

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

13°	Habilidade de Lutador, +1 Bônus de Treinamento
14°	Habilidade de Lutador
15°	Habilidade de Lutador
16°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Lutador, Implemento Marcial (+1)
17°	Habilidade de Lutador, +1 Bônus de Treinamento
18°	Habilidade de Lutador, Nova Manobra de Empolgação
19°	Habilidade de Lutador
20°	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
1°	Estilo de Combate, Artes do Combate
2°	Habilidade de Especialista em Combate
3°	Habilidade de Especialista em Combate
4°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate, Golpe Especial
5°	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
6°	Novo Estilo de Combate, Habilidade de Especialista em Combate
7°	Habilidade de Especialista em Combate
8°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate

9º	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
10º	Habilidade de Especialista em Combate, Mestre em uma Perícia
11º	Habilidade de Especialista em Combate, Maestria Tática
12º	+2 Pontos de Atributo, Novo Estilo de Combate, Habilidade de Especialista em Combate
13º	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
14º	Habilidade de Especialista em Combate
15º	Habilidade de Especialista em Combate
16º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Combate
17º	Habilidade de Especialista em Combate, +1 Bônus de Treinamento
18º	Habilidade de Especialista em Combate
19º	Habilidade de Especialista em Combate
20º	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
1º	Mestre de Técnica, Fluxo de Energia
2º	Habilidade de Especialista em Técnica
3º	Habilidade de Especialista em Técnica
4º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica

5°	Conhecimento Técnico, Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
6°	Habilidade de Especialista em Técnica
7°	Habilidade de Especialista em Técnica
8°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica
9°	Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
10°	Eficiência Amaldiçoada, Habilidade de Especialista em Técnica, Mestre em uma Perícia
11°	Habilidade de Especialista em Técnica
12°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica
13°	Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
14°	Habilidade de Especialista em Técnica
15°	Habilidade de Especialista em Técnica
16°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Especialista em Técnica
17°	Habilidade de Especialista em Técnica, +1 Bônus de Treinamento
18°	Habilidade de Especialista em Técnica
19°	Habilidade de Especialista em Técnica
20°	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
1º	Comando de Invocações
2º	Habilidade de Controlador
3º	Habilidade de Controlador
4º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
5º	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
6º	Escolha de Apogeu (Controle Concentrado ou Controle Disperso), Habilidade de Controlador
7º	Habilidade de Controlador
8º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
9º	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
10º	Habilidade de Controlador, Mestre em uma Perícia
11º	Habilidade de Controlador
12º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
13º	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
14º	Habilidade de Controlador
15º	Habilidade de Controlador
16º	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Controlador
17º	Habilidade de Controlador, +1 Bônus de Treinamento
18º	Habilidade de Controlador
19º	Habilidade de Controlador

20°	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
1°	Suporte em Combate, Apoio
2°	Habilidade de Suporte
3°	Habilidade de Suporte
4°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
5°	Energia Reversa, Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento
6°	Habilidade de Suporte, Apoio Avançado
7°	Habilidade de Suporte
8°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
9°	Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento
10°	Habilidade de Suporte, Mestre em uma Perícia
11°	Habilidade de Suporte
12°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte, Novo Apoio Avançado
13°	Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento
14°	Habilidade de Suporte
15°	Habilidade de Suporte
16°	+2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte
17°	Habilidade de Suporte, +1 Bônus de Treinamento

18°	Habilidade de Suporte
19°	Habilidade de Suporte
20°	Pilar da Humanidade, +2 Pontos de Atributo, Habilidade de Suporte

Observações Importantes:

1. **Habilidades de Especialização:** Em todos os níveis onde consta "Habilidade de [Classe]", o jogador deve escolher uma habilidade da lista de sua respectiva classe.
2. **Aptidões Amaldiçoadas:** Lembre-se que em **todos os níveis** o personagem ganha uma nova aptidão amaldiçoada, expandindo suas capacidades de manipulação de energia.
3. **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]