

## Directory Structure:

README.md

css/

base.css

buttons.css

character-cards.css

character-creation.css

companion.css

footer.css

forms.css

header.css

main.css

modals.css

reset.css

responsive.css

variables.css

generate\_story.py

index.html

js/

app.js

companion.js

storage.js

package.json

## File: css\companion.css

```
=====

/* Companion - estilos base */
.companion-container {
  /* Transições suaves para mudanças de posição/transformação */
  transition: transform 0.1s ease, top 0.3s ease, bottom 0.3s ease, right 0.3s ease, left 0.3s ease, opacity 0.5s ease;
  will-change: transform, opacity; /* Melhora o desempenho de animações */
  opacity: 1; /* Garante que o mago comece visível por padrão */
}

.companion-avatar {
  transition: transform 0.3s ease, box-shadow 0.3s ease;
}

/* Classe adicionada via JS durante o arrasto (agora apenas para feedback se necessário) */
.companion-avatar.dragging {
  transform: scale(1.05);
  box-shadow: 0 0 15px var(--accent-color);
}

.companion-speech-bubble {
  transition: opacity 0.3s ease, transform 0.3s ease;
  box-shadow: 0 4px 15px rgba(0, 0, 0, 0.2);
}

.companion-speech-bubble.hidden {
  opacity: 0;
  transform: scale(0.8);
  pointer-events: none;
}

.companion-speech-bubble p {
  word-wrap: break-word; /* Garante que o texto quebre corretamente */
}

/* Estilos para DESKTOP (telas maiores que 1023px) - Layout original */
@media screen and (min-width: 1024px) {
  .companion-container {
    /* Layout original que divide a tela */
    width: 69%;
    position: absolute; /* Mantém fixo em relação à viewport */
    top: -1%;
    right: -12%;
    bottom: auto; /* Garante que não seja afetado por 'bottom' */
    left: auto; /* Garante que não seja afetado por 'left' */
    display: block;
    padding: 1rem;
    z-index: 1; /* Fica atrás de outros elementos */
    transform: none !important; /* Remove qualquer transformação residual */
    /* Remover propriedades de arrasto para desktop */
    touch-action: auto; /* Comportamento de toque padrão */
  }
}
```

```

    opacity: 1 !important; /* Sempre visível em desktop */
}

.companion-avatar {
    height: 100%;
    width: 100%;
    object-fit: cover;
    position: relative;
    cursor: default; /* Não é arrastável em desktop */
    border-radius: 0; /* Restaurar forma original */
    border: none;
    box-shadow: none;
    background-color: transparent;
    z-index: -1; /* Fundo transparente no desktop */
}

.companion-speech-bubble {
    background: rgba(255, 255, 255, 0.9);
    border: 2px solid var(--panel-border);
    border-radius: 15px;
    padding: 15px;
    width: 280px;
    position: absolute;
    top: 13%;
    left: 20%;
    color: var(--secondary-color);
    font-family: "MedievalSharp", cursive;
    z-index: 5;
    transform-origin: center center; /* Ajusta a origem da transformação */
}

/* Estilo do "balão" apontando para o mago no desktop */
.companion-speech-bubble::after {
    content: "";
    position: absolute;
    bottom: -10px; /* Posiciona abaixo do balão */
    right: 30px; /* Ajusta a posição horizontal */
    width: 0;
    height: 0;
    border-left: 10px solid transparent;
    border-right: 10px solid transparent;
    border-top: 10px solid var(--panel-border); /* Cor da borda */
}

.saved-characters-section {
    position: relative;
    z-index: 1;
}

}

/* Estilos para MOBILE (telas de até 1023px) - Ícone flutuante FIXO */
@media screen and (max-width: 1023px) {
    .companion-container {

```

```

position: fixed !important;
bottom: 20px !important;
right: 20px !important;
top: auto !important;
left: auto !important;
transform: none !important;
width: 80px;
height: 80px;
z-index: 1000;
touch-action: auto;
transition: opacity 0.4s ease;
opacity: 1;
will-change: opacity; /* Adicionado para melhor performance */
}

.companion-container.companion-fade-out {
  opacity: 0 !important; /* Forçando a opacidade 0 */
  pointer-events: none;
}

.companion-avatar {
  width: 80px;
  height: 80px;
  border-radius: 50%;
  border: 2px solid var(--accent-color);
  box-shadow: 0 2px 10px rgba(0, 0, 0, 0.3);
  object-fit: cover;
  background-color: var(--panel-bg);
  cursor: pointer !important;
  -webkit-tap-highlight-color: transparent;
  position: relative;
  z-index: 1;
  transition: opacity 0.4s ease; /* Adicionado para transição suave */
}

.companion-container.companion-fade-out .companion-avatar {
  opacity: 0; /* Garante que o avatar também desapareça */
}

.companion-speech-bubble {
  transition: opacity 0.3s ease, transform 0.3s ease;
}

.companion-speech-bubble.hidden {
  opacity: 0;
  transform: scale(0.8);
  pointer-events: none;
}

/* Animações (mantidas como estavam) */
@keyframes pulse {
  0% {

```

```
    transform: scale(1);
  }
  50% {
    transform: scale(1.05);
  }
  100% {
    transform: scale(1);
  }
}
```

```
@keyframes fadeInUp {
  from {
    opacity: 0;
    transform: translateY(20px);
  }
  to {
    opacity: 1;
    transform: translateY(0);
  }
}
```

```
.companion-avatar.pulse {
  animation: pulse 1s infinite;
}
```

```
.companion-speech-bubble.fade-in {
  animation: fadeInUp 0.3s forwards;
}
```

## File: generate\_story.py

```
=====

from transformers import pipeline
from flask import Flask, request, jsonify
from flask_cors import CORS
import logging

app = Flask(__name__)
CORS(app) # Habilita CORS para todas as rotas

# Configura logging pra ver erros e resultados no terminal
logging.basicConfig(level=logging.DEBUG)
logger = logging.getLogger(__name__)

try:
    # Carrega o modelo uma vez no início
    logger.info("Carregando o modelo distilgpt2...")
    generator = pipeline('text-generation', model='distilgpt2')
    logger.info("Modelo carregado com sucesso!")
except Exception as e:
    logger.error(f"Erro ao carregar o modelo: {str(e)}")
    generator = None

@app.route('/generate', methods=['POST'])
def generate():
    if generator is None:
        logger.error("Modelo não carregado!")
        return jsonify({'error': 'Modelo de linguagem não disponível'}), 500

    try:
        data = request.get_json()
        prompt = data.get('prompt', '')
        logger.info(f"Recebido prompt: {prompt}")

        # Gera a história com mais criatividade e tokens
        result = generator(prompt, max_new_tokens=300, temperature=0.8, top_p=0.95, truncation=True)
        full_text = result[0]['generated_text']
        logger.info(f"Texto gerado completo: {full_text}")

        # Remove o prompt e garante que o texto restante seja válido
        backstory = full_text.replace(prompt, '').strip()
        logger.info(f"História extraída: {backstory}")

        # Verifica se o backstory é válido (não vazio e tem pelo menos 50 palavras)
        if not backstory or len(backstory.split()) < 50:
            backstory = "Orlak, um goblin astuto, rastreia as florestas de Arton com seu arco em punho."
            logger.warning("História gerada inválida ou curta, usando fallback interno.")

        return jsonify({'backstory': backstory})
    except Exception as e:
        logger.error(f"Erro ao gerar história: {str(e)}")
```

```
return jsonify({'error': str(e)}), 500
```

```
if __name__ == '__main__':
```

```
    app.run(host='127.0.0.1', port=5000)
```

# File: README.md

## # Forjador de Lendas

Bem-vindo ao **Forjador de Lendas**, um gerador de personagens para o sistema de RPG **Tormenta 20**, ambientado no rico

### ## Funcionalidades

- **Seleção de Raças e Classes:** Escolha entre as 17 raças e 14 classes oficiais de Tormenta 20.
- **Geração de Atributos:** Role os dados (4d6, descartando o menor) para criar atributos únicos.
- **Histórias Automáticas:** Gere histórias de fundo baseadas nas escolhas do usuário, com referências ao lore de Arton.
- **Mago Companion:** Um assistente virtual que reage às escolhas do jogador com falas temáticas.
- **Interface Medieval:** Design inspirado em fantasia, com névoa, painéis rústicos e ícones personalizados.
- **Salvamento Local:** Armazene seus personagens no `localStorage` do navegador.
- **Modal Dinâmico:** Visualize detalhes dos personagens e edite ou exclua com facilidade.

### ## Tecnologias Utilizadas

- **HTML5:** Estrutura da página.
- **CSS3:** Estilização com Bulma CSS, Font Awesome e animações personalizadas.
- **JavaScript:** Lógica interativa, incluindo geração de histórias e manipulação do DOM.
- **LocalStorage:** Persistência de dados no navegador.

### ## Pré-requisitos

- Um navegador moderno (Chrome, Firefox, Edge, etc.).
- Nenhum servidor é necessário; o projeto roda localmente no cliente.

### ## Como Executar

1. Clone o repositório:

```
```bash
git clone https://github.com/seu-usuario/forjador-de-lendas.git
```
```

2. Abra o arquivo `index.html` em um navegador:

- No Windows: clique com o botão direito no arquivo e selecione "Abrir com" > seu navegador.
- Ou arraste o arquivo para uma aba do navegador.

3. Comece a criar seus heróis!

### ## Estrutura do Projeto

...

forjador-de-lendas/

assets/

img/            # Imagens do projeto (fundo, mago companion, etc.)  
...            # Outros assets

css/

reset.css      # Reset de estilos  
style.css      # Estilos personalizados

js/

app.js        # Lógica principal do gerador  
companion.js   # Lógica do mago companion  
storage.js    # Gerenciamento de armazenamento local

index.html    # Página principal

README.md    # Este arquivo



...

## ## Exemplos de Uso

- Escolha "Elfo" como raça e "Arcanista" como classe, clique em "Rolar Atributos" e depois em "Gerar História". Veja o mago real.
- Salve seu personagem e visualize-o na seção "Seus Heróis".

## ## Contribuições

Contribuições são bem-vindas! Sinta-se à vontade para abrir issues ou pull requests com melhorias, como:

- Adicionar mais raças ou classes customizadas.
- Integrar uma API de IA para histórias mais complexas.
- Melhorar a responsividade para dispositivos móveis.

1. Fork o repositório.
2. Crie uma branch para sua feature (`git checkout -b feature/nova-ideia`).
3. Commit suas mudanças (`git commit -m 'Adiciona nova feature'`).
4. Push para o branch (`git push origin feature/nova-ideia`).
5. Abra um Pull Request.

## ## Licença

Este projeto é licenciado sob a [MIT License](LICENSE). Sinta-se livre para usar, modificar e distribuir!

## ## Créditos

- **Desenvolvido por:** Marques
- **Inspiração:** Universo de Tormenta 20, criado pela Jambô Editora.
- **Apoio:** Comunidade de RPG brasileira.

## ## Contato

Dúvidas ou sugestões? Entre em contato comigo em [marquesviniciusmelomartins@gmail.com](mailto:marquesviniciusmelomartins@gmail.com).

---

**\*\*Forje sua lenda e que os deuses de Arton guiem seus passos!\*\***

## File: css\buttons.css

```
=====

/* Botões */
.button {
  font-family: 'MedievalSharp', cursive;
  text-transform: uppercase;
  letter-spacing: 1px;
  transition: all 0.3s ease;
}

.button:hover {
  transform: translateY(-2px);
  box-shadow: 0 4px 8px rgba(0, 0, 0, 0.2);
}

.button.is-primary {
  background: linear-gradient(145deg, var(--primary-color), var(--secondary-color));
}

.button.is-primary:hover {
  background: linear-gradient(145deg, var(--secondary-color), var(--primary-color));
}

.button.is-info {
  background-color: #4a6fa5;
}

.button.is-info:hover {
  background-color: #3a5a8c;
}
```

## File: css\responsive.css

```
=====

/* css/responsive.css - Mesclado */

/* Responsividade Geral (Tablet e acima) */
@media screen and (max-width: 1023px) {

    /* Ajustes gerais do container principal */
    .main-container {
        flex-direction: column;
        /* Empilha seções */
        padding: 1rem;
        /* Reduz padding */
        /* Adiciona espaço inferior para o companion não cobrir o footer */
        /* Ajuste o valor conforme a altura do seu footer + companion */
        padding-bottom: 120px;
    }

    /* Seção esquerda ocupa toda a largura */
    .left-section {
        width: 100%;
        padding-top: 1rem;
    }

    /* Seção de criação ocupa toda a largura */
    .character-creation-section {
        width: 100%;
    }

    /* --- ESTILOS DO COMPANION PARA MOBILE (FIXO) - Mantidos do responsive_css_filtered --- */
    .companion-container {
        position: fixed !important;
        /* Garante a posição fixa na viewport */
        bottom: 20px !important;
        /* Distância fixa da parte inferior */
        right: 20px !important;
        /* Distância fixa da direita */
        top: auto !important;
        /* Impede posicionamento pelo topo */
        left: auto !important;
        /* Impede posicionamento pela esquerda */
        transform: none !important;
        /* Remove qualquer transformação */
        width: 80px;
        /* Largura fixa do container */
        height: 80px;
        /* Altura fixa do container */
        z-index: 1000;
        /* Garante que fique sobre outros elementos */
        touch-action: auto;
        /* Permite interações de toque normais (clique) */
    }
}
```

```
display: block;
/* Garante que seja visível */
}
```

```
.companion-avatar {
width: 80px;
height: 80px;
border-radius: 50%;
/* Ícone redondo */
border: 2px solid var(--accent-color);
box-shadow: 0 2px 10px rgba(0, 0, 0, 0.3);
object-fit: cover;
background-color: var(--panel-bg);
/* Fundo para melhor visibilidade */
cursor: pointer !important;
/* Cursor de clique */
-webkit-tap-highlight-color: transparent;
/* Remove highlight ao tocar */
position: relative;
/* Necessário para z-index */
z-index: 1001;
/* Avatar acima do balão base */
}
```

```
/* Efeito de clique no avatar mobile */
.companion-avatar:active {
cursor: pointer;
transform: scale(0.95);
}
```

```
.companion-speech-bubble {
position: absolute;
/* Posicionado em relação ao .companion-container */
bottom: 90px;
/* Acima do ícone */
right: 0;
/* Alinhado à direita do container */
width: 250px;
/* Largura do balão */
max-width: calc(100vw - 40px - 20px);
/* Garante que não saia da tela (viewport - padding - right offset) */
background: var(--panel-bg);
border: 2px solid var(--accent-color);
border-radius: 15px;
padding: 15px;
z-index: 1000;
/* Abaixo do avatar para a seta parecer sair dele */
transform-origin: bottom right;
/* Animação de escala a partir do canto */
color: var(--text-color);
/* Cor do texto clara */
font-family: "MedievalSharp", cursive;
/* Transições gerenciadas por .hidden/.fade-in em base.css */
}
```

```

}

/* Garante a cor do texto dentro do parágrafo do balão */
.companion-speech-bubble p {
  color: var(--text-color) !important;
  margin: 0;
  padding: 0;
  line-height: 1.4;
  font-size: 1rem;
  word-wrap: break-word;
}

/* Seta do balão no mobile */
.companion-speech-bubble::after {
  content: "";
  position: absolute;
  bottom: -10px;
  /* Abaixo do balão */
  right: 30px;
  /* Posição horizontal */
  width: 0;
  height: 0;
  border-left: 10px solid transparent;
  border-right: 10px solid transparent;
  border-top: 10px solid var(--accent-color);
  /* Cor da seta */
}

/* --- FIM DOS ESTILOS DO COMPANION PARA MOBILE --- */
}

/* Ajustes gerais para MOBILE MENOR (Celular) */
@media screen and (max-width: 768px) {
  body {
    overflow-x: hidden;
    /* Previne scroll horizontal */
    /* position: relative; */
    /* Removido pois não é necessário aqui e pode conflitar */
  }

  /* Container principal */
  .main-container {
    padding: 1rem;
    /* Mantém padding */
    width: 100%;
    overflow-x: hidden;
    /* Garante */
    margin-bottom: 60px;
    /* Espaço para footer/companion */
    /* gap: 1rem; */
    /* Gap não se aplica diretamente ao flex-direction column aqui */
  }

```

```
}
```

```
/* Layout do formulário em coluna */
```

```
#characterForm {  
  flex-direction: column;  
  padding: 0.5rem;  
  gap: 1rem;  
  /* Espaçamento entre colunas do form */  
}
```

```
.basic-info-column {  
  flex: 1;  
  border-right: none;  
  /* Remove borda direita */  
  border-bottom: 1px solid var(--panel-border);  
  /* Adiciona borda inferior */  
  padding-right: 0;  
  padding-bottom: 1rem;  
  /* Espaçamento antes da seção de atributos */  
  margin-bottom: 1rem;  
  /* Espaçamento antes da seção de atributos */  
}
```

```
.attributes-column {  
  padding-left: 0;  
  /* Remove padding esquerdo */  
}
```

```
/* Grid de atributos com 2 colunas */  
.attributes-container {  
  grid-template-columns: repeat(2, 1fr);  
  gap: 0.75rem;  
  /* Espaçamento entre campos de atributo */  
}
```

```
.attributes-container .input {  
  font-size: 1rem;  
  /* Fonte menor nos inputs */  
  height: 2.2rem;  
  /* Altura ligeiramente maior para toque */  
  padding: 0.25rem 0.5rem;  
  /* Padding interno */  
}
```

```
/* Ajuste dos cartões de personagem (2 por linha) */  
.character-card {  
  /* Ajustado para 2 cards com gap menor */  
  margin: 0.25rem;  
}
```

```
#savedCharactersList {  
  gap: 0.5rem;  
  /* Espaçamento entre cards */  
}
```

```
}
```

```
/* Ajuste dos botões do formulário (empilhados) */
```

```
.field.is-grouped.is-grouped-centered {  
  flex-direction: column;  
  /* Empilha os botões */  
  width: 100%;  
  align-items: stretch;  
  /* Faz os botões ocuparem a largura */  
  padding: 0 1rem;  
  /* Padding horizontal para centralizar */  
}
```

```
.field.is-grouped.is-grouped-centered .control {  
  width: 100%;  
  /* Controle ocupa 100% */  
  margin: 0.25rem 0 !important;  
  /* Espaçamento vertical entre botões */  
}
```

```
.field.is-grouped.is-grouped-centered .control .button {  
  width: 100%;  
  /* Botão ocupa 100% do controle */  
  justify-content: center;  
  /* Centraliza texto/ícone */  
  height: 3rem;  
  /* Altura maior para toque */  
}
```

```
/* Ordem visual dos botões no mobile */
```

```
.field.is-grouped.is-grouped-centered .control:nth-child(1) {  
  order: 3;  
}
```

```
/* Salvar/Atualizar */
```

```
.field.is-grouped.is-grouped-centered .control:nth-child(2) {  
  order: 1;  
}
```

```
/* Gerar História */
```

```
.field.is-grouped.is-grouped-centered .control:nth-child(3) {  
  order: 2;  
}
```

```
/* Limpar */
```

```
/* Ajuste dos modais */
```

```
#characterModal .modal-card {  
  width: 95%;  
  /* Modal mais largo */  
  margin: 1rem auto;
```

```

/* Margem vertical */
max-height: 90vh;
/* Altura máxima */
}

#loadingModal .modal-content {
  max-width: 95%;
  /* Largura do modal de loading */
  /* Centralização já deve funcionar com display:flex no modal */
  /* top: 50% !important; */
  /* left: 50% !important; */
  /* transform: translate(-50%, -50%) !important; */
  overflow-y: auto;
  /* Garante scroll se necessário */
}

#loadingModal .modal-background {
  /* height: 100vh; */
  /* Geralmente não necessário se o modal for flex */
}

/* Ajuste da lista de personagens */
.saved-characters-section {
  padding-top: 1rem !important;
  /* Adiciona padding superior */
  margin-top: 1rem !important;
  /* Adiciona margem superior */
}

.saved-characters-section .title {
  margin-bottom: 1rem !important;
}

/* Ajuste do header - Mantido do responsive_css_filtered */
.hero {
  margin-bottom: .5rem !important;
  /* Reduz margem inferior do hero */
}

.hero .title {
  font-size: 2.5rem;
  margin-bottom: 0.5rem !important;
  /* Espaçamento após título */
}

.hero .subtitle {
  font-size: 1.2rem;
  margin-top: 0 !important;
  /* Remove margem superior */
  margin-bottom: 1rem !important;
  /* Adiciona espaço antes do form */
}

```



```

/* Ajuste fino do balão do mago para telas menores - Mantido do responsive_css_filtered */
.companion-speech-bubble {
  width: calc(100vw - 40px - 15px);
  /* Ajusta largura máxima */
  bottom: 85px;
  /* Um pouco mais baixo */
  right: 5px;
  /* Mais próximo da borda */
  padding: 10px;
  /* Menos padding */
  font-size: 0.9rem;
}

.companion-speech-bubble::after {
  right: 20px;
  /* Ajusta posição da seta */
}

/* Ajuste do espaçamento do form title */
.character-panel .title.is-3 {
  /* Seleciona "Crie seu Herói" */
  margin-bottom: 1rem !important;
  /* Reduz espaço antes do form */
}

/* Ajuste do primeiro campo do form */
#characterForm .field:first-of-type {
  margin-top: 0;
  /* Remove espaço extra antes do primeiro campo */
}

/* Ajuste do footer */
.footer {
  padding-bottom: 10px;
  /* Mantém padding inferior */
}

/* Ajustes para telas MUITO PEQUENAS */
@media screen and (max-width: 480px) {
  .main-container {
    padding: 0.5rem;
    /* Menos padding ainda */
    padding-bottom: 110px;
    /* Mais espaço para o companion */
  }

  /* 1 card por linha */
  .character-card {
    width: 100%;
    margin: 0.5rem 0;
  }
}

```

```

/* Header ainda menor - Mantido do responsive_css_filtered */

/* Ajuste fino dos atributos */
.attributes-container {
  gap: 0.5rem;
  /* Menor espaçamento */
}

.attributes-container .input {
  height: 2rem;
  /* Altura padrão */
  font-size: 0.9rem;
  /* Fonte um pouco menor */
}

/* Ajuste fino dos botões do formulário */
.field.is-grouped.is-grouped-centered .control .button {
  height: 2.8rem;
  /* Altura ligeiramente menor */
  font-size: 0.9rem;
}

/* Ajuste fino do modal */
#characterModal .modal-card {
  margin: 0.5rem auto;
}

#characterModal .modal-card-body {
  padding: 1rem;
  /* Menos padding no corpo do modal */
}

#characterModal .modal-card-foot .button {
  font-size: 0.8rem;
  /* Botões menores no rodapé do modal */
}

/* Ajuste fino do companion (já coberto por max-width: 768px, mas pode refinar se necessário) */
/* .companion-speech-bubble { ... } */
}

/* Ajuste específico para telas muito pequenas (max-width: 320px) */
@media screen and (max-width: 320px) {

  /* Ajuste fino do balão do companion */
  .companion-speech-bubble {
    width: calc(100vw - 40px - 5px);
    /* Quase toda a largura */
    min-width: auto;
    /* Remove min-width */
    right: 2px;
    bottom: 82px;
  }
}

```

```
padding: 8px;
font-size: 0.85rem;
}

.companion-speech-bubble::after {
  right: 15px;
  /* Ajusta seta */
}

.hero {
  margin-bottom: .5rem !important;
}

/* Ajuste dos títulos */
.title {
  margin-bottom: 0.5rem !important;
  /* Reduz espaço após o título principal */
}

.subtitle {
  margin-top: 0 !important;
  /* Aumenta espaço após o subtítulo */
  margin-bottom: 0 !important;
  /* Aumenta espaço antes do form */
}

/* Ajuste do espaçamento do form */
.form-title {
  margin-bottom: 0 !important;
  /* Reduz espaço entre "Crie seu herói" e o form */
}

/* Ajuste do primeiro campo do form */
.field:first-of-type {
  margin-top: 0;
  /* Reduz espaço antes do primeiro campo */
}

/* Ajuste dos botões */
.field.is-grouped.is-grouped-centered .control .button {
  height: 2.5rem;
  font-size: 0.8rem;
}
}
```

## File: js\companion.js

```
=====

class MagoCompanion {
  constructor() {
    this.companionContainer = document.querySelector('.companion-container');
    this.speechBubble = document.querySelector('.companion-speech-bubble');
    this.companionText = document.getElementById('companionText');
    this.companionAvatar = document.querySelector('.companion-avatar');
    this.lastMessage = '';

    // Garantir que o mago comece visível
    if (this.companionContainer) {
      this.companionContainer.style.opacity = '1';
    }

    this.setupEventListeners();
    this.setupMobileEvents();
    this.setupScrollListener();
    this.greet();
  }

  setupEventListeners() {
    // Conecta os eventos de input/change com os métodos correspondentes
    const charName = document.getElementById('charName');
    const charRace = document.getElementById('charRace');
    const charClass = document.getElementById('charClass');
    const charAlignment = document.getElementById('charAlignment');

    if (charName) charName.addEventListener('input', (e) => this.onNameInput(e));
    if (charRace) charRace.addEventListener('change', (e) => this.onRaceChange(e));
    if (charClass) charClass.addEventListener('change', (e) => this.onClassChange(e));
    if (charAlignment) charAlignment.addEventListener('change', (e) => this.onAlignmentChange(e));

    // Eventos que farão o balão desaparecer apenas após uma nova interação
    const buttonElements = [
      'rollAttributes',
      'generateLore',
      'saveCharacter',
      'clearForm'
    ];

    buttonElements.forEach(elementId => {
      const el = document.getElementById(elementId);
      if (el) {
        el.addEventListener('click', () => {
          if (elementId === 'rollAttributes') {
            this.onRollAttributes();
          } else {
            this.hideSpeechBubble();
          }
        });
      }
    });
  }
}
```

```

    }
  });
}

setupMobileEvents() {
  this.companionAvatar.addEventListener('click', () => {
    if (window.innerWidth < 1023) {
      if (this.speechBubble.classList.contains('hidden')) {
        this.showLastMessage();
      } else {
        this.hideSpeechBubble();
      }
    }
  });

  document.addEventListener('click', (e) => {
    if (window.innerWidth < 1023) {
      if (!this.companionAvatar.contains(e.target) &&
        !this.speechBubble.contains(e.target) &&
        !this.speechBubble.classList.contains('hidden')) {
        this.hideSpeechBubble();
      }
    }
  });
}

setupScrollListener() {
  let isNearBottom = false;
  const threshold = 100;

  const checkFooterPosition = () => {
    if (window.innerWidth >= 1023) return;

    const scrollTopPosition = window.scrollY;
    const windowHeight = window.innerHeight;
    const documentHeight = document.documentElement.scrollHeight;
    const distanceFromBottom = documentHeight - (scrollTopPosition + windowHeight);

    if (distanceFromBottom <= threshold) {
      if (!isNearBottom) {
        this.companionContainer.classList.add('companion-fade-out');
        isNearBottom = true;
      }
    } else {
      if (isNearBottom) {
        this.companionContainer.classList.remove('companion-fade-out');
        isNearBottom = false;
      }
    }
  };

  // Verifica no scroll
  window.addEventListener('scroll', checkFooterPosition, { passive: true });

```

```

// Verifica no carregamento
checkFooterPosition();

// Verifica também no redimensionamento
window.addEventListener('resize', checkFooterPosition);
}

speak(text, duration = null) {
  this.companionContainer.classList.remove('companion-fade-out');
  this.lastMessage = text;
  this.speechBubble.classList.remove('hidden');
  this.speechBubble.classList.add('fade-in');
  this.companionText.textContent = text;

  if (window.innerWidth <= 768) {
    // Em mobile, pisca o avatar quando fala
    this.companionAvatar.style.boxShadow = '0 0 15px var(--accent-color)';
    setTimeout(() => {
      this.companionAvatar.style.boxShadow = "";
    }, 1000);
  }

  if (duration) {
    setTimeout(() => this.hideSpeechBubble(), duration);
  }
}

hideSpeechBubble() {
  this.speechBubble.classList.add('hidden');
  this.speechBubble.classList.remove('fade-in');
}

greet() {
  const greetings = [
    "Bem-vindo ao Forjador de Lendas! Sou Merlin, seu guia em Arton!",
    "Um novo herói para Arton! Vamos criar uma lenda épica juntos!",
    "Por minhas barbas mágicas! Que tal forjar um destino no Reinado?"
  ];
  this.speak(greetings[Math.floor(Math.random() * greetings.length)]);
}

onNameInput(e) {
  const name = e.target.value.trim();
  if (name.length > 2) {
    const responses = [
      `${name}? Um nome que ecoará em Arton! Escolha sua raça!`,
      `Ah, ${name}! Vejo um futuro lendário no Reinado para você!`,
      `${name}... *acaricia a barba* Um herói contra a Tormenta, talvez?`
    ];
    this.speak(responses[Math.floor(Math.random() * responses.length)]);
  }
}

```

```

onRaceChange(e) {
  const raceResponses = {
    'Humano': "Humanos! Tão versáteis quanto os ventos de Arton!",
    'Anão': "Um anão de Doherimm? Só não me peça para cavar contigo!",
    'Dahllan': "Uma dahllan! Allihanna deve estar orgulhosa de você!",
    'Elfo': "Um elfo de Lenórienn? Elegante, mas não se perca em séculos!",
    'Goblin': "Um goblin? *cheça os bolsos* Cuidado com Tollon em você!",
    'Lefou': "Um lefou? *recua* Espero que a Tormenta não te siga!",
    'Minotauro': "Um minotauro! Só não quebre minha torre com esses chifres!",
    'Qareen': "Um qareen! Cuidado com os desejos que conceder por aí!",
    'Golem': "Um golem? *observa* Quem te trouxe à vida, hein?",
    'Hynne': "Um hynne! Pequeno, mas cheio de sorte, aposto!",
    'Kliren': "Um kliren! Sua inteligência vai resolver muitos enigmas!",
    'Medusa': "Uma medusa? *evita o olhar* Não me transforme em pedra!",
    'Osteon': "Um osteon? *treme* Espero que não seja meu esqueleto animado!",
    'Sereia/Tritão': "Um sereia ou tritão! Não molhe minha túnica, por favor!",
    'Sílfide': "Uma sílfide! Você flutua como os ventos de Wynlla!",
    'Suragge!': "Um suragge! Divino ou infernal, escolha com cuidado!",
    'Trong': "Um trong! *se afasta* Não me coma, eu sou só um mago velho!"
  };
  this.speak(raceResponses[e.target.value] || "Uma raça intrigante para Arton!");
}

onClassChange(e) {
  const classResponses = {
    'Arcanista': "Um arcanista! *limpa uma lágrima* Um irmão das artes mágicas!",
    'Bárbaro': "Um bárbaro! Só não quebre minhas coisas na sua fúria!",
    'Bardo': "Um bardo! Cante minhas glórias... quer dizer, as suas!",
    'Bucaneiro': "Um bucaneiro! Espero que não roube meu cajado no mar!",
    'Caçador': "Um caçador! Perfeito para rastrear horrores da Tormenta!",
    'Cavaleiro': "Um cavaleiro! Sua honra brilha mais que minha magia!",
    'Clérigo': "Um clérigo! Que os deuses do Pantheon te abençoem!",
    'Druida': "Um druida! Allihanna aprova, mas sem lobos na minha torre!",
    'Guerreiro': "Um guerreiro! Pronto para as batalhas de Arton!",
    'Inventor': "Um inventor! *se anima* Mostre-me seus gadgets!",
    'Ladino': "Um ladino! *esconde o bolso* Cuidado com os Ladrões de Deheon!",
    'Lutador': "Um lutador! Seus punhos vão impressionar em Arton!",
    'Nobre': "Um nobre! Sua presença é digna de Valkaria!",
    'Paladino': "Um paladino! A luz de Khalmir guia seus passos!"
  };
  this.speak(classResponses[e.target.value] || "Uma classe fascinante para Arton!");
}

onAlignmentChange(e) {
  const alignment = e.target.value;
  if (alignment.includes('Mau')) {
    this.speak("Hmmm... *suspeita* Não traga a Tormenta para minha torre!");
  } else if (alignment.includes('Bom')) {
    this.speak("Um coração nobre! Arton precisa de você contra o mal!");
  } else {
    this.speak("Neutro? Equilíbrio é sábio, mas não seja indeciso!");
  }
}

```

```

}

onRollAttributes() {
  const responses = [
    "*Agita as mãos* Que os dados de Nimb decidam seu destino!",
    "Rolando! Que Tanna-Toh revele sua força interior!",
    "*Sopra os dados* Um toque de Wynna para sua sorte!"
  ];
  this.speak(responses[Math.floor(Math.random() * responses.length)]);
}

showLastMessage() {
  if (this.lastMessage) {
    this.companionContainer.classList.remove('companion-fade-out');
    this.speak(this.lastMessage);
  }
}

}

document.addEventListener('DOMContentLoaded', () => {
  window.magoCompanion = new MagoCompanion();
});

```



## File: css\modals.css

```
=====

/* Modal */
.modal-card-head, .modal-card-foot {
    background-color: var(--bg-color);
    border-color: var(--panel-border);
}

.modal-card-body {
    background-color: var(--panel-bg);
    color: var(--text-color);
}

#characterDetails p, #characterDetails p strong, #characterDetails title {
    color: var(--text-color);
}

#characterDetails .medieval-title {
    color: var(--accent-color);
}

/* Modal de Carregamento - ajustado para posição relativa ao scroll */
#loadingModal {
    z-index: 9999;
    display: none;
    position: fixed;
    top: 0;
    left: 0;
    width: 100%;
    height: 100%;
    align-items: center;
    justify-content: center;
    background-color: rgba(0, 0, 0, 0.5);
    padding: 2vw;
    box-sizing: border-box;
}

#loadingModal.is-active {
    display: flex;
}

#loadingModal .modal-content {
    background-color: var(--panel-bg);
    border: 3px solid var(--panel-border);
    border-radius: 12px;
    padding: 2rem;
    width: auto;
    max-width: 90vw;
    text-align: center;
    box-shadow: 0 0 20px rgba(0, 0, 0, 0.5);
    opacity: 0;
```

```

    transform: translateY(-20px);
    transition: opacity 0.3s ease, transform 0.3s ease;
    margin: 0 auto;
}

#loadingModal.is-active .modal-content {
    opacity: 1;
    transform: translateY(0);
}

#loadingModal .modal-content p {
    font-size: 1.2rem;
    color: var(--text-color);
    margin-top: 1rem;
}

#loadingModal .box {
    border: none !important;
    box-shadow: none !important;
    background: transparent !important;
    padding: 0 !important;
}

/* Ajuste da animação do progress bar */
@keyframes indeterminateProgress {
    0% { width: 30%; left: -30%; }
    100% { width: 30%; left: 100%; }
}

#loadingModal .progress {
    background-image: linear-gradient(to right, var(--panel-bg) 30%, var(--accent-color) 30%);
    animation: indeterminateProgress 1.5s infinite linear;
}

/* Estilos para o modal de personagem */
#characterModal {
    z-index: 9999;
    overflow-y: auto;
}

#characterModal .modal-background {
    position: fixed;
}

#characterModal .modal-card {
    max-width: 90%;
    width: 800px;
    margin: 2rem auto;
    background-color: var(--panel-bg);
    border: 3px solid var(--panel-border);
    position: fixed;
    top: 50%;
    left: 50%;

```

```
    transform: translate(-50%, -50%);
    max-height: 90vh;
    overflow-y: auto;
}

#characterModal .modal-card-head,
#characterModal .modal-card-foot {
    background-color: var(--secondary-color);
    border-color: var(--panel-border);
    position: sticky;
}

#characterModal .modal-card-head {
    top: 0;
    z-index: 1;
}

#characterModal .modal-card-foot {
    bottom: 0;
    z-index: 1;
}

#characterModal .modal-card-body {
    background-color: var(--panel-bg);
    color: var(--text-color);
    padding: 1.5rem;
}

/* Ajuste para a história de fundo */
#characterModal .content.mt-4 {
    width: 100%;
    grid-column: 1 / -1;
    margin-top: 2rem !important;
}

#characterModal .content.mt-4 h4 {
    margin-bottom: 1rem;
}

#characterModal .content.mt-4 p {
    text-align: justify;
    line-height: 1.6;
    padding: 1rem;
    background: rgba(0, 0, 0, 0.2);
    border-radius: 8px;
    border: 1px solid var(--panel-border);
}
```

## File: css\base.css

```
=====

/* css/base.css */

/* Estilos gerais da página */
body {
    /* Imagem de fundo e configurações */
    background-image: url('../assets/img/background-compressed.png');
    background-size: cover;
    background-position: center;
    background-repeat: no-repeat;
    background-attachment: fixed; /* Mantém o fundo fixo durante o scroll */
    color: var(--text-color);
    font-family: 'Segoe UI', Tahoma, Geneva, Verdana, sans-serif;
    min-height: 100vh;
    position: relative; /* Necessário para alguns posicionamentos filhos */

    /* REMOVIDO: Estas propriedades quebram position: fixed relativo ao viewport */
    /* transform: translateZ(0); */
    /* perspective: 1000px; */
    /* will-change: transform; */
}

.container.is-fluid.main-container {
    padding: 0px;
}

/* Overlay de névoa */
.fog-overlay {
    position: fixed; /* Fixo na tela */
    top: 0;
    left: 0;
    width: 100%;
    height: 100%;
    background-image: url('../assets/img/fog-overlay.webp');
    background-size: cover;
    opacity: 0.1;
    pointer-events: none; /* Não interfere com cliques */
    z-index: 10; /* Fica sobre o conteúdo, mas abaixo de modais/companion */
}

/* Container principal (ajustado) */
.main-container {
    display: flex;
    flex-direction: column; /* Empilha seções verticalmente por padrão */
    min-height: 100vh;
    padding: 2rem; /* Padding geral */
    position: relative;
    z-index: 1; /* Acima do body, abaixo da névoa/modais */
}
```

```

/* Layout inicial Desktop (usando flex para dividir) */
@media screen and (min-width: 1024px) {
  .initial-section {
    display: flex;
    justify-content: space-between;
    width: 100%;
  }

  .left-section {
    flex-basis: 50%; /* Ajuste conforme necessário */
    display: flex;
    flex-direction: column;
    align-items: center;
    justify-content: flex-start;
    padding-top: 1rem;
  }
}

/* Layout inicial Mobile (elementos empilhados) */
@media screen and (max-width: 1023px) {
  .initial-section {
    display: flex;
    flex-direction: column; /* Empilha no mobile */
    width: 100%;
  }

  .left-section {
    width: 100%; /* Ocupa toda a largura */
    padding-top: 1rem;
  }

  .main-container {
    padding: 1rem; /* Padding menor no mobile */
  }
}

/* Títulos em estilo medieval */
.medieval-title {
  font-family: 'MedievalSharp', cursive;
  color: var(--accent-color);
  text-shadow: 2px 2px 4px rgba(0, 0, 0, 0.7);
}

/* Painéis */
.box {
  background-color: var(--panel-bg);
  border: 2px solid var(--panel-border);
  box-shadow: 0 0 15px rgba(0, 0, 0, 0.5);
  color: var(--text-color);
  border-radius: 8px;
}

/* Utilitários gerais para esconder/mostrar com transição */
.hidden {

```

```
opacity: 0;
pointer-events: none;
visibility: hidden;
transition: opacity 0.3s ease, visibility 0s linear 0.3s;
}
```

```
.fade-in {
  opacity: 1;
  pointer-events: auto;
  visibility: visible;
  transition: opacity 0.3s ease, visibility 0s linear 0s;
}
```

```
/* Animação de fadeIn (pode ser usada se necessário) */
```

```
@keyframes fadeIn {
  from { opacity: 0; }
  to { opacity: 1; }
}
```

```
/* Classe temporária para forçar redraw (pode ser usada pelo JS se necessário) */
```

```
.force-redraw {
  /* Pode estar vazia, serve apenas como gatilho para JS */
}
```

## File: css\reset.css

```
=====

/* http://meyerweb.com/eric/tools/css/reset/
   v2.0 | 20110126
   License: none (public domain)
*/

html, body, div, span, applet, object, iframe,
h1, h2, h3, h4, h5, h6, p, blockquote, pre,
a, abbr, acronym, address, big, cite, code,
del, dfn, em, img, ins, kbd, q, s, samp,
small, strike, strong, sub, sup, tt, var,
b, u, i, center,
dl, dt, dd, ol, ul, li,
fieldset, form, label, legend,
table, caption, tbody, tfoot, thead, tr, th, td,
article, aside, canvas, details, embed,
figure, figcaption, footer, header, hgroup,
menu, nav, output, ruby, section, summary,
time, mark, audio, video {
margin: 0;
padding: 0;
border: 0;
font-size: 100%;
font: inherit;
vertical-align: baseline;
}
/* HTML5 display-role reset for older browsers */
article, aside, details, figcaption, figure,
footer, header, hgroup, menu, nav, section {
display: block;
}
body {
line-height: 1;
}
ol, ul {
list-style: none;
}
blockquote, q {
quotes: none;
}
blockquote:before, blockquote:after,
q:before, q:after {
content: "";
content: none;
}
table {
border-collapse: collapse;
border-spacing: 0;
}
```

File: css\header.css

```
=====

/* Header */
.hero {
  background-color: transparent;
  width: 100%;
  text-align: center;
  margin: 1.5rem 0;
}

.hero-body {
  padding: 0;
  margin-top: 0;
}

.hero .title {
  font-size: 3.5rem;
  letter-spacing: 2px;
  margin-bottom: 0.5rem;
}

.hero .subtitle {
  color: var(--text-color);
  font-size: 1.5rem;
}
```



## File: css\character-cards.css

```
=====

/* Cartões de personagens */
.character-card {
  background-color: rgba(35, 25, 15, 0.9);
  border: 2px solid var(--panel-border);
  border-radius: 8px;
  padding: 1rem;
  margin: 0.5rem;
  width: 200px;
  cursor: pointer;
  transition: all 0.3s;
}

.character-card:hover {
  transform: translateY(-5px);
  box-shadow: 0 5px 15px rgba(0, 0, 0, 0.5);
  border-color: var(--accent-color);
}

.character-card .card-header {
  background-color: rgba(30, 20, 10, 0.8);
  border-radius: 5px 5px 0 0;
  padding: 0.5rem;
}

.character-card .card-content {
  padding: 0.5rem;
}

.character-card .subtitle {
  color: var(--text-color);
}

.character-avatar {
  background-color: var(--bg-color);
  border: 2px solid var(--panel-border);
  border-radius: 50%;
  width: 80px;
  height: 80px;
  margin: 0 auto;
  display: flex;
  align-items: center;
  justify-content: center;
}

.character-avatar i {
  font-size: 2.5rem;
  color: var(--accent-color);
}
```

```
.empty-list-message {  
  color: rgba(232, 219, 190, 0.6);  
  font-style: italic;  
  text-align: center;  
  padding: 2rem;  
}  
  
.saved-characters-section {  
  background-color: rgba(35, 25, 15, 1);  
  width: 100vw;  
  padding: 2rem 0;  
  margin-top: 2rem;  
  position: relative;  
}
```

File: js\app.js

```
=====

// Elementos DOM
const characterForm = document.getElementById('characterForm');
const rollAttributesBtn = document.getElementById('rollAttributes');
const generateLoreBtn = document.getElementById('generateLore');
const saveCharacterBtn = document.getElementById('saveCharacter');
const clearFormBtn = document.getElementById('clearForm');
const savedCharactersList = document.getElementById('savedCharactersList');
const characterModal = document.getElementById('characterModal');
const loadingModal = document.getElementById('loadingModal');
const closeModalBtn = document.getElementById('closeModal');
const deleteCharacterBtn = document.getElementById('deleteCharacter');
const editCharacterBtn = document.getElementById('editCharacter');
const characterDetails = document.getElementById('characterDetails');
const loreText = document.getElementById('loreText');

// Dados de estado
let characters = [];
let currentCharacterId = null;

// Classe para ícones de cada classe de personagem
const classIcons = {
  'Arcanista': 'fa-hat-wizard',
  'Bárbaro': 'fa-gavel',
  'Bardo': 'fa-guitar',
  'Bucaneiro': 'fa-sailboat',
  'Caçador': 'fa-shoe-prints',
  'Cavaleiro': 'fa-horse-head',
  'Clérigo': 'fa-pray',
  'Druida': 'fa-leaf',
  'Guerreiro': 'fa-jedi',
  'Inventor': 'fa-tools',
  'Ladino': 'fa-mask',
  'Lutador': 'fa-fist-raised',
  'Nobre': 'fa-crown',
  'Paladino': 'fa-shield-alt'
};

// Referência ao storage
const storage = characterStorage;

// Inicialização
document.addEventListener('DOMContentLoaded', function() {
  setupEventListeners();
  renderCharactersList();
  if (typeof magoCompanion !== 'undefined') {
    magoCompanion.init();
  } else {
    console.error('magoCompanion não está definido. Verifique companion.js');
  }
})
```

```

});

// Configuração de listeners de eventos
function setupEventListeners() {
  saveCharacterBtn.addEventListener('click', saveCharacter);
  clearFormBtn.addEventListener('click', clearForm);
  rollAttributesBtn.addEventListener('click', rollAttributes);
  generateLoreBtn.addEventListener('click', generateCharacterLore);
  document.querySelectorAll('.modal .delete, #closeModal').forEach(closeBtn => {
    closeBtn.addEventListener('click', () => closeModal(characterModal));
  });
  deleteCharacterBtn.addEventListener('click', deleteCurrentCharacter);
  editCharacterBtn.addEventListener('click', editCurrentCharacter);
}

// Carregar personagens do localStorage
function loadCharacters() {
  const savedCharacters = localStorage.getItem('rpg_characters');
  if (savedCharacters) {
    characters = JSON.parse(savedCharacters);
    renderCharactersList();
  }
}

// Manipuladores de eventos
function saveCharacter(e) {
  e.preventDefault();
  const name = document.getElementById('charName').value.trim();
  if (!name) {
    showMessage('Por favor, dê um nome ao seu personagem.', 'is-danger');
    return;
  }

  const character = {
    id: currentCharacterId || null,
    name: name,
    race: document.getElementById('charRace').value,
    class: document.getElementById('charClass').value,
    alignment: document.getElementById('charAlignment').value,
    attributes: {
      strength: parseInt(document.getElementById('attrStr').value),
      dexterity: parseInt(document.getElementById('attrDex').value),
      constitution: parseInt(document.getElementById('attrCon').value),
      intelligence: parseInt(document.getElementById('attrInt').value),
      wisdom: parseInt(document.getElementById('attrWis').value),
      charisma: parseInt(document.getElementById('attrCha').value)
    },
    background: document.getElementById('charBackground').value
  };

  const savedCharacter = storage.saveCharacter(character);
  renderCharactersList();
}

```

```

// Resetar o formulário e o botão de salvar
clearForm();
saveCharacterBtn.innerHTML = '<i class="fas fa-save"></i>&nbsp; Salvar Personagem';
saveCharacterBtn.classList.remove('is-warning');
saveCharacterBtn.style.color = '';

// Feedback baseado em se foi uma criação ou atualização
const isUpdate = currentCharacterId !== null;
currentCharacterId = null;

if (isUpdate) {
  showMessage(`Personagem ${savedCharacter.name} atualizado com sucesso!`, 'is-success');
  magoCompanion.speak(`${savedCharacter.name} foi atualizado em seu grimório!`, 4000);
} else {
  showMessage(`Personagem ${savedCharacter.name} salvo com sucesso!`, 'is-success');
  magoCompanion.speak(`${savedCharacter.name} foi adicionado ao seu grimório de heróis!`, 4000);
}

document.querySelector('.saved-characters-section').scrollIntoView({ behavior: 'smooth' });
}

function rollAttributes() {
  function rollStat() {
    const rolls = Array.from({length: 4}, () => Math.floor(Math.random() * 6) + 1);
    rolls.sort((a, b) => a - b);
    return rolls.slice(1).reduce((sum, roll) => sum + roll, 0);
  }
  document.getElementById('attrStr').value = rollStat();
  document.getElementById('attrDex').value = rollStat();
  document.getElementById('attrCon').value = rollStat();
  document.getElementById('attrInt').value = rollStat();
  document.getElementById('attrWis').value = rollStat();
  document.getElementById('attrCha').value = rollStat();
}

function renderCharactersList() {
  const characters = storage.getAllCharacters();
  console.log('Personagens carregados:', characters); // Debug
  if (characters.length === 0) {
    savedCharactersList.innerHTML = '<p class="empty-list-message">Nenhum herói criado ainda. Comece a forjar sua lenda!';
    return;
  }

  savedCharactersList.innerHTML = '';
  characters.forEach(character => {
    const characterCard = document.createElement('div');
    characterCard.className = 'character-card';
    characterCard.dataset.id = character.id;
    const classIcon = classIcons[character.class] || 'fa-user';
    characterCard.innerHTML = `
      <div class="has-text-centered mb-3">
        <div class="character-avatar">

```

```

        <i class="fas ${classIcon}"></i>
      </div>
    </div>
    <div class="has-text-centered">
      <p class="title is-5 medieval-title">${character.name}</p>
      <p class="subtitle is-6">${character.race} ${character.class}</p>
      <p class="is-size-7">${formatDate(character.createdAt)}</p>
    </div>
  `;
  characterCard.addEventListener('click', () => openCharacterModal(character.id));
  savedCharactersList.appendChild(characterCard);
});
}

function formatDate(dateString) {
  const date = new Date(dateString);
  return date.toLocaleDateString('pt-BR');
}

function openCharacterModal(characterId) {
  const character = storage.getCharacterById(characterId);
  if (!character) {
    console.error('Personagem não encontrado:', characterId);
    return;
  }

  currentCharacterId = characterId;
  characterDetails.innerHTML = `
    <div class="columns is-multiline">
      <div class="column is-8">
        <h3 class="title is-3 medieval-title">${character.name}</h3>
        <p class="subtitle is-5">${character.race} ${character.class} (${character.alignment})</p>
        <div class="content mt-4">
          <h4 class="title is-5 medieval-title">Atributos</h4>
          <div class="columns is-multiline">
            <div class="column is-6">
              <p><strong>Força:</strong> ${character.attributes.strength}</p>
              <p><strong>Destreza:</strong> ${character.attributes.dexterity}</p>
              <p><strong>Constituição:</strong> ${character.attributes.constitution}</p>
            </div>
            <div class="column is-6">
              <p><strong>Inteligência:</strong> ${character.attributes.intelligence}</p>
              <p><strong>Sabedoria:</strong> ${character.attributes.wisdom}</p>
              <p><strong>Carisma:</strong> ${character.attributes.charisma}</p>
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
    <div class="column is-4 has-text-centered">
      <div class="character-avatar" style="width: 120px; height: 120px; margin: 0 auto;">
        <i class="fas ${classIcons[character.class]} || 'fa-user'" style="font-size: 4rem;"></i>
      </div>
      <p class="is-size-7 mt-3">Criado em ${formatDate(character.createdAt)}</p>
    </div>
  `;

```

```

</div>
${character.background ? `
  <div class="column is-12">
    <div class="content mt-4">
      <h4 class="title is-5 medieval-title">História de Fundo</h4>
      <p>${character.background}</p>
    </div>
  </div>
  ` : ""}
</div>
`;
document.getElementById('loreContent').style.display = 'none';

// Configurar os botões do modal
const editBtn = document.getElementById('editCharacter');
const deleteBtn = document.getElementById('deleteCharacter');
const closeBtn = document.getElementById('closeModal');

// Remover event listeners antigos para evitar duplicação
editBtn.replaceWith(editBtn.cloneNode(true));
deleteBtn.replaceWith(deleteBtn.cloneNode(true));
closeBtn.replaceWith(closeBtn.cloneNode(true));

// Adicionar novos event listeners
document.getElementById('editCharacter').addEventListener('click', editCurrentCharacter);
document.getElementById('deleteCharacter').addEventListener('click', deleteCurrentCharacter);
document.getElementById('closeModal').addEventListener('click', () => closeModal(characterModal));

openModal(characterModal);
}

function editCurrentCharacter() {
  if (!currentCharacterId) return;

  const character = storage.getCharacterById(currentCharacterId);
  if (!character) {
    showMessage('Personagem não encontrado.', 'is-danger');
    return;
  }

  // Preencher o formulário com os dados do personagem
  document.getElementById('charName').value = character.name;
  document.getElementById('charRace').value = character.race;
  document.getElementById('charClass').value = character.class;
  document.getElementById('charAlignment').value = character.alignment;
  document.getElementById('attrStr').value = character.attributes.strength;
  document.getElementById('attrDex').value = character.attributes.dexterity;
  document.getElementById('attrCon').value = character.attributes.constitution;
  document.getElementById('attrInt').value = character.attributes.intelligence;
  document.getElementById('attrWis').value = character.attributes.wisdom;
  document.getElementById('attrCha').value = character.attributes.charisma;
  document.getElementById('charBackground').value = character.background || "";

```

```

// Atualizar o botão de salvar para indicar que é uma edição
saveCharacterBtn.innerHTML = '<i class="fas fa-save"></i>&nbsp; Atualizar Personagem';
saveCharacterBtn.classList.add('is-warning');

// Garantir que o texto permaneça branco
saveCharacterBtn.style.color = 'white';

// Fechar o modal e rolar para o formulário
closeModal(characterModal);
characterForm.scrollToView({ behavior: 'smooth' });

// Feedback visual
showMessage('Editando personagem: ' + character.name, 'is-info');
if (typeof magoCompanion !== 'undefined') {
    magoCompanion.speak(` Editando ${character.name}. Faça suas alterações!`, 3000);
}
}

function deleteCurrentCharacter() {
    if (!currentCharacterId) return;

    // Confirmar exclusão
    if (confirm('Tem certeza que deseja excluir este personagem? Esta ação não pode ser desfeita.')) {
        const character = storage.getCharacterById(currentCharacterId);
        if (!character) {
            showMessage('Personagem não encontrado.', 'is-danger');
            return;
        }

        // Excluir o personagem
        const success = storage.deleteCharacter(currentCharacterId);

        if (success) {
            // Atualizar a lista de personagens
            renderCharactersList();

            // Fechar o modal
            closeModal(characterModal);

            // Feedback visual
            showMessage(` Personagem ${character.name} excluído com sucesso!`, 'is-warning');
            if (typeof magoCompanion !== 'undefined') {
                magoCompanion.speak(`${character.name} foi removido do seu grimório de heróis!`, 3000);
            }

            // Resetar o ID atual
            currentCharacterId = null;
        } else {
            showMessage('Erro ao excluir personagem.', 'is-danger');
        }
    }
}
}

```



```
// Função para abrir o modal de carregamento
```

```
function openLoadingModal() {  
  if (!loadingModal) {  
    console.error('Modal de carregamento não encontrado');  
    return;  
  }  
  
  // Força o modal a aparecer  
  loadingModal.style.display = 'flex';  
  loadingModal.classList.add('is-active');  
  
  // Garante que o conteúdo do modal seja visível  
  const modalContent = loadingModal.querySelector('.modal-content');  
  if (modalContent) {  
    modalContent.style.opacity = '1';  
    modalContent.style.transform = 'translateY(0)';  
  }  
}
```

```
// Função para fechar o modal de carregamento
```

```
function closeLoadingModal() {  
  if (!loadingModal) return;  
  
  // Adiciona um delay mínimo de 2 segundos antes de fechar  
  setTimeout(() => {  
    // Remove a classe ativa  
    loadingModal.classList.remove('is-active');  
  
    // Esconde o modal após a transição  
    setTimeout(() => {  
      loadingModal.style.display = 'none';  
    }, 300);  
  }, 2000); // 2 segundos de delay mínimo  
}
```

```
// Função para gerar o prompt com contexto de raças e classes
```

```
function generatePrompt(characterData) {  
  const raceSummaries = {  
    'Humano': 'Versátil e adaptável, sem bônus ou penalidades especiais. Representam a maioria em Arton, com grande presença.',  
    'Anão': 'Robustos e resilientes, com bônus em Constituição e penalidade em Carisma. Habitam montanhas como Doherimr.',  
    'Dahllan': 'Semelhantes a meio-elfos, ligados à natureza, com bônus em Sabedoria e Destreza, penalidade em Inteligência.',  
    'Elfo': 'Graciosos e longevos, com bônus em Destreza e Inteligência, penalidade em Constituição. Vivem em florestas como o Elfo.',  
    'Goblin': 'Pequenos e astutos, com bônus em Destreza, penalidades em Força ou Carisma. Especializados em furtividade e ataques.',  
    'Lefou': 'Meio-demônios afetados pela Tormenta, com bônus em dois atributos (exceto Carisma) e penalidade em Carisma.',  
    'Minotauro': 'Fortes e ferozes, com bônus em Força e Constituição, penalidades em Inteligência ou Carisma. Excelentes em combate.',  
    'Qareen': 'Meio-gênios com habilidades mágicas, bônus em Carisma e Inteligência, penalidade em Sabedoria. Podem controlar a mente.',  
    'Golem': 'Seres artificiais, com alta resistência e força, sem necessidade de sono ou comida. Podem ter imunidades a certos tipos de dano.',  
    'Hynne': 'Pequenas criaturas mágicas, com bônus em Destreza e Carisma, penalidade em Força. Têm habilidades de sorte e magia.',  
    'Kliren': 'Semelhantes a gnomos, com bônus em Inteligência, penalidade em Força. Têm habilidades lógicas, como usar Inteligência para resolver problemas.',  
    'Medusa': 'Inspiradas na mitologia, com possíveis habilidades de petrificação, bônus em Carisma ou Destreza. Têm aparências únicas.',  
    'Osteon': 'Esqueletos animados, possivelmente não mortos, com imunidades a efeitos como sono, bônus em Constituição.',  
    'Sereia/Tritão': 'Seres aquáticos, com bônus em Destreza e Constituição, habilidades de natação e sobrevivência na água, bônus em Sabedoria.',  
    'Sílfide': 'Relacionadas ao ar e vento, com bônus em Destreza e Inteligência, habilidades mágicas ligadas ao elemento, leveza e velocidade.'  
  };  
  // Aqui você poderia montar o prompt com base nos dados de characterData e raceSummaries.  
}
```

```

'Suraggel': 'Descendentes de anjos ou demônios, com bônus em Sabedoria ou Carisma, habilidades baseadas em sua herança',
'Trong': 'Provavelmente trolls ou criaturas similares, com bônus em Força e Constituição, habilidades de regeneração, resistência a danos',
};

const classSummaries = {
  'Arcanista': 'Especialista em magias arcanas, lança feitiços ofensivos e utilitários, como estudante da Academia Arcana de Arton',
  'Bárbaro': 'Guerreiro focado em força e fúria, ganha bônus em dano e resistência ao entrar em raiva, ideal para combates brutais',
  'Bardo': 'Carismático, usa música e performance para inspirar aliados e manipular inimigos, lança magias leves, central em habilidades sociais',
  'Bucaneiro': 'Espadachim e navegador, com habilidades de acrobacia e pirataria, proficiente em espadas e navegação, comum em ilhas remotas',
  'Caçador': 'Rastreador e arqueiro, com habilidades de sobrevivência e manejo de animais, protege fronteiras, como nas florestas de Yuden',
  'Cavaleiro': 'Cavaleiro montado, focado em combate com armadura pesada e lança, segue código de cavalaria, central em habilidades de combate',
  'Clérigo': 'Sacerdote devoto, cura aliados e combate com magias divinas, ligado a deuses como Khalmir, essencial em áreas religiosas',
  'Druída': 'Conectado à natureza, lança magias baseadas em elementos, pode se transformar, protege florestas, como em Llanowar',
  'Guerreiro': 'Combatente geral, proficiente em armas e armaduras, equilibrado sem especializações, comum em batalhas diretas',
  'Inventor': 'Tecnólogo, cria gadgets e máquinas, usa dispositivos em combate e exploração, inovador, central em estratégias de combate',
  'Ladino': 'Ladrão furtivo, especialista em furtividade, armadilhas e ataques sorrateiros, comum em ruas de Malpetrim, central em habilidades de furtividade',
  'Lutador': 'Combatente corpo a corpo, focado em artes marciais, proficiente em lutas desarmadas, ágil em combate próximo',
  'Nobre': 'Classe de status social, com liderança e influência, pode ter treinamento em combate, central em política e diplomacia',
  'Paladino': 'Guerreiro sagrado, segue código de honra, lança magias divinas, combate o mal, como em Yuden, central em habilidades de combate e magia',
};

const raceSummary = raceSummaries[characterData.race] || raceSummaries['Humano'];
const classSummary = classSummaries[characterData.class] || classSummaries['Guerreiro'];

return `
  Gere uma história curta (100-200 palavras) para um personagem de RPG no mundo de Arton, do sistema Tormenta 20. A história deve incluir:
  - Nome: ${characterData.name}
  - Raça: ${characterData.race} (${raceSummary})
  - Classe: ${characterData.class} (${classSummary})
  - Alinhamento: ${characterData.alignment}
  - Atributos: Força ${characterData.attributes.strength}, Destreza ${characterData.attributes.dexterity}, Constituição ${characterData.attributes.constitution}
  A história deve ser escrita em português, em um estilo de fantasia épica, refletindo o lore de Arton e as características da raça e classe.
`;
}

// Função para chamar o servidor local Python
async function fetchBackstoryFromLocal(prompt) {
  try {
    const response = await fetch('http://127.0.0.1:5000/generate', {
      method: 'POST',
      headers: {
        'Content-Type': 'application/json'
      },
      body: JSON.stringify({ prompt: prompt })
    });

    if (!response.ok) {
      throw new Error('Erro na requisição ao servidor local: ' + response.statusText);
    }

    const data = await response.json();
    console.log('Resposta do servidor local:', data);
  } catch (error) {
    console.error('Erro ao chamar o servidor local:', error);
  }
}

```

```

    if (data.error) {
        throw new Error(data.error);
    }

    return data.backstory || null;
} catch (error) {
    console.error('Erro ao gerar história localmente:', error);
    return null;
}
}

// Função antiga como fallback
function generateSimpleLore(character) {
    const raceTemplates = {
        'Humano': [
            `Nascido na cidade de Valkaria, ${character.name} cresceu sob a proteção da Deusa da Humanidade.`,
            `Originário de Nova Malpetrim, ${character.name} enfrentou os perigos da Tormenta desde jovem.`,
            `Vindo de Tamu-ra, ${character.name} deixou sua vila para buscar um destino maior em Arton.`
        ],
        'Anão': [
            `${character.name} foi forjado nas minas de Doherimm, o reino anão sob as montanhas.`,
            `Nascido em Khalifor, ${character.name} carrega o orgulho de sua linhagem de ferreiros.`,
            `Criado entre martelos e bigornas, ${character.name} saiu de uma fortaleza anã para explorar Arton.`
        ],
        'Dahllan': [
            `${character.name} nasceu em um bosque sagrado de Lenórienn, conectada às forças da natureza.`,
            `Criada entre flores e espíritos selvagens, ${character.name} protege os segredos de Allihanna.`,
            `Vinda de florestas intocadas, ${character.name} dança com as plantas em sua jornada por Arton.`
        ],
        'Elfo': [
            `${character.name} nasceu nas florestas de Lenórienn, lar ancestral dos elfos de Arton.`,
            `Vindo da corte de Allania, ${character.name} carrega as tradições mágicas de seu povo.`,
            `${character.name} cresceu entre as árvores de Gilfien, mestre dos arcos e feitiços.`
        ],
        'Goblin': [
            `Nascido em uma toca em Tollon, ${character.name} sobreviveu com astúcia e malícia.`,
            `${character.name} cresceu entre os goblins de Zakharov, roubando para provar seu valor.`,
            `Vindo das ruínas de Arton, ${character.name} é um goblin esperto fugindo da Tormenta.`
        ],
        'Lefou': [
            `${character.name} emergiu de uma área rubra em Lamnor, marcado pela Tormenta.`,
            `Criado entre sombras e pesadelos, ${character.name} carrega o fardo de sua origem demoníaca.`,
            `Vindo das terras corruptas, ${character.name} busca redenção ou poder em Arton.`
        ],
        'Minotauro': [
            `${character.name} nasceu nas estepes de Galrasia, criado entre guerreiros selvagens.`,
            `Com chifres imponentes, ${character.name} deixou sua tribo em busca de glória em Lamnor.`,
            `${character.name} cresceu em cavernas de Trebuck, temido por sua força bruta.`
        ],
        'Qareen': [
            `${character.name} nasceu em um oásis de Wynlla, herdeiro de desejos mágicos.`,
            `Vindo de um portal em Vectora, ${character.name} encanta com seu sangue de gênio.`,
            `${character.name} cresceu em mercados de Yuden, negociando feitiços e promessas.`
        ]
    };

```

```

],
'Golem': [
  `${character.name} foi ativado em um laboratório esquecido de Deheon, feito de pedra e magia.`,
  `Sem memórias de criação, ${character.name} vaga por Arton em busca de propósito.`,
  `Construído em Norm, ${character.name} é uma relíquia viva de eras passadas.`
],
'Hynne': [
  `${character.name} nasceu em Tapista, entre halflings e suas festas alegres.`,
  `Criado em Fortuna, ${character.name} usa sua sorte para escapar de perigos.`,
  `Vindo de Pequeno Povo, ${character.name} é pequeno mas cheio de bravura.`
],
'Klire': [
  `${character.name} nasceu em Triunfo, obcecado por enigmas e invenções.`,
  `Criado em Vectora, ${character.name} resolve problemas com sua mente afiada.`,
  `Vindo de um vilarejo em Deheon, ${character.name} é um mestre da lógica.`
],
'Medusa': [
  `${character.name} surgiu em cavernas de Sckharshantallas, com serpentes como companhia.`,
  `Vinda de ruínas em Lamnor, ${character.name} encanta e petrifica com seu olhar.`,
  `${character.name} cresceu isolada em Trebuck, temida por sua aparência exótica.`
],
'Osteon': [
  `${character.name} foi animado em um ritual sombrio em Galrasia, ossos sem carne.`,
  `Vindo de cemitérios de Malpetrim, ${character.name} busca entender sua existência.`,
  `Criado por necromancia em Vectora, ${character.name} é um eco da morte em Arton.`
],
'Sereia/Tritão': [
  `${character.name} emergiu das águas de Portsmouth, guardião dos segredos do mar.`,
  `Nascido em recifes de Tamu-ra, ${character.name} canta com as ondas.`,
  `Vindo do oceano de Arton, ${character.name} explora a terra com curiosidade.`
],
'Sílfide': [
  `${character.name} nasceu nas nuvens de Wynlla, leve como o vento.`,
  `Criada entre brisas de Lenórienn, ${character.name} dança com os elementos.`,
  `Vinda de picos de Yuden, ${character.name} voa livremente por Arton.`
],
'Suraggel': [
  `${character.name} descende de celestiais em Thyatis, tocado por luz divina.`,
  `Nascido em sombras de Lamnor, ${character.name} carrega um legado infernal.`,
  `Vindo de um plano espiritual, ${character.name} busca equilíbrio em Arton.`
],
'Trong': [
  `${character.name} nasceu em pântanos de Sckharshantallas, regenerando-se a cada ferida.`,
  `Criado em cavernas de Galrasia, ${character.name} é uma força da natureza.`,
  `Vindo de florestas selvagens, ${character.name} ruge contra os inimigos de Arton.`
]
};

const classTemplates = {
  'Arcanista': [
    `Estudante da Academia Arcana de Yuden, ${character.name} domina os segredos da magia.`,
    `Após um tomo proibido em Vectora, ${character.name} busca poder arcano perdido.`,
    `${character.name} explora Arton, lançando feitiços contra a Tormenta.`
  ]
}

```

],  
'Bárbaro': [  
`Criado nas estepes de Lamnor, \${character.name} entra em fúria contra seus inimigos.`,  
`Vindo de Galrasia, \${character.name} luta com a força de um titã selvagem.`,  
`\${character.name} protege sua tribo em Trebuck com gritos de guerra.`  
],  
'Bardo': [  
`\${character.name} canta lendas em tavernas de Norm, encantando multidões.`,  
`Formado em Triunfo, \${character.name} inspira aliados com suas canções.`,  
`Viajante de Deheon, \${character.name} coleta histórias de Arton.`  
],  
'Bucaneiro': [  
`\${character.name} navegou os mares de Portsmouth, espada na mão.`,  
`Criado entre piratas de Tamu-ra, \${character.name} dança com lâminas.`,  
`\${character.name} busca tesouros em Vectora, mestre da agilidade.`  
],  
'Caçador': [  
`\${character.name} rastreia presas em Sckharshantallas, arco em punho.`,  
`Treinado em Bielefeld, \${character.name} protege as fronteiras de Arton.`,  
`\${character.name} caça criaturas da Tormenta com instintos afiados.`  
],  
'Cavaleiro': [  
`\${character.name} cavalga em Vectora, seguindo um código de honra.`,  
`Nascido em Norm, \${character.name} luta com lança e armadura pesada.`,  
`\${character.name} defende o Reinado com sua montaria leal.`  
],  
'Clérigo': [  
`\${character.name} serve o Pantheon em Valkaria, canalizando poder divino.`,  
`Criado em Thyatis, \${character.name} cura aliados com fé inabalável.`,  
`\${character.name} combate o mal em Trebuck com bênçãos sagradas.`  
],  
'Druida': [  
`\${character.name} foi iniciado em Lenórienn, guardião da natureza.`,  
`Vindo de Tamu-ra, \${character.name} fala com os espíritos da floresta.`,  
`\${character.name} transforma-se para proteger Arton do desequilíbrio.`  
],  
'Guerreiro': [  
`Treinado em Norm, \${character.name} é um mestre das armas de Arton.`,  
`Veterano da Tormenta, \${character.name} busca glória em combate.`,  
`\${character.name} protege os fracos com espada e escudo em Deheon.`  
],  
'Inventor': [  
`\${character.name} criou máquinas em Vectora, gênio da tecnologia.`,  
`Nascido em Triunfo, \${character.name} usa gadgets contra a Tormenta.`,  
`\${character.name} explora Arton com invenções revolucionárias.`  
],  
'Ladino': [  
`\${character.name} cresceu em Malpetrim, mestre do furtos e sombras.`,  
`Membro dos Ladrões de Deheon, \${character.name} vive na clandestinidade.`,  
`\${character.name} engana inimigos em Portsmouth com astúcia.`  
],  
'Lutador': [  
`\${character.name} lutou em arenas de Yuden, punhos como armas.`,

```

        `Criado em Norm, ${character.name} domina artes marciais.` ,
        `${character.name} enfrenta desafios em Arton com força bruta.`
    ],
    'Nobre': [
        `${character.name} nasceu em Valkaria, líder por direito de sangue.` ,
        `Criado em Vectora, ${character.name} comanda com carisma e espada.` ,
        `${character.name} negocia paz em Deheon, herdeiro de um legado.`
    ],
    'Paladino': [
        `${character.name} jurou em Yuden combater a Tormenta com justiça.` ,
        `Escolhido por Khalmyr, ${character.name} brilha como farol em Arton.` ,
        `${character.name} carrega uma armadura sagrada em Norm.`
    ]
};

const alignmentTemplates = {
    'Leal e Bom': [
        `Guiado por honra, ${character.name} protege os inocentes de Arton.` ,
        `Com justiça no coração, ${character.name} enfrenta o mal sem hesitar.`
    ],
    'Neutro e Bom': [
        `${character.name} ajuda quem precisa, sem se prender a regras rígidas.` ,
        `Seguindo seu coração, ${character.name} faz o bem em Arton.`
    ],
    'Caótico e Bom': [
        `${character.name} age por bondade, desafiando leis injustas.` ,
        `Livre e generoso, ${character.name} busca o bem à sua maneira.`
    ],
    'Leal e Neutro': [
        `A ordem é essencial para ${character.name}, mesmo em escolhas difíceis.` ,
        `${character.name} mantém a estrutura do Reinado com devoção.`
    ],
    'Neutro': [
        `${character.name} busca equilíbrio, julgando cada caso em Arton.` ,
        `${character.name} vive conforme a situação exige, sem extremos.`
    ],
    'Caótico e Neutro': [
        `${character.name} valoriza sua liberdade acima de tudo em Arton.` ,
        `${character.name} segue seus instintos, rejeitando restrições.`
    ],
    'Leal e Mau': [
        `${character.name} segue um código egoísta, servindo seus interesses.` ,
        `Calculista, ${character.name} usa a ordem para seu ganho em Arton.`
    ],
    'Neutro e Mau': [
        `${character.name} busca seus objetivos sem se importar com outros.` ,
        `Pragmático, ${character.name} prioriza o poder em Arton.`
    ],
    'Caótico e Mau': [
        `${character.name} espalha caos e destruição por onde passa.` ,
        `${character.name} rejeita autoridade, vivendo para seus desejos sombrios.`
    ]
};

```

```

const raceOptions = raceTemplates[character.race] || raceTemplates['Humano'];
const classOptions = classTemplates[character.class] || classTemplates['Guerreiro'];
const alignmentOptions = alignmentTemplates[character.alignment] || alignmentTemplates['Neutro'];

const raceText = raceOptions[Math.floor(Math.random() * raceOptions.length)];
const classText = classOptions[Math.floor(Math.random() * classOptions.length)];
const alignmentText = alignmentOptions[Math.floor(Math.random() * alignmentOptions.length)];

let attributeTexts = [];
if (character.attributes.strength >= 14) {
  attributeTexts.push(`A força de ${character.name} impressiona até os guerreiros de Lamnor.`);
} else if (character.attributes.strength <= 8) {
  attributeTexts.push(`${character.name} compensa sua fraqueza com outras habilidades.`);
}
if (character.attributes.intelligence >= 14) {
  attributeTexts.push(`A mente de ${character.name} rivaliza com os sábios de Vectora.`);
} else if (character.attributes.intelligence <= 8) {
  attributeTexts.push(`${character.name} prefere ações práticas a pensamentos complexos.`);
}
if (character.attributes.charisma >= 14) {
  attributeTexts.push(`O carisma de ${character.name} atrai seguidores em todo o Reinado.`);
} else if (character.attributes.charisma <= 8) {
  attributeTexts.push(`${character.name} evita multidões, preferindo a solidão.`);
}
const attributeText = attributeTexts.length > 0 ? attributeTexts[Math.floor(Math.random() * attributeTexts.length)] : '';

const adventureHooks = [
  `${character.name} busca enfrentar os horrores da Tormenta em Arton.`,
  `Uma profecia em Triunfo aponta ${character.name} como chave para o Reinado.`,
  `Um artefato em Lamnor chama ${character.name} em sonhos sombrios.`,
  `${character.name} explora Deheon em busca de respostas sobre a Tormenta.`,
  `Após perder tudo para a Tormenta, ${character.name} jurou vingança.`,
  `Rumores de um tesouro em Vectora levam ${character.name} a uma jornada.`
];
const adventureText = adventureHooks[Math.floor(Math.random() * adventureHooks.length)];

return `${raceText} ${classText} ${alignmentText} ${attributeText} ${adventureText}`;
}

```

// Função atualizada para gerar a história com o servidor local e corrigir o textArea

```

async function generateCharacterLore() {
  let characterData;
  if (currentCharacterId) {
    characterData = storage.getCharacterById(currentCharacterId);
  } else {
    characterData = {
      name: document.getElementById('charName').value,
      race: document.getElementById('charRace').value,
      class: document.getElementById('charClass').value,
      alignment: document.getElementById('charAlignment').value,
      attributes: {
        strength: parseInt(document.getElementById('attrStr').value),

```

```

        dexterity: parseInt(document.getElementById('attrDex').value),
        constitution: parseInt(document.getElementById('attrCon').value),
        intelligence: parseInt(document.getElementById('attrInt').value),
        wisdom: parseInt(document.getElementById('attrWis').value),
        charisma: parseInt(document.getElementById('attrCha').value)
    },
    background: document.getElementById('charBackground').value
};
}

if (!characterData.name) {
    showMessage('Por favor, dê um nome ao seu personagem antes de gerar sua história.', 'is-danger');
    return;
}

openLoadingModal();
if (typeof magoCompanion !== 'undefined') {
    magoCompanion.speak("Deixe-me consultar os pergaminhos antigos...", 3000);
}

const prompt = generatePrompt(characterData);
console.log('Prompt enviado:', prompt);
const backstoryFromLocal = await fetchBackstoryFromLocal(prompt);

let finalBackstory;
if (backstoryFromLocal) {
    finalBackstory = backstoryFromLocal;
    if (typeof magoCompanion !== 'undefined') {
        magoCompanion.speak("Uma história digna das tavernas de Arton!", 3000);
    }
} else {
    console.log('Servidor local falhou, usando fallback...');
    finalBackstory = generateSimpleLore(characterData);
    if (typeof magoCompanion !== 'undefined') {
        magoCompanion.speak("Minha magia falhou, mas os velhos contos ainda servem!", 3000);
    }
    showMessage('O servidor local falhou, mas geramos uma história alternativa!', 'is-warning');
}

const backgroundTextArea = document.getElementById('charBackground');
backgroundTextArea.value = finalBackstory;

if (currentCharacterId) {
    const character = storage.getCharacterById(currentCharacterId);
    if (character) {
        character.background = finalBackstory;
        storage.saveCharacter(character);
    }
}

closeLoadingModal();
showMessage('História gerada com sucesso!', 'is-success');
backgroundTextArea.classList.add('highlight');
```



```

    setTimeout(() => backgroundTextArea.classList.remove('highlight'), 1000);
}

function openModal(modal) {
    if (!modal) {
        console.error('Modal não encontrado');
        return;
    }
    modal.classList.add('is-active');
    const modalCard = modal.querySelector('.modal-card');
    if (modalCard) {
        modalCard.style.opacity = '0';
        setTimeout(() => modalCard.style.opacity = '1', 50);
    }
}

function closeModal(modal) {
    modal.classList.remove('is-active');
}

function showMessage(message, type = 'is-info') {
    // Verifica se já existe um container de notificações, senão cria
    let toastContainer = document.getElementById('toast-container');
    if (!toastContainer) {
        toastContainer = document.createElement('div');
        toastContainer.id = 'toast-container';
        toastContainer.style.position = 'fixed';
        toastContainer.style.top = '1rem';
        toastContainer.style.right = '1rem';
        toastContainer.style.zIndex = '9999';
        toastContainer.style.display = 'flex';
        toastContainer.style.flexDirection = 'column';
        toastContainer.style.gap = '0.5rem';
        toastContainer.style.alignItems = 'flex-end';
        document.body.appendChild(toastContainer);
    }

    const messageEl = document.createElement('div');
    messageEl.className = `notification ${type} is-light`;
    messageEl.style.maxWidth = '300px';
    messageEl.style.boxShadow = '0 0 10px rgba(0, 0, 0, 0.2)';
    messageEl.style.margin = '0';
    messageEl.style.position = 'relative';

    const closeBtn = document.createElement('button');
    closeBtn.className = 'delete';
    closeBtn.addEventListener('click', () => {
        toastContainer.removeChild(messageEl);
        // Remove o container se não houver mais notificações
        if (toastContainer.children.length === 0) {
            document.body.removeChild(toastContainer);
        }
    });
}

```

```

messageEl.appendChild(closeBtn);
messageEl.appendChild(document.createTextNode(message));
toastContainer.appendChild(messageEl);
setTimeout(() => {
    if (toastContainer.contains(messageEl)) toastContainer.removeChild(messageEl);
    if (toastContainer.children.length === 0 && document.body.contains(toastContainer)) {
        document.body.removeChild(toastContainer);
    }
}, 5000);
}

function clearForm() {
    characterForm.reset();
    currentCharacterId = null;
    saveCharacterBtn.innerHTML = '<i class="fas fa-save"></i>&nbsp; Salvar Personagem';
    saveCharacterBtn.classList.remove('is-warning');
    saveCharacterBtn.style.color = "";
}

```

## File: css\character-creation.css

```
=====

/* Seção de criação de personagem */
.character-creation-section {
  display: flex;
  position: relative;
  width: 90%;
  min-height: 600px;
  border-radius: 15px;
  align-self: center;
}

.character-panel-container {
  width: 100%;
}

.character-panel {
  max-width: 800px;
  margin: 0 auto;
}

/* Ajustes no layout do formulário de criação */
#characterForm {
  display: flex;
  gap: 2rem;
  padding: 1rem;
}

/* Coluna da esquerda (dados básicos) */
.basic-info-column {
  flex: 0 0 58%;
  border-right: 2px solid var(--panel-border);
  padding-right: 2rem;
}

/* Coluna da direita (atributos) */
.attributes-column {
  flex: 1;
  padding-left: 1rem;
}

.attributes-container {
  display: grid;
  grid-template-columns: repeat(2, 1fr);
  gap: 1rem;
  margin-top: 1rem;
}

.attributes-container .field {
  margin-bottom: 0.5rem;
}
```

```
.attributes-container .input {  
  text-align: center;  
  font-size: 1.2rem;  
  height: 2.5rem;  
}
```

```
/* Título dos atributos */  
.attributes-title {  
  grid-column: span 2;  
  margin-bottom: 1rem !important;  
}
```

```
/* Botão de rolar atributos */  
#rollAttributes {  
  grid-column: span 2;  
  margin-top: 1rem;  
}
```

```
/* Atributos */  
.attributes-container {  
  display: grid;  
  grid-template-columns: repeat(2, 1fr);  
  gap: 0.75rem;  
}
```

```
.attributes-container .button {  
  grid-column: span 2;  
  margin-top: 0.5rem;  
}
```

File: css\variables.css

=====

```
/* Estilo Base */
```

```
:root {  
  --primary-color: #8B5A2B;  
  --secondary-color: #4A2511;  
  --accent-color: #D4AF37;  
  --bg-color: #2C1B0F;  
  --text-color: #E8DBBE;  
  --panel-bg: rgba(35, 25, 15, 0.85);  
  --panel-border: #8B5A2B;  
}
```

File: css\main.css

```
=====

/* Arquivo principal que importa todos os outros */
@import 'variables.css';
@import 'base.css';
@import 'header.css';
@import 'forms.css';
@import 'buttons.css';
@import 'character-creation.css';
@import 'character-cards.css';
@import 'companion.css';
@import 'modals.css';
@import 'footer.css';
@import 'responsive.css';
```

## File: package.json

=====

```
{
  "name": "rpgcharactermaker2",
  "version": "1.0.0",
  "description": "Bem-vindo ao **Forjador de Lendas**, um gerador de personagens para o sistema de RPG **Tormenta 20**, am",
  "main": "index.js",
  "scripts": {
    "test": "echo \"Error: no test specified\" && exit 1"
  },
  "keywords": [],
  "author": "",
  "license": "ISC"
}
```

## File: css\forms.css

```
=====

/* Estilos de formulários */
.label {
    color: var(--accent-color);
    font-weight: bold;
}

.input, .textarea, .select select {
    background-color: rgba(40, 30, 20, 0.7);
    border-color: var(--panel-border);
    color: var(--text-color);
    transition: all 0.3s;
}

.input:focus, .textarea:focus, .select select:focus {
    border-color: var(--accent-color);
    box-shadow: 0 0 0 0.125em rgba(212, 175, 55, 0.25);
}

#charName::placeholder {
    color: var(--text-color);
    opacity: 0.5;
}

#charBackground::placeholder {
    color: var(--text-color);
    opacity: 0.5;
}

/* Efeito de highlight para a textArea */
@keyframes highlightBackground {
    0% { background-color: rgba(35, 25, 15, 0.7); }
    50% { background-color: rgba(212, 175, 55, 0.2); }
    100% { background-color: rgba(35, 25, 15, 0.7); }
}

.highlight {
    animation: highlightBackground 1s ease;
}
```



## File: js\storage.js

```
=====

/**
 * Sistema de armazenamento local para personagens
 */
class CharacterStorage {
  constructor() {
    this.storageKey = 'rpg_characters';
    this.characters = this.loadCharacters();
  }

  // Carrega personagens do localStorage
  loadCharacters() {
    const stored = localStorage.getItem(this.storageKey);
    return stored ? JSON.parse(stored) : [];
  }

  // Salva personagens no localStorage
  saveCharacters() {
    localStorage.setItem(this.storageKey, JSON.stringify(this.characters));
  }

  // Adiciona ou atualiza um personagem
  saveCharacter(character) {
    // Se não tiver ID, cria um novo
    if (!character.id) {
      character.id = this.generateId();
      character.createdAt = new Date().toISOString();
      this.characters.push(character);
    } else {
      // Atualiza um existente
      const index = this.characters.findIndex(c => c.id === character.id);
      if (index !== -1) {
        character.updatedAt = new Date().toISOString();
        this.characters[index] = character;
      } else {
        // ID não encontrado, cria novo
        character.id = this.generateId();
        character.createdAt = new Date().toISOString();
        this.characters.push(character);
      }
    }
  }

  this.saveCharacters();
  return character;
}

// Obtém todos os personagens
getAllCharacters() {
  return [...this.characters];
}
```

```
// Obtém um personagem pelo ID
getCharacterById(id) {
  return this.characters.find(c => c.id === id);
}

// Remove um personagem
deleteCharacter(id) {
  const index = this.characters.findIndex(c => c.id === id);
  if (index !== -1) {
    this.characters.splice(index, 1);
    this.saveCharacters();
    return true;
  }
  return false;
}

// Gera um ID único
generateId() {
  return Date.now().toString(36) + Math.random().toString(36).substr(2, 5);
}

// Exporta a instância
const characterStorage = new CharacterStorage();
```

File: css\footer.css

=====

```
/* Footer */
.footer {
  background-color: rgba(30, 20, 10, 1);
  border-top: 1px solid var(--panel-border);
  padding: 1.5rem;
}

#footer-text strong {
  color: var(--text-color);
}
```

## File: index.html

```
=====

<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">

<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0, maximum-scale=1.0, user-scalable=no">
  <title>Forjador de Lendas | Gerador de Personagens RPG - Tormenta 20</title>
  <!-- Reset CSS -->
  <link rel="stylesheet" href="css/reset.css">
  <!-- Bulma CSS -->
  <link rel="stylesheet" href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bulma@0.9.4/css/bulma.min.css">
  <!-- Font Awesome -->
  <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/6.4.0/css/all.min.css">
  <!-- Google Fonts -->
  <link href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=MedievalSharp&display=swap" rel="stylesheet">
  <!-- CSS personalizado -->
  <link rel="stylesheet" href="css/main.css">
</head>

<body>
  <!-- Overlay de névoa -->
  <div class="fog-overlay"></div>

  <!-- Container principal -->
  <div class="container is-fluid main-container">
    <div class="initial-section">
      <!-- Seção esquerda -->
      <div class="left-section">
        <!-- Header -->
        <header class="hero">
          <div class="hero-body">
            <h1 class="title is-1 has-text-centered medieval-title">Forjador de Lendas</h1>
            <h2 class="subtitle has-text-centered medieval-title">Crie heróis épicos para Arton</h2>
          </div>
        </header>

        <!-- Seção de criação de personagem -->
        <div class="character-creation-section">
          <div class="character-panel-container">
            <div class="column is-12">
              <div class="box character-panel">
                <h3 class="title is-3 has-text-centered medieval-title">Crie seu Herói</h3>

                <!-- Formulário de criação -->
                <form id="characterForm">
                  <!-- Coluna da esquerda - Dados básicos -->
                  <div class="basic-info-column">
                    <div class="field">
                      <label class="label">Nome</label>

```

```
<div class="control has-icons-left">
  <input class="input" type="text" id="charName"
    placeholder="Nome do personagem" required>
  <span class="icon is-small is-left">
    <i class="fas fa-user"></i>
  </span>
</div>
</div>
```

```
<div class="field">
  <label class="label">Raça</label>
  <div class="control has-icons-left">
    <div class="select is-fullwidth">
      <select id="charRace">
        <option value="Humano">Humano</option>
        <option value="Anão">Anão</option>
        <option value="Dahllan">Dahllan</option>
        <option value="Elfo">Elfo</option>
        <option value="Goblin">Goblin</option>
        <option value="Lefou">Lefou</option>
        <option value="Minotauro">Minotauro</option>
        <option value="Qareen">Qareen</option>
        <option value="Golem">Golem</option>
        <option value="Hynne">Hynne</option>
        <option value="Kliren">Kliren</option>
        <option value="Medusa">Medusa</option>
        <option value="Osteon">Osteon</option>
        <option value="Sereia/Tritão">Sereia/Tritão</option>
        <option value="Sílfide">Sílfide</option>
        <option value="Suraggel">Suraggel</option>
        <option value="Trong">Trong</option>
      </select>
    </div>
    <span class="icon is-small is-left">
      <i class="fas fa-people-group"></i>
    </span>
  </div>
</div>
```

```
<div class="field">
  <label class="label">Classe</label>
  <div class="control has-icons-left">
    <div class="select is-fullwidth">
      <select id="charClass">
        <option value="Arcanista">Arcanista</option>
        <option value="Bárbaro">Bárbaro</option>
        <option value="Bardo">Bardo</option>
        <option value="Bucaneiro">Bucaneiro</option>
        <option value="Caçador">Caçador</option>
        <option value="Cavaleiro">Cavaleiro</option>
        <option value="Clérigo">Clérigo</option>
        <option value="Druida">Druida</option>
        <option value="Guerreiro">Guerreiro</option>
      </select>
    </div>
  </div>
```

```

        <option value="Inventor">Inventor</option>
        <option value="Ladino">Ladino</option>
        <option value="Lutador">Lutador</option>
        <option value="Nobre">Nobre</option>
        <option value="Paladino">Paladino</option>
    </select>
</div>
<span class="icon is-small is-left">
    <i class="fas fa-hat-wizard"></i>
</span>
</div>
</div>

```

```

<div class="field">
    <label class="label">Alinhamento</label>
    <div class="control has-icons-left">
        <div class="select is-fullwidth">
            <select id="charAlignment">
                <option value="Leal e Bom">Leal e Bom</option>
                <option value="Neutro e Bom">Neutro e Bom</option>
                <option value="Caótico e Bom">Caótico e Bom</option>
                <option value="Leal e Neutro">Leal e Neutro</option>
                <option value="Neutro">Neutro</option>
                <option value="Caótico e Neutro">Caótico e Neutro</option>
                <option value="Leal e Mau">Leal e Mau</option>
                <option value="Neutro e Mau">Neutro e Mau</option>
                <option value="Caótico e Mau">Caótico e Mau</option>
            </select>
        </div>
        <span class="icon is-small is-left">
            <i class="fas fa-balance-scale"></i>
        </span>
    </div>
</div>
</div>

```

```

<!-- Coluna da direita - Atributos -->
<div class="attributes-column">
    <p class="title is-5 label medieval-title attributes-title">Atributos</p>
    <div class="attributes-container">
        <div class="field">
            <label class="label">Força</label>
            <div class="control">
                <input class="input" type="number" id="attrStr" min="3" max="18"
                    value="10">
            </div>
        </div>
        <div class="field">
            <label class="label">Destreza</label>
            <div class="control">
                <input class="input" type="number" id="attrDex" min="3" max="18"
                    value="10">
            </div>
        </div>
    </div>

```

```

</div>
<div class="field">
  <label class="label">Constituição</label>
  <div class="control">
    <input class="input" type="number" id="attrCon" min="3" max="18"
      value="10">
  </div>
</div>
<div class="field">
  <label class="label">Inteligência</label>
  <div class="control">
    <input class="input" type="number" id="attrInt" min="3" max="18"
      value="10">
  </div>
</div>
<div class="field">
  <label class="label">Sabedoria</label>
  <div class="control">
    <input class="input" type="number" id="attrWis" min="3" max="18"
      value="10">
  </div>
</div>
<div class="field">
  <label class="label">Carisma</label>
  <div class="control">
    <input class="input" type="number" id="attrCha" min="3" max="18"
      value="10">
  </div>
</div>
<button type="button" id="rollAttributes"
  class="button is-info is-fullwidth">
  <span class="icon">
    <i class="fas fa-dice"></i>
  </span>
  <span>Rolar Atributos</span>
</button>
</div>
</div>
</form>

<!-- Descrição/Backstory -->
<div class="column is-12">
  <div class="field">
    <label class="label">História de Fundo</label>
    <div class="control">
      <textarea class="textarea" id="charBackground"
        placeholder="Descreva brevemente a história do seu personagem (opcional)"></textarea>
    </div>
  </div>
</div>

<!-- Botões -->
<div class="column is-12">

```

```

        <div class="field is-grouped is-grouped-centered">
            <div class="control">
                <button type="button" id="saveCharacter" class="button is-primary">
                    <span class="icon">
                        <i class="fas fa-save"></i>
                    </span>
                    <span>Salvar Personagem</span>
                </button>
            </div>
            <div class="control">
                <button type="button" id="generateLore" class="button is-info">
                    <span class="icon">
                        <i class="fas fa-book-open"></i>
                    </span>
                    <span>Gerar História</span>
                </button>
            </div>
            <div class="control">
                <button type="button" id="clearForm" class="button is-light">
                    <span class="icon">
                        <i class="fas fa-undo"></i>
                    </span>
                    <span>Limpar</span>
                </button>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>

<!-- Mago Companion -->
<div class="companion-container">
    <div class="companion-speech-bubble hidden">
        <p id="companionText">Olá, aventureiro! Estou aqui para ajudá-lo a criar sua lenda em Arton!</p>
    </div>
    
    </div>
</div>

<!-- Seção de personagens salvos -->
<div class="saved-characters-section">
    <div class="container">
        <div class="column is-8-desktop is-offset-2-desktop is-12-tablet">
            <div class="box saved-characters">
                <h3 class="title is-4 has-text-centered medieval-title">Seus Heróis</h3>
                <div id="savedCharactersList" class="is-flex is-flex-wrap-wrap is-justify-content-center">
                    <!-- Personagens salvos serão exibidos aqui via JavaScript -->
                    <p class="empty-list-message">Nenhum herói criado ainda. Comece a forjar sua lenda!</p>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>

```



```

        </div>
    </div>
</div>
</div>
</div>

<!-- Modal para exibir o personagem -->
<div id="characterModal" class="modal">
    <div class="modal-background"></div>
    <div class="modal-card">
        <header class="modal-card-head">
            <p class="modal-card-title medieval-title">Detalhes do Herói</p>
            <button class="delete" aria-label="close"></button>
        </header>
        <section class="modal-card-body">
            <div id="characterDetails">
                <!-- Detalhes do personagem serão exibidos aqui -->
            </div>
            <div id="loreContent" class="mt-4">
                <h4 class="title is-5 medieval-title">História</h4>
                <div id="loreText" class="content">
                    <!-- História gerada será exibida aqui -->
                </div>
            </div>
        </section>
        <footer class="modal-card-foot">
            <button class="button is-success" id="editCharacter">Editar</button>
            <button class="button is-danger" id="deleteCharacter">Excluir</button>
            <button class="button" id="closeModal">Fechar</button>
        </footer>
    </div>
</div>

<!-- Modal de Carregamento para geração IA -->
<div id="loadingModal" class="modal">
    <div class="modal-background"></div>
    <div class="modal-content">
        <div class="box has-text-centered">
            <p class="title is-4 medieval-title">Invocando as Forças Arcanas</p>
            <p>Nosso mago está trabalhando em sua história...</p>
            <progress class="progress is-primary mt-3" max="100"></progress>
        </div>
    </div>
</div>

<!-- Footer -->
<footer class="footer">
    <div class="content has-text-centered">
        <p id="footer-text">
            <strong>Forjador de Lendas</strong> | Criado por Marques
            <span class="icon">
                <i class="fas fa-dice-d20"></i>
            </span>
        </p>
    </div>
</div>

```

2025

</p>

</div>

</footer>

</div>

<!-- Scripts -->

<script src="js/storage.js"></script>

<script src="js/companion.js"></script>

<script src="js/app.js"></script>

</body>

</html>

