

2

ARTE PROVISÓRIA

Aranha Gigante da Masmorra

Aliado Monstro

2301

666[Efeito - Prender com Teia] Escolha um personagem com valor de **FORÇA** menor que a **DESTREZA** deste aliado, cause **CONSTRIÇÃO 1** ao alvo.

[Passiva - Venenosa] Ataques bem sucedidos deste aliado causam **ENVENENADO 1** ao alvo.

4

3

1

5

4

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

2

ARTE PROVISÓRIA

Aranha Gigante da Masmorra

Aliado Monstro

2301

666[Efeito - Prender com Teia] Escolha um personagem com valor de **FORÇA** menor que a **DESTREZA** deste aliado, cause **CONSTRIÇÃO 1** ao alvo.

[Passiva - Venenosa] Ataques bem sucedidos deste aliado causam **ENVENENADO 1** ao alvo.

4

3

1

5

4

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

2

ARTE PROVISÓRIA

Armadura Animada

Aliado Espírito

1104

Fraqueza (2) a danos Contundentes

[Passiva] Armadura Animada não é afetada por condições, exceto **Constrição** e **Congelado**. Além disso, durante cada Etapa de Encerramento de um jogador, recupere toda a vida deste aliado.

4

3

1

5

2

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

2

ARTE PROVISÓRIA

Armadura Animada

Aliado Espírito

1104

Fraqueza (2) a danos Contundentes

[Passiva] Armadura Animada não é afetada por condições, exceto **Constrição** e **Congelado**. Além disso, durante cada Etapa de Encerramento de um jogador, recupere toda a vida deste aliado.

4

3

1

5

2

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

2

ARTE PROVISÓRIA

Bandido Sorrateiro

Aliado Humano - Ladino

2310

66[Efeito - Roubar!] Adicione ao inventário de Bandido Sorrateiro uma arma ou item de um personagem adversário cujo valor de **DESTREZA** seja menor que o deste aliado.

[Passiva - Liso] Quando Bandido Sorrateiro for atacado (2º momento), adicione bônus à sua defesa igual à diferença de **DESTREZA** entre ele e o atacante, mas somente se o atributo deste aliado for maior.

3

4

1

3

2

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

2

ARTE PROVISÓRIA

Bandido Sorrateiro

Aliado Humano - Ladino

2310

66[Efeito - Roubar!] Adicione ao inventário de Bandido Sorrateiro uma arma ou item de um personagem adversário cujo valor de **DESTREZA** seja menor que o deste aliado.

[Passiva - Liso] Quando Bandido Sorrateiro for atacado (2º momento), adicione bônus à sua defesa igual à diferença de **DESTREZA** entre ele e o atacante, mas somente se o atributo deste aliado for maior.

3

4

1

3

2

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

3

ARTE PROVISÓRIA

Caldeirão Vivo

Aliado Espírito

1104

666[Efeito - Jato Ácido] Este aliado recebe bônus de **Ataque +2**. Ao realizar este ataque, escolha imediatamente entre:

1 Se acertar (3º momento), cause **Danificado** a até duas cartas diferentes no inventário do alvo.

2 Se acertar (3º momento), o dano desta magia torna-se irreversível.

4

5

1

2

3

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

3

ARTE PROVISÓRIA

Caldeirão Vivo

Aliado Espírito

1104

666[Efeito - Jato Ácido] Este aliado recebe bônus de **Ataque +2**. Ao realizar este ataque, escolha imediatamente entre:

1 Se acertar (3º momento), cause **Danificado** a até duas cartas diferentes no inventário do alvo.

2 Se acertar (3º momento), o dano desta magia torna-se irreversível.

4

5

1

2

3

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

3

ARTE PROVISÓRIA

Caldeirão Vivo

Aliado Espírito

1104

666[Efeito - Jato Ácido] Este aliado recebe bônus de **Ataque +2**. Ao realizar este ataque, escolha imediatamente entre:

1 Se acertar (3º momento), cause **Danificado** a até duas cartas diferentes no inventário do alvo.

2 Se acertar (3º momento), o dano desta magia torna-se irreversível.

4

5

1

2

3

Vitor Ripinski

Odissela Card Game

1



ARTE PROVISÓRIA

Goblin Trapaceiro

▲ Aliado Goblin - Caçador 1 2 0 1

Fraqueza (1) a danos Mágicos

6 [Efeito - Incomodar] Escolha um personagem adversário. Cause penalidade de Defesa -1 ao alvo até o fim deste turno.

[Passiva] Se Goblin Trapaceiro derrota um personagem (4º momento). O Controlador desse personagem deve descartar 1 carta.

2 3 1 2 1

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1



ARTE PROVISÓRIA

Goblin Trapaceiro

▲ Aliado Goblin - Caçador 1 2 0 1

Fraqueza (1) a danos Mágicos

6 [Efeito - Incomodar] Escolha um personagem adversário. Cause penalidade de Defesa -1 ao alvo até o fim deste turno.

[Passiva] Se Goblin Trapaceiro derrota um personagem (4º momento). O Controlador desse personagem deve descartar 1 carta.

2 3 1 2 1

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1



ARTE PROVISÓRIA

Gosma Viva

▲ Aliado Monstro 0 1 0 2

Resistência (2) a danos Físicos

[Passiva] Todo personagem que ataque ou seja atacado por Gosma Viva recebe 1 de Dano de Terra. Além disso, uma arma, escudo ou equipamento aleatório do personagem adversário recebe Danificado 1.

3 1 1 1 1

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1



ARTE PROVISÓRIA

Gosma Viva

▲ Aliado Monstro 0 1 0 2

Resistência (2) a danos Físicos

[Passiva] Todo personagem que ataque ou seja atacado por Gosma Viva recebe 1 de Dano de Terra. Além disso, uma arma, escudo ou equipamento aleatório do personagem adversário recebe Danificado 1.

3 1 1 1 1

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

4



ARTE PROVISÓRIA

Mímico

▲ Aliado Monstro 4 1 0 3

666 [Ataque - Engolir!] Este aliado recebe bônus de Ataque +2. Se acertar um aliado, acople o alvo a este aliado, se após duas rodadas o alvo permanecer acoplado, o alvo é exilado. Um alvo acoplado não pode realizar ações ou ser resgatado.

[Passiva - Recompensa] O Jogador cujo um personagem sobre seu controle derrote este aliado saca 1 carta.

5 5 1 3 3

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

3



ARTE PROVISÓRIA

Rato Magicamente Modificado

▲ Aliado Animal 2 3 0 4

Resistência (2) a danos Mágicos

66 [Ataque - Mordida Venenosa] Este aliado recebe bônus de Ataque +1. Se acertar, cause Envenenado 2 ao alvo.

[Passiva - Mutação Mágica] Se Rato Magicamente Modificado ataca um personagem aliado, reduza 1 de energia do alvo e adicione 1 de energia a este aliado.

5 4 1 3 3

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

2



ARTE PROVISÓRIA

O Quadro do Mago

▲ Aliado Espírito 0 2 1 3

66 [Efeito - Labaredas] Cause 2 de dano de Fogo a um personagem adversário.

66 [Efeito - Supressão Arcana] Escolha um personagem adversário. Se o alvo possuir um valor de **ARCANO** menor que a deste aliado, ele recebe penalidade de Ataque -1 e Defesa -1 até o início de seu próximo turno.

2 5 1 2 4

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

2



ARTE PROVISÓRIA

O Quadro do Mago

▲ Aliado Espírito 0 2 1 3

66 [Efeito - Labaredas] Cause 2 de dano de Fogo a um personagem adversário.

66 [Efeito - Supressão Arcana] Escolha um personagem adversário. Se o alvo possuir um valor de **ARCANO** menor que a deste aliado, ele recebe penalidade de Ataque -1 e Defesa -1 até o início de seu próximo turno.

2 5 1 2 4

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

2



ARTE PROVISÓRIA

O Quadro do Mago

▲ Aliado Espírito 0 2 1 3

66 [Efeito - Labaredas] Cause 2 de dano de Fogo a um personagem adversário.

66 [Efeito - Supressão Arcana] Escolha um personagem adversário. Se o alvo possuir um valor de **ARCANO** menor que a deste aliado, ele recebe penalidade de Ataque -1 e Defesa -1 até o início de seu próximo turno.

2 5 1 2 4

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1

ARTE PROVISÓRIA

Tomo Enfeitiçado

Aliado Espírito

0 2 0 4

666[Efeito - Disparo Elemental] Escolha um personagem adversário e cause 2 de Dano ao alvo. Adicionalmente, role 1d6, o tipo do dano é tratado de acordo com o resultado: 1 = Água / 2 = Fogo / 3 = Terra / 4 = Vento / 5 = Raio / 6 = Mágico.

6[Passiva (Raio) - Biblioteca Maluca] Tomo Enfeitiçado recebe bônus de Ataque +1 para cada outro Tomo Enfeitiçado em jogo.

2 4 1 1 3

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1

ARTE PROVISÓRIA

Tomo Enfeitiçado

Aliado Espírito

0 2 0 4

666[Efeito - Disparo Elemental] Escolha um personagem adversário e cause 2 de Dano ao alvo. Adicionalmente, role 1d6, o tipo do dano é tratado de acordo com o resultado: 1 = Água / 2 = Fogo / 3 = Terra / 4 = Vento / 5 = Raio / 6 = Mágico.

6[Passiva (Raio) - Biblioteca Maluca] Tomo Enfeitiçado recebe bônus de Ataque +1 para cada outro Tomo Enfeitiçado em jogo.

2 4 1 1 3

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1

ARTE PROVISÓRIA

Tomo Enfeitiçado

Aliado Espírito

0 2 0 4

666[Efeito - Disparo Elemental] Escolha um personagem adversário e cause 2 de Dano ao alvo. Adicionalmente, role 1d6, o tipo do dano é tratado de acordo com o resultado: 1 = Água / 2 = Fogo / 3 = Terra / 4 = Vento / 5 = Raio / 6 = Mágico.

6[Passiva (Raio) - Biblioteca Maluca] Tomo Enfeitiçado recebe bônus de Ataque +1 para cada outro Tomo Enfeitiçado em jogo.

2 4 1 1 3

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1

ARTE PROVISÓRIA

Tomo Enfeitiçado

Aliado Espírito

0 2 0 4

666[Efeito - Disparo Elemental] Escolha um personagem adversário e cause 2 de Dano ao alvo. Adicionalmente, role 1d6, o tipo do dano é tratado de acordo com o resultado: 1 = Água / 2 = Fogo / 3 = Terra / 4 = Vento / 5 = Raio / 6 = Mágico.

6[Passiva (Raio) - Biblioteca Maluca] Tomo Enfeitiçado recebe bônus de Ataque +1 para cada outro Tomo Enfeitiçado em jogo.

2 4 1 1 3

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

1

ARTE PROVISÓRIA

Tomo Enfeitiçado

Aliado Espírito

0 2 0 4

666[Efeito - Disparo Elemental] Escolha um personagem adversário e cause 2 de Dano ao alvo. Adicionalmente, role 1d6, o tipo do dano é tratado de acordo com o resultado: 1 = Água / 2 = Fogo / 3 = Terra / 4 = Vento / 5 = Raio / 6 = Mágico.

6[Passiva (Raio) - Biblioteca Maluca] Tomo Enfeitiçado recebe bônus de Ataque +1 para cada outro Tomo Enfeitiçado em jogo.

2 4 1 1 3

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

15

ARTE PROVISÓRIA

Guardião do Conhecimento

2 Fase

4 4 5 5

Guardião do Conhecimento não é afetado por condições, mas recebe seus danos. No turno deste chefe, role 2d6 e ative:
1) [Invocar Tomos e Calderões] Invoque 1 Tomo Enfeitiçado e 1 Calderão Vivo no campo inimigo. Se não há espaço para invocar, todos os inimigos recebem bônus de 2) [Dano +2] Dano +2 neste turno.
2) [Dano +2] Dano +2 neste turno.
3) [Efeito - Espelho Etéreo] A próxima perca de Efeito ou Ataque usada contra este chefe será negada.
4) [Efeito - Fragmentar] Cause Danificado 1 a uma carta aleatória em campo (do último jogador).
5) [Efeito - Invocar Reflexo] Invoque 1 personagem ★ RAIO no campo inimigo; ele recebe +5 de Vida e Ataque e reflete +5 de Vida e também 5 de energia.
6) [Efeito - Recuperação] Quando o Conhecimento recupera +5 P. Jog.

13 4 7

PROMO

20

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

20

ARTE PROVISÓRIA

Guardião do Conhecimento

2 Fase

3 3 3 4

Guardião do Conhecimento não é afetado por condições, mas recebe seus danos. No turno deste chefe, role 1d6 e ative:
1) [Invocar Tomos e Calderões] Invoque até 2 Tomos Enfeitiçados no campo inimigo e 2 Calderões Vivos no campo inimigo. Se não há espaço para invocar, todos os Tomos Enfeitiçados e 1 Calderão Vivo no campo inimigo recebem bônus de 2) [Dano +2] Dano +2 neste turno.
3) [Efeito - Punição] Cada personagem (dos jogadores) recebe dano igual ao valor de seu maior atributo.
4) [Efeito - Banimento] Retorne um aliado (jogadores) para o batalhão de seu controlador.
5) [Efeito - Recuperação] Quando o Conhecimento recupera 5 de Vida e também 5 de energia.
6) Apenas uma vez por turno - Role o dado mais duas vezes.
O Guardião é um ser antigo e poderoso. Para pensá-lo, seria preciso ser um ser antigo. Também foi responsável por levar muitos destes antigos para a Ala Hospitalar com pensamentos sérios.
+5 P. Jog.

11 2 3 4

PROMO

30

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

15

ARTE PROVISÓRIA

O Arquivista

Subchefe

1 1 1 5 5

O Arquivista não é afetado por condições, mas recebe seus danos. No turno deste chefe, role 1d6 e ative:
1) [Invocar Tomos e Calderões] Invoque até 2 Tomos Enfeitiçados no campo inimigo. Se não há espaço para invocar, todos os Tomos Enfeitiçados recebem bônus de Ataque +2 e Dano +1 neste turno.
2) [Efeito - Arquivar] Cada jogador deve descartar 1 carta da sua mão.
3) [Efeito - Paginas em Branco] Um personagem aleatório recebe Silêncio 1 em até 3 de suas perícias (aleatorias).
4) [Efeito - Catálogo] Cause 1d6 de dano de Caos em um personagem (jogadores) aleatório.
5) [Efeito - Regras da Biblioteca] Crie uma próxima rodada. O Arquivista recupera 10 pontos de vida. Jogue o dado novamente.
6) O Arquivista recupera 10 pontos de vida. Jogue o dado novamente.
Este tem como objetivo proteger o conhecimento da biblioteca. É dito na torre que o Arquivista já foi um aluno promissor que foi morto na academia.
+5 P. Jog.

11 2 3 4

PROMO

50

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

4

ARTE PROVISÓRIA

Bárbaro da Guarda Sombria

Aliado Minotauro - Bárbaro

3 2 0 1

Resistência (2) a danos Contundentes

[Passiva] Armas portadas por Bárbaro da Guarda Sombria não podem ter suas ações de uso único ou qualquer tipo de perícias ativadas. Além disso, dobre o bônus de Ataque e Dano de qualquer arma portada por este aliado.

4 3 1 4 1

Vitor Ripinski
Odissela Card Game

