

Crônicas de Aetheria

MANUAL DO AVENTUREIRO

[Salvar como PDF / Imprimir](#)

🛡 Classes e Evoluções

Classe Básica	Descrição	Evolução (Nvl 20)
Guerreiro	Combate corpo a corpo.	Cavaleiro
Mago	Artes arcanas.	Arquimago
Ladino	Furtividade e precisão.	Assassino
Paladino	Guerreiros santos.	Cruzado
Necromante	Magia da morte.	Lich
Bardo	Música e magia.	Trovador
Clérigo	Cura divina.	Sumo-Sacerdote
Druida	Força da natureza.	Guardião

Magias (Academia Arcana)

Cura Rápida

Custo: 3 PM | 100 

Recupera PV baseada na Habilidade.

Bola de Fogo

Custo: 5 PM | 200 

Dano de Fogo alto.

Relâmpago

Custo: 6 PM | 250 

Dano Elétrico Massivo.

Luz Divina

Custo: 4 PM | 120 

Dano Sagrado moderado.



Equipamentos Populares

Espada Longa (600 ): +3 Força. Aço puro.

Arco Élfico (500 ): +3 Habilidade. Precisão mortal.

Machadão Duplo (1200 ): +5 Força. Dano massivo.

Varinha de Cristal (2500 ): +4 Poder, +10 PM. Essencial para magos.

Armadura de Placas (1800 ): +5 Defesa. Proteção máxima.



Guia de Regiões

Vila Verdejante (Nvl 1-3)

Zona inicial. Monstros fracos como Ratos e Slimes.

Bosque Ancestral (Nvl 3-5)

Lar de Lobos e Ursos. Cuidado com o Javali Selvagem.

Floresta Sombria (Nvl 5-8)

Mortos-vivos e Aranhas. O **Dragão Jovem** habita aqui.

Montanhas de Ferro (Nvl 8-12)

Domínio dos Orcs e Trolls. O Golem de Pedra é um adversário formidável.

Montanhas de Gelo (Nvl 15-20)

A zona mais perigosa. Yetis, Gigantes e o lendário **DRAGÃO BRANCO**.