso), Habilidade de Controlador
<b>7º</b>	Habilidade de Controlador
<b>8º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
<b>9º</b>	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
<b>10º</b>	Habilidade de Controlador, Mestre em uma Perícia
<b>11º</b>	Habilidade de Controlador
<b>12º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
<b>13º</b>	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
<b>14º</b>	Habilidade de Controlador
<b>15º</b>	Habilidade de Controlador
<b>16º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
<b>17º</b>	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
<b>18º</b>	Habilidade de Controlador
<b>19º</b>	Habilidade de Controlador

**20º**

Soberano das Maldições, +2 Pontos de Atributo,  
Habilidade de Controlador

## 5. Tabela do Suporte

O pilar de cura, buffs e debuffs do grupo, essencial para a sobrevivência da equipe 1.

Nível	Ganhos do Nível
<b>1º</b>	Suporte em Combate, Apoio
<b>2º</b>	Habilidade de Suporte
<b>3º</b>	Habilidade de Suporte
<b>4º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
<b>5º</b>	Energia Reversa, Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento
<b>6º</b>	Habilidade de Suporte, Apoio Avançado
<b>7º</b>	Habilidade de Suporte
<b>8º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
<b>9º</b>	Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento
<b>10º</b>	Habilidade de Suporte, Mestre em uma Perícia
<b>11º</b>	Habilidade de Suporte
<b>12º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte, Novo Apoio Avançado
<b>13º</b>	Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento
<b>14º</b>	Habilidade de Suporte
<b>15º</b>	Habilidade de Suporte
<b>16º</b>	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
<b>17º</b>	Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento

<b>18º</b>	Habilidade de Suporte
<b>19º</b>	Habilidade de Suporte
<b>20º</b>	Pilar da Humanidade, +2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte

## Observações Importantes:

- Habilidades de Especialização:** Em todos os níveis onde consta "Habilidade de [Classe]", o jogador deve escolher uma habilidade da lista de sua respectiva classe.
- Aptidões Amaldiçoadas:** Lembre-se que em **todos os níveis** o personagem ganha uma nova aptidão amaldiçoada, expandindo suas capacidades de manipulação de energia.
- Vida e Energia:** A cada nível, o personagem também adiciona os pontos de vida e energia amaldiçoada correspondentes à sua classe, conforme a tabela de atributos de classe.

## Referências

[1] Setsugiri. Feiticeiros & Maldições - Livro de Regras v2.5.2. Páginas 50-1130, 52, 63, 66, 82, 88, 93, 100, 109, 113. [Link para o PDF fornecido]