

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**.