

The cover art features a central scene with a large, bearded dwarf in golden armor and a green-skinned elf in dark armor. To the left, a knight in full plate armor stands with a shield. In the background, a woman in a yellow robe and a skeletal figure are visible. The scene is set in a dimly lit, stone-walled environment with floating debris. The title 'PAPER DUNGEONS' is rendered in large, blocky, stone-like letters. Below it, 'SIDEQUEST' is written in a stylized, colorful font with a diamond-shaped symbol in the 'Q'. At the bottom, 'EXPANSÃO' is written in white, spaced-out letters.

PAPER DUNGEONS

SIDEQUEST

EXPANSÃO



1-8



14+



30'

REGRAS



GLYPTODON



meeplebr

Em **PAPER DUNGEONS: SIDEQUEST**, cada jogador continua controlando um clássico grupo de heróis de fantasia medieval em uma nova e perigosa aventura. Uma nova masmorra cheia de monstros mais poderosos e um novo tipo de armadilha. Além disso, missões secundárias podem ser cumpridas para se obter glória e artefatos poderosos. Ao final da oitava rodada quem possuir mais glória será o vencedor.

COMPONENTES



16 cartas de Artefatos



8 cartas de Sargentos



12 novas cartas de masmorra



4 Novas Cartas de Vilões



16 cartas de Missões secundárias



100 novas fichas de jogador



3 peças de modificador de força de vilão

PREPARAÇÃO

A preparação é bem similar ao jogo base, utilize a nova **ficha de jogador** e as **novas cartas de masmorra** (sem misturar com as do jogo base) em vez dos componentes do jogo base. As **novas cartas de masmorra** possuem novos elementos que precisam ser desenhados e que são explicados nos quadros "Elementos novos da masmorra".

Antes de realizar o passo 5, do manual do jogo base, faça os seguintes novos passos:

1. Embaralhe todas as **cartas de Sargentos formando um baralho virado para baixo e coloque-o no centro da mesa.**
2. Separe as 4 **cartas de joias do restante das cartas de Artefato. Embaralhe as restantes e pegue sem ver um número de cartas de acordo com a tabela abaixo:**

1 jogador: 4 cartas

2 jogadores: 5 cartas

3 jogadores: 6 cartas

4 jogadores: 7 cartas

5+jogadores: 8 cartas

Agora embaralhe essas cartas com as 4 cartas de joia e forme um baralho de tesouro, virado para baixo, coloque-o no centro da mesa.

3. Para cada jogador, sorteie 2 **cartas de missões secundárias** e coloque-as à direita de cada **ficha de jogador**, uma ao lado do espaço anotado com e a outra ao lado de .

Agora continue a preparação como no jogo base.

ELEMENTOS NOVOS DA MASMORRA

ÁGUA

A nova carta de masmorra possui linhas de água que não vem impressas nas fichas. Para registrá-las, risque uma linha ondulada ou em "zig-zag" nas linhas de água que não estão impressas na ficha de jogador, a cor não importa. Esses novos corpos d'água funcionam da mesma maneira que os que já vem impressos na ficha.

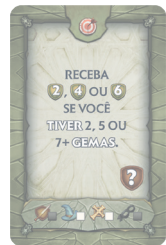
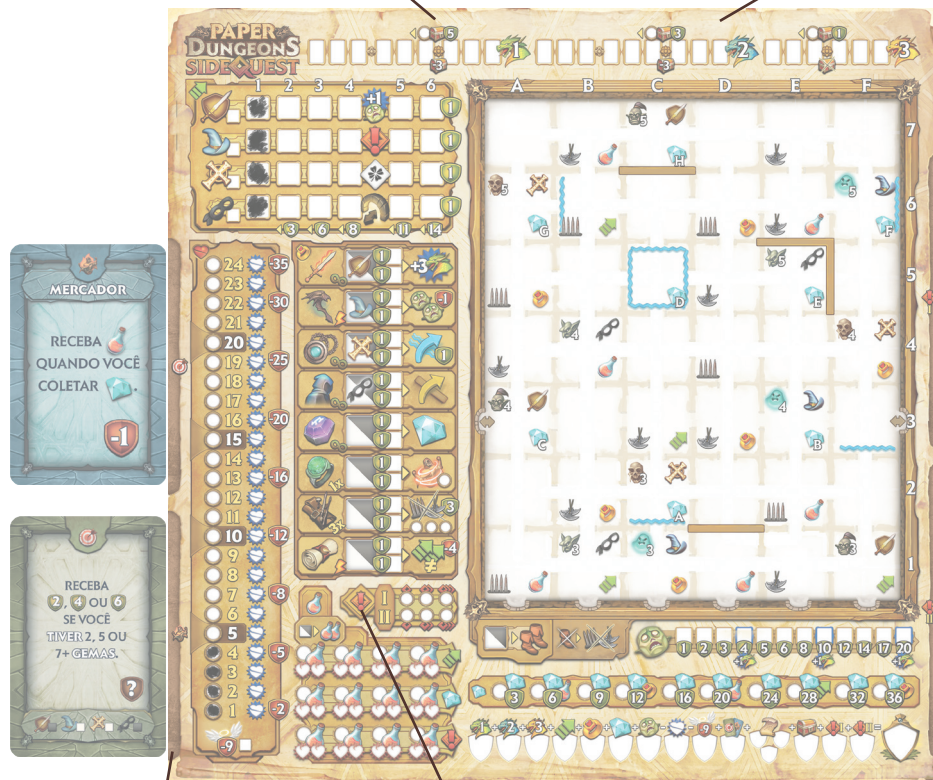
BAÚ DO TESOURO

As masmorras agora possuem um baú que são protegidos por sargentos. Quando um jogador entrar no espaço do baú ele enfrentará um tipo especial de lacaio, mas terá direito a pegar um artefato poderoso, mais detalhes na página 6.

NOVOS DETALHES DA FICHA DE JOGADOR

Isto é o marcador de saque de tesouros

Contador de rodadas agora possui o saque de tesouros, além do combate com vilões



Novo espaço para as cartas do base

Registro das tarefas de missão secundária: que o jogador vai cumprindo a longo da partida.

Espaço para as cartas de missão secundária.

Os componentes da Expansão **SIDEQUEST**, possuem este ícone:



CARTAS DE ARTEFATOS

Todas as cartas possuem os seguintes elementos: nome da carta, efeito e pontuação de fim de jogo. O baralho de tesouro sempre terá 4 jóias no início da partida, e outros itens que podem conferir poderes especiais ao jogador que o possuir. As cartas de tesouro sempre são guardadas por um lacaio mais forte que os impressos na **ficha de jogador**. Mas além disso o baú vai ficando escasso conforme o jogo se passa, então quanto antes chegar ao baú maior a chance de conseguir um item valioso.

A descrição completa das **cartas de tesouro** está na página 10 deste livro de regras.



CARTAS DE SARGENTOS

Os sargentos guardam o **Baú**. As cartas de sargento possuem os seguintes elementos: nome da carta, força do sargento e o tipo de criatura.

Assim como no jogo base, existem quatro tipos de sargentos:

fantasmas, **goblins**, **orcs** e **zumbis**. Cada tipo requer a mesma classe **herói** para enfrentá-lo, conforme indicado na carta. Os sargentos são, para todos os fins, lacaios, e interagem com **cartas de poderes**, **de objetivos** ou **de missões** além de serem anotados no Marcador de lacaios derrotados.



CARTAS DE MISSÕES SECUNDÁRIAS



Cada jogador tem 2 **cartas de missão secundária**. Ela mostra 3 requisitos para se cumprir uma missão extra em um local especificado pela **ficha de jogador**. Não há ordem para o cumprimento dessas tarefas. Alguns exemplo de requisitos são:



- A ?** use uma cor específica.
- B** use uma face específica.
- C** use uma face específica de uma cor específica.



A descrição completa da ação de missão secundária está na página 8 deste livro de regras.

TREVOS E BOTAS MENOS FREQUENTES

Os **dados** usados são os do jogo base, porém a expansão impõe dificuldades extras aos heróis:

Assim como no jogo base se, no início da rodada, houver 3 ou mais  caveiras e/ou 3 ou mais  trevos, um jogador rolará todos os dados novamente.

Porém, além disso, não podem haver repetições de  trevo e/ou  botas.

Então, sempre que houver 2 símbolos de  trevos e/ou 2 ou mais símbolos de  botas, um jogador rolará somente os dados que superam este limite aqui. Role quantas vezes for necessárias para que não ocorra repetição dessas duas faces.

Por exemplo, os dados rolados são: 1 **espada e escudo**, 1 **cruz**, 2 **caveiras** e 2 **Trevos**. Então, um dos jogadores deve rolar APENAS um dos dados de **Trevo** que se repete.

No exemplo anterior, se o jogador rolasse uma terceira **caveira**, todos os dados devem se rerolados e não apenas o dado que inicialmente era trevo.

As faces do dado funcionam da mesma maneira que no jogo base.

JOGANDO

Uma partida de **PAPER DUNGEONS: SIDEQUEST** tem a mesma estrutura do jogo base: **oito rodadas**, divididas em **três temporadas**. Os jogadores continuam enfrentando os **vilões**, ao término de cada temporada, mas além disso ao final segunda, quinta e sétima rodada, ocorre o **saque dos báus de tesouro**. A partida possui as mesmas duas fases, porém a primeira fase “**1. Rolagem de dados;**” possui uma condição nova “**Trevos e Botas Menos Frequentes**”, como explicado no quadro ao lado.

MUDANÇA NAS AÇÕES


As ações do jogo base continuam as mesmas, porém algumas tem algumas diferenças, além disso **SIDEQUEST** possui uma nova ação: “Missão Secundária” quando os heróis irão cumprir tarefas das missões paralelas tentando ganhar pontos de glória com isso.


ELEMENTOS NOVOS DA MASMORRA

ESPAÇO INTRANSPONÍVEL

As masmorras agora possuem 1 ou 2 espaços intransponíveis. Estas salas não podem ser atravessadas por nenhum meio, criando um obstáculo que precisa ser contornado dentro do tabuleiro. Na preparação do jogo, os jogadores riscam completamente as salas intransponíveis na sua ficha de jogador.

OBSERVAÇÕES


O  Manto da Intangibilidade **NÃO** pode ser usado para se atravessar este espaço.



As  **cartas de missão** que pedem para explorar todas as salas de uma coluna ou linha, não podem contém um espaço intransponível, ou seja você deve ter explorado todas 7 salas daquela linha/coluna para obter os pontos da carta.



MISSÕES SECUNDÁRIAS



Anote o local aonde o grupo de cada jogador irá cumprir suas missões secundárias, mais detalhes na página 8.



1. EVOLUÇÃO


Esta ação ainda utiliza as faces dos heróis da cor específica ditada pela sua  **carta de objetivo**, da mesma forma que no jogo base, porém os poderes dos heróis após alcançarem o quarto nível mudaram, conforme explicado abaixo:

 **Guerreiro:** O jogador recebe um bônus de +1 no seu **nível de poder** em combates contra  **lacaio**s.





 **Mago:** O jogador completa uma  tarefa de uma missão secundária imediatamente, ignorando qualquer requisito (mais detalhes p. 7).



 **Clérigo:** O jogador recebe um  devendo usá-lo imediatamente.


 **Ladrão:** O jogador considera que toda parede lateral da masmorra possui a passagem  e não somente o que se encontra na linha 3. A movimentação, porém deve se manter na mesma linha, sair de A5 somente para surgir em F5, por exemplo. Os espaços intransponíveis que estejam em uma das laterais da masmorra, **não** permite o uso deste poder.



Os  **pontos de glória** obtidos no final da partida, funcionam da mesma maneira que no jogo base.



2. ITENS MÁGICOS

Esta **ação** funciona da mesma maneira que no jogo base, inclusive os 4 primeiros itens mágicos ( Espada Flamejante,  Cetro da Morte,  Medalhão de Khar e o  Manto da Intangibilidade) são os mesmo do jogo base. Já os 4 últimos possuem efeitos novos poderes, conforme explicado abaixo:


 **Pedra Preciosa:** O jogador recebe imediatamente uma  **gema**.

 **Anel do Teleporte:** O jogador pode ir para qualquer espaço da masmorra. O jogador escolhe quando utilizar este item, por isso há um círculo branco que deve ser preenchido quando este jogador utilizou este poder, para sinalizar que ele não pode usá-lo novamente. Utilizar ou não este item não altera a quantidade pontos de glória que o jogador recebe no final da partida.

 **Gazua Mágica:** O jogador pode desarmar 3 armadilhas a qualquer momento (preenchendo um dos 3 círculos brancos). A ação de desarmar armadilhas será explicada adiante. Além disso, recebe 3  **pontos de glória** no final da partida

 **Pergaminho do Conhecimento:** O jogador imediatamente evolui 2 heróis diferentes, porém perderá 4  **pontos de glória** no final da partida.



3. POÇÕES

Esta ação não sofreu alterações. O último bonus faz com que o jogador completa uma  tarefa de uma missão secundária imediatamente, ignorando qualquer requisito (mais detalhes p. 7).

4. MOVIMENTAÇÃO

Esta **ação** funciona da mesma maneira que no jogo base, porém a nova masmorra possui novos espaços:


ENCONTRAR BAÚ DE TESOURO

Na preparação da partida uma das salas da masmorra recebe baú. Quando passar pelo espaço do baú, o jogador deverá marcar um  sobre a marcação do mesmo, então deverá pegar a  carta do topo do baralho de sargentos e resolver um combate contra ele da mesma maneira que faria com um lacaio normal (ou seja comparando o nível do herói requisitado com a força do lacaio, perdendo pontos de vida caso não iguale o valor), a única diferença é em seu poder, 6 ou 7, assim como no jogo base o sargento (que é um lacaio) é derrotado independente do nível do héroi.


Enfrentar um sargento ocorre antes de receber benefícios de itens/ evolução ou coletar gemas.

Efeitos que aumentam o nível de herois contra lacaios, podem ser usadas normalmente.

OBSERVAÇÃO

O  **Cetro da Morte** não pode ser usado para derrotar um **sargento**, pois o efeito do cetro é imediato, e o sargento só entra em jogo quando o jogador está realizando esta **ação** específica de **movimento**.




Deixe esta carta à sua frente para mostrar que enfrentou o sargento que protegia o baú.

Além disso, dependendo de qual rodada o jogador entrou na sala do baú, ele marca a quantidade de  **pontos de glória** mostrada mais à direita na trilha de rodada. Se entrou na até o final da segunda, o jogador recebe 5 pontos, até a quinta recebe 3 pontos, e até a sétima 1 pontos. Se um jogador entrar na oitava e última rodada, ele não recebe nada.



No final de cada rodada, verifique se um único jogador possui uma carta de sargento à sua frente, se sim ele devolve esta carta de sargento para caixa do jogo e pega TODAS as cartas de tesouro, escolhe uma

delas para si, revelando-a, e devolve as demais cartas em um baralho virado para baixo. Caso ocorra de mais de um jogador alcançar o baú na **mesma rodada**, o jogador cujo grupo possui o **maior nível** pegará todas as cartas e selecionará seu tesouro primeiro, e depois passará as demais cartas para o segundo jogador com grupo mais poderoso, e assim por diante. Se houver empate entre os níveis, o primeiro jogador a escolher o tesouro será o jogador cujo grupo **derrotou mais lacaios** até aquele momento do jogo. Persistindo o empate, sorteia-se quem pegará a carta primeiro.



ARMADILHAS DE LÂMINAS


Elas funcionam da mesma forma que as  **armadilhas de estacas** do jogo base, porém o jogador sofre 2  **pontos de dano** toda vez que entrar em uma **sala** que possui a  **armadilha de lâminas** (mesmo que já tenha passado antes).

DESARMAR ARMADILHAS

Esta é uma nova opção que os jogadores podem realizar durante a movimentação. Um jogador pode gastar 1 ponto de movimento para desarmar uma armadilha de estacas  ou de lâminas  de uma **sala**

OBSERVAÇÃO

A  carta de poder **Batedor** quando usada nesta expansão, reduz o dano de armadilhas em 1, portanto a armadilha de lâminas ainda causa 1  ponto de dano a este jogador.


adjacente ortogonalmente à sua posição atual. O jogador deverá marcar um ✕ sobre o ícone da armadilha. A partir de agora, este jogador não sofre  **pontos de dano** quando se mover para esta sala. Um jogador pode gastar pontos de movimento para desarmar armadilhas e para se mover com um mesmo dado.

5. MISSÃO SECUNDÁRIA

Esta nova **ação** representa os herois coletando pistas, ingredientes ou realizando tarefas de alguma missão secundária. Cada jogador possui duas cartas de missão secundária. Um jogador pode realizar de forma parcial ou total, ambas, apenas uma delas ou nenhuma delas.

Assim como as ações do jogo base, o jogador pode usar um dado para realizar uma tarefa da carta. Cada tarefa tem um **requisito específico** para que ela seja realizada.

Ao lado, podemos ver que o jogador já realizou a tarefa da esquerda e da direita da primeira missão secundária, e a tarefa do centro da segunda.

Ele usa a a face  que ele precisa para realizar a tarefa da direita da segunda carta e aproveita para usar um dado qualquer para realizar a tarefa da esquerda e completar a segunda missão secundária, marcando os círculos no Registro de Missões da ficha de jogador.





A tarefa **A** necessita apenas de um dado da cor designada, a tarefa **B** de uma face específica de qualquer cor, e a tarefa **C** requer uma face de uma cor específica.


Ao completar uma tarefa, além de anotar o número do dado na parte superior da ficha de jogador, preencha o círculo equivalente no registro de missão secundária. **NOTE** que não existe nenhuma ordem para a realização das tarefas de uma missão secundária.





CUMPRIR MISSÃO SECUNDÁRIA

Quando o jogador passar pela sala da masmorra indicada na carta da missão secundária ( ou ) e após combater lacaios e/ou sargentos ou disparar armadilhas, o jogador **imediatamente** checa quantas tarefas desta missão **foram realizadas**.

Se **1** tarefa foi realizada o jogador recebe 2 ponto de Glória, 2 tarefas geram 7 pontos de Glória, finalmente

Ao lado, o jogador entrou na sala E6, onde marcou S1 durante a preparação, neste momento ele verifica que sua primeira missão secundária está com duas tarefas realizadas, então ele anota 7 pontos na trilha de pontos, e marca um  sobre a marcação da primeira missão secundária

realizando todas as tarefas, o jogador recebe 15 pontos de Glória. O jogador anota na  **ficha de jogador** o valor recebido e deverá marcar um  sobre a marcação da missão na folha de jogador. A partir deste momento este jogador **não** pode mais realizar tarefas desta missão, e se ele passar pelo mesmo espaço novamente, o jogador **não** recebe pontos novamente.

NOVA FASE:

MASMORRA É SAQUEADA

Os grupos dos jogadores não são os únicos a adentrarem na masmorra, em buscas de tesouros, por isso em Sidequest, se os jogadores não forem rápidos o suficiente, os tesouros poderão acabar!

Ao final da Segunda rodada, um dos jogadores deve retirar 3 cartas aleatoriamente do baralho de Tesouros. **Ao final da Quinta rodada** mais 3 cartas devem ser retiradas aleatoriamente por um dos jogadores.

Ao final da Sétima rodada retire **TODAS** as cartas restante do baralho, se algum jogador passar pela sala da masmorra com o baú

na última rodada, ele não recebe **nenhuma** carta de baú, **porém** **ainda** precisa enfrentar o lacaio poderoso. O número de cartas que são retiradas do baralho estão escritos na ficha de jogador.

COMBATENDO VILÕES

Esta fase é executada da mesma maneira que no jogo base.

FIM DE JOGO

A partida ainda acaba após o **combate** com o **vilão**, ao término do **oitava rodada**, e a pontuação final segue a mesma com a adição dos seguintes critérios:





Ficha do jogador







PONTUAÇÃO FINAL

Some todos os **pontos de glória** obtidos por cada jogador. **O jogador com mais pontos de glória vence a partida**. Em caso de **empate**, o jogador que tiver percorrido mais **salas** da **masmorra** vence. Caso o empate persista, todos os jogadores empatados compartilham a vitória.


Na **ficha de jogador** há um **espaço** para marcar todos os **pontos de glória** recebidos. Excetos por A, B, C, K, M, N (cujos pontos de glória são marcados durante o jogo), todos os outros itens serão pontuados apenas ao final da partida. São eles:



- A. Pontos de glória obtidos ao enfrentar o vilão** 
- B. Pontos de glória obtidos ao enfrentar o vilão** 
- C. Pontos de glória obtidos ao enfrentar o vilão** 
- D. Pontos de glória obtidos por**  **evolução**.





- E. Pontos de glória obtidos (ou perdidos) por**  **itens mágicos**.
- F. Gemas coletadas**.
- G. Lacaio derrotado, Sargentos inclusos**.
- H. Pontos de glória perdidos por**  **dano sofrido**.
- I. Ressurreição**.
- J. Cartas de objetivos e poderes**.
- K. Missões cumpridas**.
- L. Cartas de Artefato:** Se o jogador pegou uma  carta de artefato possui uma pontuação específica. A descrição completa delas está na página 10 deste livro de regras. Além disso, some pontos dependendo de qual rodada entrou pela primeira vez na sala do baú, se entrou.
- M/N. Missões Secundárias cumpridas:** Caso o jogador tenha cumprido uma ou as duas  Missões secundárias, registra os pontos de glória por missão secundária dependendo de quantas tarefas foram realizadas de cada uma (2, 7 ou 15 pontos).
- O. Total de pontos**.




RESUMOS





CARTAS DE ARTEFATO





Jóias: Receba 2  pontos de glória ao final do jogo. **Na preparação,** sempre coloque as 4 cartas de Jóias no baralho de tesouro.



Aguardente da Celeridade:
Uso único: Use 3  pontos de movimento. Receba, ao final do jogo, 1  ponto de glória a cada sete salas que explorou.





Anel Sinete das Cinco Famílias:
Uso único:  Evolua um nível do  ladino. Receba, ao final do jogo, 3  pontos de glória se seu  ladino atingiu o nível 6.


Bálsamo de Sofia: **Uso único:** Prepare duas  poções. Receba, ao final do jogo, 1  ponto de glória para cada quatro  poções que preparou.





Cajado de Banc: Receba um bônus de +2 no  nível de poder em combates contra  fantasmas. Receba, ao final do jogo, 1  ponto de glória por  fantasmas que derrotou.

Contas de Oração de Águila: **Uso único:**  Evolua um nível do  clérigo. Receba, ao final do jogo, 3  ponto de glória se seu  clérigo atingiu o nível 6.

Dedo de Goblin Dourado: **Uso único:** Use 1  extra nesta rodada. Não receba, nem perca  pontos de glória.

Escudo de Leonia: **Uso único:**  Evolua um nível do  guerreiro. Receba, ao final do jogo, 3  pontos de glória se seu  guerreiro atingiu o nível 6.





Espelho da Lua: **Uso único:** Mova para qualquer sala da masmorra. Receba, ao final do jogo, 2  pontos de glória.





Maça do Acólito: Receba um bônus de +2 no  nível de poder em combates contra  zumbis. Receba, ao final do jogo, 1  ponto de glória por  zumbi que derrotou.





OBSERVAÇÕES:

1- Os poderes abaixo são cumulativos com outros poderes que um jogador possa ter acesso.

2- Cartas de **uso único** devem ser viradas para baixo, para demonstrar que o seu poder foi usado. Se uma carta de tesouro der pontos no final da partida, ela o fará independente do poder ter sido usado ou não.

Malho de Guidark: Receba um bônus de +2 no  nível de poder em combates contra  orcs. Receba, ao final do jogo, 1  ponto de glória por  orc que derrotou.

Rapiera do Mar das Sombras: Receba um bônus de +2 no  nível de poder em combates contra  goblins. Receba, ao final do jogo, 1  ponto de glória por goblin  que derrotou.

Tomo do Conselho: **Uso único:**  Evolua um nível do  mago. Receba, ao final do jogo, 3  pontos de glória se seu  mago atingiu o nível 6.

VARIANTES

Estas variantes podem ser aplicadas tanto no jogo base quanto nesta expansão. Elas podem ser usadas de forma conjunta ou separadamente.

LACAIOS PODEROSOS:

No início da partida, verifique qual herói **não possui bônus contra nenhum vilão**. O nível de todos os lacaios cujo antagonista é aquele herói será aumentado em +1. **Escreva +1** do lado dos lacaios na masmorra (Exemplo. O Clérigo não receberá bônus contra nenhum vilão nessa partida. Nesse caso, todos os **zumbis**, antagonistas naturais dos clérigos, terão nível +1 nessa partida). Esta alteração de valor se aplicará apenas durante o combate, para objetivos e missões o lacao permanece com o **valor original**.

MODO DIFÍCIL E PESADELO:

Os jogadores podem decidir enfrentar vilões um pouco mais fortes durante a partida. Para isso, peças podem ser usadas sobre as cartas de vilão, que mudam a estatística de combate desses inimigos, deixando-os mais fortes e perigosos. Cada peça possui dois lados. O Modo Difícil utiliza as peças com uma caveira, o Modo Pesadelo utiliza o lado com 2 caveiras.

Se optarem por jogar neste modo, todos os 3 vilões devem utilizar o mesmo lado das peças. Cada peça possui a marcação , ou indicando sobre qual vilão é posto por esta peça.

VILÕES ALEATÓRIOS:

Escolha qualquer carta de masmorra. Não use os vilões indicados. Em vez disso, embaralhe separadamente os vilões por tipo (, e). Revele 1 carta de Vilão e outra . Se o herói que possui bônus contra o vilão for o mesmo que o , revele outra carta até que o herói seja diferente. Agora, revele 1 carta de Vilão . Se o herói que possui bônus contra o vilão for o mesmo que o ou , revele outra carta até que o herói seja diferente dos vilões anteriores. Prossiga com a partida normalmente.

MODO HISTÓRIA

Continue a conhecer a história do Reino de Leonia.

Escolha um capítulo para jogar e separe as missões que fazem parte dele.

É necessário jogar as missões de capítulo na ordem apresentada abaixo:

A Longa Noite: , ,

Estrada da Dor: , ,

Segredos Revelados: , ,

O Coração das Sombras: , ,

A partida transcorrerá normalmente, mas ao final de cada missão os participantes devem registrar seus pontos. Após a última partida, some as pontuações de cada um dos participantes a cada missão. Aquele que atingir a maior pontuação vence.

Modo História (solo): Jogue todas as missões do primeiro capítulo (A Longa noite) em sequência, começando pela . Some os pontos das 3 missões. Para poder jogar as missões do segundo capítulo, pelo menos **210 pontos** devem ser somados. Para jogar o terceiro capítulo, devem ser somados, pelo menos, **255 pontos** no segundo capítulo. O quarto capítulo é liberado se a soma foi de pelo menos **300 pontos** no terceiro. E para vencer o modo História Solo, você deve soma, no último capítulo, pelo menos **345 pontos**. Você está pronto para o desafio?

HALL DA FAMA

Avalie a sua performance ao final de uma partida solo e descubra o quão bem seu grupo de Heróis se saiu durante a aventura. Será que você foi um grande campeão ou apenas um novato? Confira abaixo e descubra!

ABAIXO DE 50 - CAMPONÊS:

Você não é um aventureiro, mas sim um cidadão comum que decidiu invadir uma masmorra. Provavelmente alguns de seus companheiros não conseguiram retornar com vida.

51 A 60 - NOVATO:

Você não está adequadamente preparado para lidar com as ameaças que se apresentam, mas você e seus parceiros voltaram com vida... isso já é alguma coisa, certo? Se prepare melhor para a próxima aventura e tente novamente.

61 A 70 - PROTETOR DA VILA:

Os camponeses estão admirados com suas histórias e celebram seus feitos na taverna local, porém o seu nome está longe de fazer parte das grandes sagas.

71 A 80 - AVENTUREIRO:

Definitivamente você é um indivíduo acima da média. Seu caminho até o grupo de elite será longo, mas a cada nova aventura seus poderes e sabedoria aumentam.

81 A 90 - HERÓI:

Você conseguiu realizar feitos grandiosos e dignos de reconhecimento. Mercadores e viajantes respeitam sua experiência e valentia, levando suas histórias para os quatro cantos do mundo.

91 A 100 - CAMPEÃO DO REINO:

Aventureiros desse nível são celebrados por onde passam. Provavelmente você já foi convidado para fazer parte de grupos de elite como os Leões Reais.

101 A 110 - VETERANO:

Inúmeras missões aumentaram significativamente sua eficiência e poder. Aventureiros desse nível são convocados para resolver problemas impossíveis e destruir as ameaças mais assustadoras.

111 A 120 - LENDÁRIO:

Você está entre os maiores aventureiros de todos os tempos. Suas conquistas são lendárias e inspiram novas gerações de heróis a seguir em frente com a missão de defender a bondade e a justiça.

ACIMA DE 120 - ÉPICO:

Seus poderes ultrapassam a escala mortal e só podem ser descritos como divinos. Os piores vilões tremem diante da simples menção do seu nome. De fato, dragões, liches e todo o tipo de monstro teme sua perícia, tenacidade e estratégia superior.



Criado por Leandro Pires
Arte e Design Gráfico por Dan Ramos
Desenvolvimento por Diego Bianchini
Design da caixa Gerson Lopes
Manual Escrito por Thiago Leite
Diagramado por Thiago Leite e Andreza Farias
História por Márcio Botelho
Revisado por Márcio Botelho