



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

Olá 😊 Eu sou o [@capivaraespacial](#) e fiz esse guia para ajudar todos os novatos que estão iniciando agora sua aventura no Habitica.

Cada seção aborda superficialmente o assunto destacado e dá instruções de onde podem encontrar informações mais aprofundadas.

Para navegar no guia, basta clicar em qualquer título das seções no menu da esquerda. Em seguida, na página da seção, haverá imagens que servem como botões, levando a diferentes partes do guia. Use o índice ao lado para voltar a alguma página que queira ler novamente ou caso esteja perdido pode sempre clicar em “Início” e ler este textinho de novo 😊

Espero que seja de alguma ajuda, bem-vindo(a) ao Habitica e tenha uma ótima aventura!





# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Escolha de classes

O Habitica possui um simples sistema de classes que funciona da seguinte maneira:

- Ao chegar no nível 10 todo jogador deverá escolher uma dentre 4 classes (Guerreiro, Mago, Curandeiro ou Gatuno)
- Todas as classes possuem habilidades e equipamentos exclusivos
- Cada classe é influenciada por um dos 4 diferentes atributos (FOR, PER, INT, CON)

Caso ainda não tenha atingido o nível 10 e tenha dúvida sobre qual classe escolher talvez as informações abaixo te ajudem! 😊





# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Escolha de classes

O Habitica possui um simples sistema de classes que funciona da seguinte maneira:

- Ao chegar no nível 10 todo jogador deverá escolher uma dentre 4 classes (Guerreiro, Mago, Curandeiro ou Gatuno)
- Todas as classes possuem habilidades e equipamentos exclusivos
- Cada classe é influenciada por um dos 4 diferentes atributos (FOR, PER, INT, CON)

Caso ainda não tenha atingido o nível 10 e tenha dúvida sobre qual classe escolher talvez as informações abaixo te ajudem! 😊



### Guerreiro

Causa um alto dano em Tarefas (reduzindo vermelhidão).

Defesa moderada contra danos.

Pode melhorar atributos de outros jogadores Força e Constituição causando dano extra em Chefes.

Útil em batalhas contra chefes e para jogadores com muitas tarefas vermelhas

Atributo Primário

💪 FOR

Atributo Secundário

💚 CON



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Escolha de classes

O Habitica possui um simples sistema de classes que funciona da seguinte maneira:

- Ao chegar no nível 10 todo jogador deverá escolher uma dentre 4 classes (Guerreiro, Mago, Curandeiro ou Gatuno)
- Todas as classes possuem habilidades e equipamentos exclusivos
- Cada classe é influenciada por um dos 4 diferentes atributos (FOR, PER, INT, CON)

Caso ainda não tenha atingido o nível 10 e tenha dúvida sobre qual classe escolher talvez as informações abaixo te ajudem! 😊



### Mago

Causa dano moderado em tarefas.

Ganha muita experiência.

Pode melhorar atributos de outros jogadores  
Inteligência, restaurar Pontos de Mana, causar dano adicional a Chefes e congelar combos.

Útil para batalhas contra Chefões e para jogadores que querem subir de nível rapidamente.

Atributo Primário



INT

Atributo Secundário



PER



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Escolha de classes

O Habitica possui um simples sistema de classes que funciona da seguinte maneira:

- Ao chegar no nível 10 todo jogador deverá escolher uma dentre 4 classes (Guerreiro, Mago, Curandeiro ou Gatuno)
- Todas as classes possuem habilidades e equipamentos exclusivos
- Cada classe é influenciada por um dos 4 diferentes atributos (FOR, PER, INT, CON)

Caso ainda não tenha atingido o nível 10 e tenha dúvida sobre qual classe escolher talvez as informações abaixo te ajudem! 😊



### Curandeiro

Alta defesa contra danos.

Podem se curar e curar membro da equipe.

Podem melhorar Constituição dos jogadores.

Útil em equipes em geral e para jogadores com muitas Diárias.

Atributo Primário



CON

Atributo Secundário



INT



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Escolha de classes

O Habitica possui um simples sistema de classes que funciona da seguinte maneira:

- Ao chegar no nível 10 todo jogador deverá escolher uma dentre 4 classes (Guerreiro, Mago, Curandeiro ou Gatuno)
- Todas as classes possuem habilidades e equipamentos exclusivos
- Cada classe é influenciada por um dos 4 diferentes atributos (FOR, PER, INT, CON)

Caso ainda não tenha atingido o nível 10 e tenha dúvida sobre qual classe escolher talvez as informações abaixo te ajudem! 😊



### Gatuno

Encontra mais itens e ouro.

Maior chance de causar golpe crítico, que garante bônus de ouro e experiência.

Pode melhorar Percepção de jogadores e evitar dano causado por Tarefas Diárias incompletas.

Útil em Missões de Coleta e para jogadores que querem melhorar seus equipamentos rapidamente, subir de nível rapidamente e encontrar vários itens.

Atributo Primário



INT

Atributo Secundário



PER



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Missões

As missões são um ótimo jeito de conseguir experiência, peças de ouro e equipamento, além de ser essencial na interação de um grupo.

- Qualquer um pode participar em uma missão, não importando seu nível.
- O jogador que usar o tomo e convidar o seu grupo para se juntar à missão será o dono da missão. Um grupo só pode participar de uma missão por vez, a **única** exceção a isto são as missões que acontecem em todo o Habitica para todos os usuários e todo o site é engajado nesta missão.

### Como conseguir pergaminhos de missão

- Comprando com peças de ouro ou gemas na loja de missões
- Algumas missões são sazonais ou aparecem por tempo limitado na loja de missões
- Alcançando os níveis **15, 30, 40 e 60** com o seu personagem (cada um desses níveis dá um pergaminho que inicia uma sequência de missões)
- Completando a primeira parte de uma missão o dono da missão receberá a segunda parte e assim por diante
- Fazendo check-in diário no aplicativo por **7, 22 e 40** dias
- Algumas conquistas dentro do aplicativo dão pergaminhos, por exemplo, quando cria sua conta você receberá um pergaminho da missão "*Coelhos ferais da poeira*"

### Tipos de missão

Existem dois tipos de missão:

- **Missões de Coleta**, onde jogadores precisam coletar itens especiais completando tarefas, as quais contam para um valor que deverá ser atingido em conjunto pelos membros do grupo.
- **Batalhas contra Chefões**, onde os membros do grupo darão dano a um inimigo ao realizar suas tarefas diárias, afazeres e tendo bons hábitos e receberão dano por Diárias incompletas de *todos* os participantes da missão, não apenas suas Diárias. Além disso o chefe também receberá dano de algumas habilidades (Ver a seção de habilidades para saber quais)



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.







# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.





# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Distribuição Brutal

⚡ 10 MP

📖 Nível 11

🎯 Tarefas

Causa mais dano em chefes e torna as tarefas mais azuis/menos vermelhas.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Postura Defensiva

⚡ 25 MP

📖 Nível 12

🎯 Jogador

O jogador ganha um buff de Constituição.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Presença Valente

⚡ 20 MP

📖 Nível 13

🎯 Grupo

O grupo ganha um buff de Força.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Olhar intimidante

⚡ 15 MP

📖 Nível 14

🎯 Grupo

O grupo ganha um buff de Constituição.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.





# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Explosão de Chamas

⚡ 10 MP

📖 Nível 11

🎯 Tarefa

O jogador ganha Experiência e causa mais dano em chefões.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Onda Etérea

Nível 12

Grupo

⚡ 30 MP

O restante do grupo ganha pontos de mana.





# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Explosão de chamas

Nível 13

Grupo

⚡ 35 MP

O grupo ganha um buff de Inteligência.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Geada arrepiante

⚡ 40 MP



Nível 14



Jogador

Combos de tarefas incompletas não reiniciam após o início de um novo Cron.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.





# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Luz Curadora

⚡ 15 MP



Nível 11



Jogador

O jogador recupera parte de sua vida.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Brilho Escaldante

⚡ 15 MP

📖 Nível 12

🎯 Jogador

As tarefas ficam mais azuis/menos vermelhas.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Aura Protetora

⚡ 30 MP

📖 Nível 13

🎯 Grupo

O grupo ganha um buff de Constituição.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Benção

Nível 14

Grupo

⚡ 25 MP

Recupera parte da vida de todos integrantes do grupo.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.







# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Bater Carteira

Nível 11

Tarefa

⚡ 10 MP

O jogador ganha ouro.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Facada nas Costas

⚡ 15 MP

📖 Nível 12

🎯 Tarefa

O jogador ganha ouro e Experiência.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Ferramentas de Ofício

Nível 13

Grupo

⚡ 25 MP

O grupo ganha buff de Percepção.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

O sistema de classes do Habitica conta com diferentes habilidades que podem ser utilizadas pelos jogadores. Cada classe possui 4 diferentes habilidades, sendo elas aprendidas nos **níveis 11, 12, 13 e 14**. Todas as habilidades tem um custo de **mana** que pode ser visto como um número de cor azul ao lado (no aplicativo de celular) ou abaixo da habilidade (na versão para computador).

## Tipos de habilidades

- **Habilidades de tarefas:** são as habilidades que precisam de uma tarefa como alvo. Para evocá-las deve-se primeiro clicar na habilidade e logo em seguida clicar na tarefa em que deseja soltar a habilidade. Esta ação não completa a tarefa, só confere bônus de experiência e dinheiro. As habilidades que causam dano à chefões estão nesta categoria.
- **Habilidades de benefícios (buffs)** são as habilidades que melhoram os atributos do jogador ou de seu grupo temporariamente. Estas duram até o próximo Cron.
- **Habilidades de recuperação** são aquelas que recuperam vida ou mana de um jogador ou de seu grupo. Atualmente somente magos(as) e curandeiros(as) as possuem.



Furtividade



Nível 14



Jogador

⚡ 45 MP

Algumas tarefas não marcadas são ignoradas pelo Cron.



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Equipamentos

O Habitica possui [centenas de equipamentos](#) que os jogadores podem usar. Como na maioria dos RPGs, há equipamentos que alteram os atributos do jogador e equipamentos puramente estéticos. A classe de cada jogador determina quais peças poderá usar e aqueles que optarem por trajar-se somente com equipamentos de sua classe receberão o [bônus de classe](#) (um bônus de +50% no atributo principal da classe somado ao valor do bônus do equipamento).

Como todo jogador inicia sua aventura como um **Guerreiro**, somente equipamentos desta classe estarão disponíveis inicialmente e ao mudar de classe ao no nível 10 os equipamentos relevantes para a nova classe substituirão os antigos na loja.

### Equipamento Básico

Este tipo de equipamento está disponível para todos os jogadores e deve ser comprado no [Mercado](#). Cada classe possui 5 níveis de equipamento básico contendo arma (ou armas), armadura e capacete. Ao comprar o equipamento de um nível o do nível seguinte ficará disponível para ser comprado. O custo total para comprar todos os equipamento de cada classe é o seguinte:

- Guerreiro: 1205 moedas
- Curandeiro: 1205 moedas
- Mago: 1210 moedas
- Gatuno: 1340 moedas

### Equipamento Especial

Além do equipamento básico para cada classe, equipamentos especiais podem estar disponíveis:

- Equipamentos de Missões
- Equipamentos do Armário encantado (Baú de 100 moedas disponível para todos os jogadores)
- Equipamentos de Assinantes
- Equipamentos Lendários
- Equipamentos de Contribuição (dados a quem [contribui de alguma forma com o Habitica](#))
- Equipamentos de Grande Gala (Evento sazonal)



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Mascotes e Montarias

Mascote e montarias são seus companheiros na aventura! São puramente estéticos, porém divertidos de coletar!

Os mascotes são obtidos usando uma poção de eclosão em um ovo de mascote. Por exemplo, se uma *poção de eclosão vermelha* for usada em um *ovo de cacto* o mascote **Cacto Vermelho** será desbloqueado. Nenhum mascote pode ser desbloqueado mais de uma vez.



As montarias por sua vez são como mascotes evoluídos. Para obter uma montaria basta alimentar um mascote até sua barra de saciedade estar completa. Você pode alimentá-lo com qualquer alimento, porém mascotes de cores diferentes preferem comidas de cores diferentes.



Os mascotes e montarias podem ser vistos no [seu Estábulo](#). Se quiser saber mais detalhes sobre os mascotes e montarias [acesse este link](#). Se quiser saber todas as preferências das diferentes cores de mascotes veja [a tabela nesta página](#).



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Perfil

O [seu perfil](#) e o chat dos grupos, guildas e mensagens pessoais são as principais formas de você interagir com os outros Habiticanos e por isso é importante entender como tais elementos funcionam.

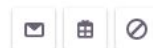
Seu perfil é composto pelo seu **nome de exibição** (1), **sua descrição** (3) e **sua foto** (4). Estes podem ser editados clicando no botão **Editar** (2).

- Seu nome de exibição pode conter qualquer caractere Unicode, incluindo [emojis](#).
- Sua descrição pode ser utilizada para mostrar a outros seus gostos, além de quem você (ou seu personagem) é. O campo "sobre" permite a utilização de marcações para formatação de texto (Markdown, para saber mais leia abaixo).
- Sua foto deve ser um link de uma imagem hospedada em algum site de hospedagem de imagens, atualmente não há como subir fotos e imagens diretamente para o Habitica.



HabiticanoExemplo   
@HabiticanoExemplo • Nível 999 Guerreiro

 50 / 50  
 9999 / 9999



Perfil

Atributos

Conquistas

HabiticanoExemplo



@HabiticanoExemplo



Editar

Sobre

Este(a) Habiticano(a) ainda não adicionou uma descrição.



Foto

Este(a) Habiticano(a) ainda não adicionou uma foto.



Informações

Entrou: 01/01/1500  
Total de check-ins: 547500  
Último check-in: 01/01/3000



# Ajuda

Início

Classes

Missões

Habilidades

Equipamento

Mascotes

Perfil

Markdown

## Markdown

O [Markdown](#) é uma maneira de formatar seu texto e inserir imagens, similar ao [HTML](#) e outras [linguagens de marcação](#). Consiste de alguns marcadores padronizados para diferenciar partes distintas de um texto. Estes marcadores incluem símbolos como # \* e -, além de "envelopes" como [ ] e ( ).

Por exemplo, a palavra "Habitica", caso fosse marcada com \*\* de ambos os lados ficaria em negrito:

**\*\*Habitica\*\* → Habitica**

As imagens inseridas utilizando Markdown devem ser hospedadas em algum site. Emojis também podem ser utilizados.

Por exemplo, esta imagem abaixo do anunciador do nosso grupo pode ser inserida utilizando a seguinte sintaxe:



![Anunciador](<https://i.imgur.com/qtF4Tc4.png> "Anunciador")

Para saber mais sobre como utilizar o Markdown no Habitica, recomendo a leitura [desta página](#).