



ODISSEIA

CARD GAME

Um jogo de:
Vinicius R. Botelho Drummond

Com ilustrações de:
Vitor Ripinski, Leonardo Silva, Gabriel Alonso,
Vanessa Santos, Bruno Nascimento, Caroline Feijó,
e Isabela Salles

Revisão por:
Matheus Eler

Manual de Regras

Conceito

Odisseia Card Game é um jogo de batalha de cartas em que cada jogador é representado por uma carta de Campeão, enfrentando os Campeões dos demais jogadores para alcançar a vitória.

Sua temática é inspirada na alta fantasia medieval — um mundo onde a magia é parte natural da realidade, moldando o ambiente ao redor e criando cenários extraordinários, como ilhas flutuantes ou pessoas capazes de conjurar chamas com as próprias mãos.

Essa mesma inspiração também está presente nos RPGs (Role-Playing Games), que serviram de base para a criação das regras e mecânicas do jogo.

Como jogo de cartas, Odisseia se propõe, antes de tudo, a ser uma experiência competitiva. Sua ambientação detalhada oferece nuances estratégicas que os jogadores podem explorar para tornar cada partida ainda mais envolvente.

O jogo também conta com modos alternativos, como o tradicional Mesão, ideal para partidas no estilo “cada um por si”, com três ou mais jogadores, além de modos em duplas e solo.

Para o futuro, estão previstos novos modos tanto cooperativos, incluindo uma Campanha de História e experiências com elementos de RPG, como novos conteúdos para jogador x jogador.

Seja qual for o seu estilo de jogo, em Odisseia você encontrará um mar de possibilidades. Esperamos que sua jornada seja épica — e divertida!



Elementos Principais

Antes de iniciar uma partida de Odisseia, é importante conhecer alguns dos principais elementos do jogo, os quais serão detalhados ao longo deste manual.

O Campeão é a peça central da sua estratégia. Todas as suas decisões devem considerar suas características e perícias (magias e habilidades). Não se esqueça também de escolher a subclasse que melhor combina com o seu estilo de jogo! O jogador que souber explorar melhor os recursos do seu Campeão certamente terá uma vantagem significativa — e estará mais próximo da vitória.

Seu objetivo, isto no modo Jogador x Jogador e outros modos similares, como batalha de duplas ou mesão, é derrotar o(s) Campeão(ões) adversário(s), reduzindo seus pontos de vida a zero.

Durante a partida, seu Campeão contará com o apoio de diversos aliados poderosos, cada um com suas próprias particularidades. Além disso, você terá acesso a um arsenal de armas, equipamentos, itens e outros elementos estratégicos.

Também é fundamental administrar bem seus recursos, especialmente a sua Fonte de Mana — um recurso que se regenera a cada rodada e determina o número de ações possíveis durante o seu turno.

Por fim, explore os atributos do personagem, que podem ser a chave para desbloquear novas perícias e mudar o rumo do jogo a seu favor.

Odisseia oferece uma ampla variedade de cartas e elementos que permitem inúmeras estratégias. Você pode explorar quantas possibilidades quiser, mas lembre-se: uma estratégia vencedora começa já na escolha das cartas que irão compor o seu baralho.



Campeão

O Campeão é a peça-chave do seu baralho. Independentemente do modo de jogo, ele sempre representará você durante a partida. As cartas de Campeão podem ser identificadas por seu alinhamento, indicado logo abaixo do nome da carta — podendo ser Herói/Heroína ou Vilão/Vilã. Além disso, os Campeões não possuem custo de mana, pois já estão em campo desde o início do jogo.

Cada Campeão possui uma ou mais classes, que definem quais perícias (habilidades e magias) poderão ser adquiridas durante a partida, identificadas através do ícone à direita da sua barra de tipo, como exemplo  para Cavaleiros. Elas também determinam quais subclasses estarão disponíveis para escolha.

Todos os Campeões possuem, por padrão, 30 pontos de vida. Seus atributos iniciais são definidos pelo jogador, distribuindo os seguintes valores: 2, 1, 1 e 0, entre os quatro atributos do jogo:

Os valores de atributo, por padrão, vão de 0 a 5.

Esses atributos serão utilizados ao longo da partida para calcular os efeitos de determinadas ações — seja para garantir o sucesso de um ataque ou proteger-se dele. No caso das cartas de Campeão, os atributos também determinam quais perícias podem ser aprendidas.

Cada jogador deve escolher 2 perícias iniciais com base na distribuição dos atributos escolhidos.

Atenção: As cartas de Campeão não podem ser removidas do campo, exceto por efeitos de suas próprias perícias. Se a vida de um Campeão chegar a 0 pontos, o jogador é imediatamente eliminado da partida.



FORÇA



DESTREZA



INTELIGÊNCIA



ARCANO

Estes são os ícones de classe já revelados no jogo:



BÁRBARO



CAVALEIRO



MAGO



NECROMANTE

Subclasses



As subclasses são representações dos caminhos que o Campeão pode seguir dentro de uma determinada classe. Elas definem regras para a jogabilidade, como dizer que tipo de carta receberá bônus do seu Campeão, ou que tipo de equipamentos o mesmo pode utilizar, assim como dão novos poderes para deixar seu personagem ainda mais versátil.

Ao início da partida, você deverá escolher 1 carta de subclasse de acordo com a classe do Campeão escolhido, as demais subclasses não poderão ser utilizadas durante todo o resto da partida.

As cartas de subclasse são as únicas que **ficam por baixo da carta do Campeão**, ela sempre deve estar visível para consulta de qualquer jogador. **As ações realizadas por uma subclasse não podem ser respondidas**, como por exemplo a ação de resgatar com a subclasse Guardião.



Manas



A Mana é o recurso mais importante em Odisseia — sem ela, você não poderá jogar cartas ou realizar ações durante a partida.

Cada jogador inicia com 3 Manas e, a cada turno, durante sua Etapa Técnica, pode realizar a ação “Gerar Mana”, que consiste em colocar uma carta da mão, virada para baixo, na sua Fonte de Mana, tratando-a como uma nova Mana.

| Para indicar que uma Mana foi usada, incline-a (coloque na posição diagonal ou horizontal).

Durante a Etapa Inicial de cada turno, você pode “recarregar” suas Manas, ou seja, retornar as Manas gastas à posição ativa, tornando-as utilizáveis novamente.

Sua Fonte de Mana tem um limite de 10 Manas ativas (independente do tipo). Isso significa que, mesmo que você tenha mais de 10 cartas na Fonte de mana, apenas 10 podem estar ativas simultaneamente.

No início de cada turno, você recarrega suas Manas até esse limite. Manas que ultrapassem o limite permanecem como gastas.

Tipos de Manas

Durante a partida, certos efeitos de cartas podem gerar Manas especiais, com usos e restrições próprias, são elas:



MANA EFÊMERA: Funciona como uma Mana comum para todos os fins, mas é temporária e deve ser removida após seu uso.



MANA VIGOROSA: Pode ser usada apenas para pagar custos de perícias (habilidades e magias) de personagens, ou de cartas cujas perícias contidas nelas possuam um nome (*exemplo: Na carta, Cajado da Força Arcana, em sua caixa de efeito, você encontra a perícia 'Energia Arcana', que por possuir um nome, pode utilizar da Mana Vigorosa para pagar seu custo de ativação*). Após o uso, é removida do jogo.



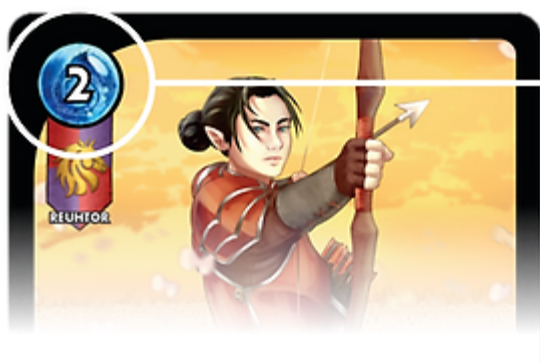
MANA EVOCADORA: Utilizada exclusivamente para pagar os custos de invocação, materialização e criação de cartas — ou para ativação de armadilhas. Não deve ser usada para pagar custos de perícias. Assim como as demais, é removida do jogo após o uso.

Usos da Mana

A Mana é usada, principalmente, para:



Exemplo:



Em Patrulheira de Reuhtor, o ícone de Mana indica que o custo para que esta personagem seja invocada em campo é de 2 Manas.

Pagar o custo de invocação, criação ou materialização de cartas.

O custo está indicado no canto superior esquerdo da carta, por meio de um ícone com o valor necessário à carta desejada ao campo. Veja no exemplo a seguir:

Pagar o custo de ativação de perícias.

As perícias possuem seus custos descritos na caixa de texto da carta. Cada ícone de gota () de Mana representa 1 Mana a ser paga para executar a ação correspondente.

Exemplo:



Ainda na *Patrulheira de Reuhtor*, ao localizarmos a caixa de texto da personagem, encontramos 2 perícias as quais ela pode realizar:

A Primeira '*Disparo Doloso*', possui apenas 1 símbolo de gota  , indicando que apenas é necessário 1 mana para ativá-la.

A segunda perícia, o '*Tiro de Aviso*', possui 2 símbolos de gota   , portando, sendo necessário pagar 2 manas para ativá-la.

Energia dos Aliados



Suas cartas de Aliados também possuem sua própria Mana, representada por um recurso chamado Energia. Você pode identificá-la no canto inferior direito da carta, por meio de um ícone de cristal azul. O número dentro do cristal indica a quantidade de Energia disponível para aquele personagem.

| A Energia funciona como uma forma específica de Mana, mas com uma limitação: Ela só pode ser usada para pagar os custos de magias, habilidades ou cartas portadas naquele mesmo Aliado, como Armas ou Itens.

Um aliado sem energia ainda pode utilizar suas perícias, porém para isto, você deverá pagar o custo da ativação da perícia escolhida usando as manas da sua Fonte de Mana. A Energia não se recupera normalmente. Contudo, você pode transferir um valor qualquer de mana da sua Fonte de Mana para a energia de um aliado em campo. Esta transferência de energia deve ocorrer na sua Etapa Técnica, e não há limite de energia que um aliado possa armazenar (pode passar o inicial).

Baralhos e Raridades

Em Odisseia, você utilizará dois baralhos distintos durante a partida:

1. Baralho Principal

Chamado apenas de “Baralho” pelas cartas do jogo, ele é composto por suas cartas de:

- Aliados
- Estruturas
- Armadilhas
- Armas/Escudos
- Equipamentos
- Itens
- Cenários



Essas cartas vão representar o ambiente, seus companheiros e todos os recursos que seu Campeão utilizará para vencer o confronto.

O Baralho Principal **deve conter entre 40 e 50 cartas**, combinando livremente os tipos acima.

2. Reserva & Grimório

Esse segundo conjunto é dividido em duas partes:

• Reserva

A Reserva é um baralho auxiliar onde você pode incluir:

- Cópias extras das cartas do seu Baralho Principal
- Cartas situacionais que você não deseja sacar normalmente
- Personagens especiais, como Elementais, Ritualísticos ou Familiares.

As cartas da Reserva não podem ser sacadas diretamente; elas só entram em jogo através de efeitos de outras cartas.

A Reserva pode conter até 10 cartas.

• Grimório

O Grimório é o baralho que reúne todas as Perícias disponíveis para o seu Campeão. (veja mais na página sobre perícias)

Lembre que cada perícia possui uma classe específica que pode utilizá-la. Então tome cuidado para não incluir perícias de classes que você não pode utilizar.

Até o momento, cada Campeão possui apenas 1 classe.

Seu Grimório pode conter até 10 Perícias. E deve possuir no mínimo 2 perícias (suas iniciais).

Raridades

As raridades funcionam como um fator de balanceamento da força e efetividade das cartas. Algumas cartas podem pedir interação específica com uma raridade, como *por exemplo a carta ‘Dama das Armas’, que possui a habilidade de adicionar armas da sua*

reserva para o inventário dela, mas apenas armas  comuns. As raridades também funcionam como fator para limitar a quantidade de cópias que cada carta pode ter em seu baralho e/ou reserva.



COMUM



INCOMUM



RARA



ÉPICA



Cartas Comuns: até 2 cópias no baralho e até 2 cópias na reserva.



Cartas Incomuns: até 1 cópia no baralho e até 1 cópia na reserva.



Cartas Raras: até 1 cópia por carta em um limite total de 5 cartas raras somando baralho e reserva.



Cartas Épicas: até 1 cópia de cada, com um limite máximo de 3 cartas épicas, todas obrigatoriamente juntas das cartas da reserva (suas cartas épicas não contam para o limite de 10 cartas da sua Reserva).



COMUM



INCOMUM



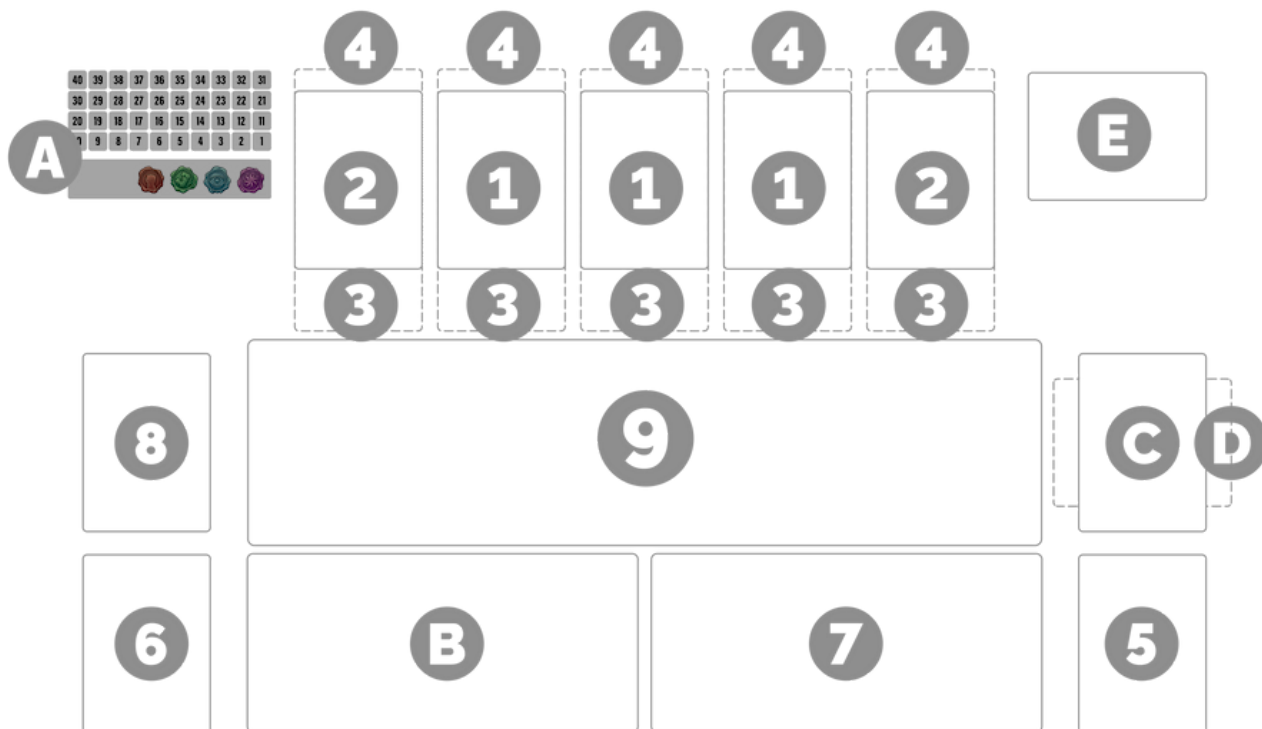
RARA



ÉPICA

Posicionamento dos Elementos

Nosso tabuleiro de Odisseia foi configurado para melhorar a organização e o gerenciamento dos recursos e informações durante a partida. De acordo com o gráfico abaixo, o posicionamento de cada elemento é:



A) Controle de Vida e Atributos: Espaços dedicados ao controle dos pontos de vida do Campeão e aos valores atuais de seus atributos.

B) Fonte de Mana: Local onde ficam suas Manas, o recurso principal utilizado para executar ações durante a partida.

C) Cova: É a “Pilha de Descarte” do jogo. Aqui permanecem as cartas que foram derrotadas, destruídas, descartadas ou crestadas (enviadas diretamente do baralho para a Cova).

D) Etéreo: Localizado abaixo da Cova. O Espaço Etéreo é onde ficam as cartas que foram exiladas do jogo por efeitos de outras cartas. Quando uma carta é enviada ao Etéreo e posteriormente retorna ao jogo, ela deve manter todas as condições anteriores, incluindo marcadores de dano e gasto de energia que possuía ao deixar o campo ou inventário.

E) Loot: Espaço destinado às cartas que foram jogadas ao Loot, seja por terem sido largadas por personagens ou colocadas ali por efeitos de outras cartas (veja mais em “Pilhar”).

1) Zona de Campo: Área onde são posicionados os seus personagens, como o Campeão, Aliados e Estruturas.

2) Zonas de Campo Bloqueadas: Funcionam como a Zona de Campo padrão, mas só podem ser utilizadas caso alguma carta de Cenário desbloqueie esses espaços.

3) Inventário de Aliados / Espaço da Subclasse do Campeão: Em Odisseia, seus Aliados também podem ser equipados com armas, escudos, equipamentos ou itens, além de aliados com mecânicas especiais que são colocados no inventário.

| Cada aliado pode ter apenas 1 carta nesse espaço. Já o Campeão, utiliza este espaço para posicionar sua Subclasse escolhida.

4) Zona de Estruturas: Aqui são posicionadas as cartas de Estruturas, elas ficam "por cima" das cartas de personagem, às vezes os ocultando, ou não. Consulte a página de detalhes das cartas para entender melhor seu funcionamento.

5) Posição do Baralho Principal: Aqui deve ser colocado o seu baralho principal, composto por 40 a 50 cartas, conforme as regras de montagem.

6) Posição da Reserva e do Grimório: Espaço onde ficam suas cartas de Perícia, cartas Épicas e as cartas escolhidas para compor sua Reserva. Também é aqui que você pode deixar cartas de Mana geradas por outras cartas, como Mana Vigorosa, Mana Evocada ou Mana Etérea.

7) Perícias Aprendidas: Local onde você posiciona suas Perícias Iniciais e todas as que for aprendendo ao longo da partida com o seu Campeão.

8) Espaço do Cenário: Neste espaço são colocadas as cartas de Cenário.

9) Inventário do Campeão: Espaço reservado para equipar seu Campeão com armas, escudos, equipamentos, itens, montarias ou mascotes.

| O limite é de 7 cartas neste espaço.

Preparação

Para jogar Odisseia, você precisará ter à sua disposição os seguintes elementos:

- 1 Carta de Campeão;
- 1 ou mais Cartas de Subclasse;
- 3 cartas de Mana;
- Baralho principal: composto com no mínimo 40 cartas, e máximo de 50 cartas;
- Baralho Reserva (opcional) e Grimório (conjunto de perícias - obrigatório ao menos 2 perícias para iniciar partida): ambos compostos com no máximo 10 cartas cada - épicas, manas extras e fichas não contam no limite destes baralhos.
- Um conjunto de dados ou marcadores para acompanhar os atributos do seu Campeão.

Antes de iniciar a partida

Uma vez que você tenha preparado seu baralho, reserva, grimório e escolhido seu Campeão e Subclasse, você está pronto para jogar Odisseia!

• Preparação da Partida:

1. Posicione as cartas no tabuleiro conforme indicado no início desta página.

2. Coloque o marcador de vida em 30 pontos (vida inicial de todos os Campeões).



3. Posicione o Campeão escolhido para jogar com a face virada para baixo, na posição central de seu campo.



Iniciando a partida

Após ambos os jogadores posicionarem seu campeão, ambos os jogadores devem, ao mesmo tempo, revelar seus respectivos campeões.



Após isto, ambos os jogadores escolhem qual subclasse querem utilizar contra o adversário, e as posicionam viradas para baixo, por debaixo de seu respectivo campeão.

Ambos revelam a escolha da subclasse juntos.



Após concluir estas etapas. Ambos os jogadores devem definir uma forma justa e aleatória de qual jogador será o jogador inicial. É importante ressaltar que, o jogador que

iniciar a partida, não poderá, apenas em seu primeiro turno, utilizar a ação de "Gerar Mana" durante sua Etapa Técnica.

Além disso, nenhum jogador, durante toda a primeira rodada, poderá interagir com os demais jogadores. Qualquer ação, perícia ou similar que exija uma interação, não surtirá efeito.

Agora é hora de sacar sua mão inicial (adicione a sua mão 7 cartas do topo de seu baralho, após tê-lo previamente embaralhado - é também de bom grado, deixar seu oponente "cortar" seu baralho).

Neste momento, você, na ordem que quiser:

1. Realizar o Mulligan: Você pode, uma única vez durante esta etapa, devolver um número qualquer de cartas da sua mão inicial para o fundo do baralho, e sacar a mesma quantidade - após isso, embaralhe seu baralho.

2. Definir seus valores de atributo iniciais: Você deve distribuir os valores "2", "1", "1" e "0" entre os quatro atributos de seu campeão (Força, Destreza, Inteligência e Arcano).



Neste exemplo, alocamos os nossos valores em Força, Inteligência e Arcano, com os números 1 para Força, 2 para Inteligência e 1 em Arcano.

3. Escolher suas perícias iniciais: Com base na escolha dos valores de seus atributos iniciais, você deve escolher duas perícias de seu Grimório, que sejam compatíveis com a classe do campeão que você esteja jogando, exemplo:



Neste exemplo: Supondo que estamos jogando com o Campeão Voghr, e que posicionamos os valores de atributo iniciais em:

Força : 2 / Destreza : 1 / Inteligência : 0 / Arcano : 1

Sendo assim, podemos iniciar com as perícias Grito de Guerra (Requisito de 1 de Destreza = OK) e Repelir (Requisito de 2 de Força = OK)

As perícias iniciais são escolhidas também com face para baixo, e reveladas ao início da partida, ao mesmo tempo por ambos os jogadores.

No momento em que as perícias são reveladas, a partida começa!

Turno do Jogador

Em Odisseia, os jogadores se alternam em turnos, onde cada um tem um período exclusivo para realizar suas ações antes de passar a vez ao próximo jogador. Um ciclo completo de turnos (todos os jogadores jogando uma vez) é chamado de Rodada.

Durante o seu turno, você deve seguir 4 etapas, cada uma com suas próprias possibilidades de ação.

Esse modelo foi criado para garantir um melhor controle estratégico das ações de cada jogador, além de permitir que o oponente acompanhe com clareza o que está acontecendo e, se necessário, possa interagir com suas cartas no momento adequado.

Resumo do turno de jogador:

ETAPA
INICIAL

ETAPA
TÉCNICA

ETAPA DE
GUERRA

ETAPA DE
ENCERRAMENTO

VOCÊ ESCOLHE A ORDEM

ETAPA INICIAL

- **Recarregar:** Voltar manas gastas para a posição ativa - Não excedendo o limite da sua Fonte de Mana (por padrão, cada jogador pode possuir até 10 manas ativas).
- **Upar:** Retire do jogo uma de suas Manas (dentre as iniciais), após isso, seu Campeão recebe bônus permanente de +1 em até dois atributos a sua escolha (não pode-se escolher o mesmo atributo - você só pode usar esta ação uma vez por partida).

ETAPA TÉCNICA

- **Gerar Mana:** Posicionar uma carta da sua mão com face para baixo na sua Fonte de Mana (uma vez por turno) para gerar mana OU, ao invés de gerar, você pode retornar uma carta transformada em mana para sua mão (a carta retornada deve estar ativa).
- **Pilhar:** Adicionar uma carta da zona de Loot para o inventário do personagem (uma vez por personagem).
- **Invocar/Criar/Materializar:** Colocar carta da sua mão no campo ou inventário pagando seu custo de mana - consulte regras específicas.
- **Reordenar:** Uma vez por turno, você pode reorganizar os portadores das cartas de armas, escudos, equipamentos e itens em inventários de seus personagens.
- **Reposicionar:** Ao custo de 1 mana, você pode trocar seus personagens de posição no campo.

ETAPA DE GUERRA

- **Combate:** Ataques dos personagens.

ETAPA DE ENCERRAMENTO

- **Sacar novas cartas/Treinar:** Como última ação do turno, você saca 2 cartas OU, ao invés disso, pode aprender 1 perícia com requisitos de atributo e classe compatíveis com seu campeão.

> **Fim de turno:** Próximo jogador inicia seu turno.

ETAPA INICIAL

O seu turno sempre começa por esta etapa. Nela, você poderá realizar as seguintes ações:

- **Recarregar**

Nesta ação, você deve retornar suas Manas gastas à posição ativa, tornando-as utilizáveis novamente neste turno.

| Lembre-se: sua Fonte de Mana possui um limite de 10 Manas ativas por padrão.

Manas que estão gastas não contam para esse limite, ou seja, se você já atingiu o limite de Manas ativas e ainda não usou a ação “Gerar Mana”, após gastar alguma quantidade qualquer de Manas, você ainda pode gerar mais, desde que o total de Manas ativas não ultrapasse o seu limite de mana na Fonte de Mana (o limite padrão é 10).

| Importante: No início de cada turno, você poderá recarregar apenas até o limite da sua Fonte. Manas excedentes permanecerão gastas.

- **Upar**

Cada jogador pode realizar esta ação apenas uma vez por partida. Para usá-la: Remova do jogo permanentemente uma de suas Manas (dentre as iniciais), e em troca, seu Campeão recebe um bônus permanente de +1 em até dois atributos diferentes à sua escolha (entre Força, Destreza, Inteligência e Arcano).

Exemplo: +1 em Força e +1 em Inteligência.



Ao finalizar a Etapa Inicial, o jogador do turno escolhe em qual ordem que irá realizar as próximas duas etapas, sendo elas a **ETAPA TÉCNICA** e a **ETAPA DE GUERRA**.

Cada uma dessas etapas pode ser acessada apenas uma vez por turno, portanto, escolha com sabedoria a sequência ideal para sua estratégia.

ETAPA TÉCNICA

A Etapa Técnica é o momento em que você monta sua estratégia de campo, trazendo aliados, equipando seus personagens e utilizando suas perícias.

Abaixo estão todas as ações possíveis nesta etapa:

- **Gerar Mana**

Você pode adicionar uma carta da sua mão, com a face voltada para baixo, à sua Fonte de Mana. Essa carta passa a ser considerada como uma Mana padrão, podendo ser

usada para pagar os custos de outras cartas. A ação de gerar mana só pode ser realizada uma vez por turno.

| Alternativamente, em vez de gerar uma nova mana, você pode retornar para sua mão uma carta que esteja como Mana Ativa na sua Fonte de Mana (ou seja, ainda não tenha sido gasta).

• **Pilhar**

Com esta ação, um ou mais personagens no seu campo podem adicionar ao seu inventário uma carta da zona de Loot.

| Uma carta pilhada não custa mana para ser adicionada ao inventário, pois as cartas no Loot já estão em jogo.

| Cada personagem só pode pilhar uma vez por turno e é necessário que o personagem possua um espaço de inventário livre para realizar esta ação.

• **Invocar / Criar**

Nessa ação, você pode pagar o custo de mana para colocar em campo:

| Um Aliado (ação chamada de Invocar)

| Uma Estrutura (ação chamada de Criar)

Você pode posicionar essas cartas em qualquer zona de campo livre que possuir. Fique atento às interações de cartas adjacentes, pois algumas geram bônus ou penalidades com base em sua posição.

• **Materializar**

Essa ação permite adicionar a um personagem (Campeão ou Aliado) com uma Arma, Escudo, Equipamento ou Item. Essas cartas são posicionadas no Inventário do personagem (seja do Campeão ou aliados). Cada tipo de carta pode possuir também regras específicas, como as regras sobre uma mão / duas mãos, partes do corpo (Cabeça, Torso, Braços e Pernas), entre outras (consulte as páginas específicas de cada tipo de carta para mais detalhes).

• **Reordenar**

Uma vez por turno, você pode realocar armas, escudos, equipamentos e itens entre os personagens que você controla, desde que estejam no inventário.

| Esta ação não custa mana e só pode ser feita uma vez por turno.

• **Reposicionar**

Com esta ação, você pode trocar a posição dos personagens no seu campo. Essa movimentação é útil para tirar proveito de efeitos adjacentes (bônus ou penalidades).

| Esta ação custa 1 mana por uso, e só pode ser feita uma vez por turno.

ETAPA DE GUERRA

Durante esta etapa, o jogador poderá utilizar seus personagens para atacar os personagens ou estruturas do oponente, além de usar perícias ofensivas para fortalecer seu ataque.

O Combate é realizado em quatro '**Momentos**', são eles:

- **Primeiro momento** - Declaração do ataque:

Por padrão, cada personagem pode atacar apenas uma vez por turno. Você decide:

| Qual personagem seu irá realizar o ataque;

| Qual será o alvo deste ataque (um personagem inimigo ou uma estrutura).

Você também pode usar Perícias de Ataque e Perícias de Efeito para obter bônus ou modificadores de combate. No caso da perícia de ataque, ela substitui o seu ataque padrão.

- **Segundo momento** - Resolvendo o Ataque (Comparar ataque com defesa):

Após ter escolhido o alvo, compare o valor atual de Ataque (Seja  Físico ou  Mágico) do seu personagem, contra o valor de  Defesa do alvo. Se o valor do seu ataque for igual ou maior que a Defesa do alvo, você acerta e avança para o Terceiro momento. Caso o valor do ataque seja inferior a Defesa do alvo, o ataque é bloqueado, e você avança direto para o Quarto momento (algumas cartas ainda podem aplicar algum efeito mesmo com o ataque não obtendo sucesso, verifique estas cartas nesse caso).

- **Terceiro momento** - Concluindo o Ataque (aplicação do dano):

Se o ataque obteve sucesso, aplique o valor de  dano do seu personagem atacante, junto de outros bônus, e reduza o valor de  vida (caso o alvo tenha sido outro personagem) ou de  integridade (caso o alvo tenha sido uma estrutura). Se a vida ou integridade do alvo chegar a zero, a carta é movida para a Cova.

Esta ação do personagem ser movido para a Cova é representada também pelo termo chamado "*derrotar*".

- **Quarto momento** - Após a batalha:

Após a aplicação do dano, conclui-se o combate entre aquelas cartas, caso não haja nenhuma carta que aplique alguma ação neste momento, você conclui o combate e pode realizar suas outras ações.

Lembre-se que perícias de efeito podem ser usadas durante a Etapa de Guerra também! Aproveite este momento para maximizar suas estratégias antes ou durante seus ataques.

Dano Residual

Durante o combate, é possível encontrar situações em que o Campeão adversário alcance um valor muito alto de Defesa. Nestes casos, há uma regra para impedir que o jogo "trave", que é a regra do Dano Residual.

O Dano Residual por padrão é 1. E ele é aplicado quando um ataque, apenas contra um Campeão, não consegue igualar ou passar o valor de Defesa desse campeão. O Ataque é considerado ainda como Bloqueado, não causando nenhum tipo de penalidade por perícias ou ações que fazem efeito "se acertar" ou similar. Porém, o Campeão adversário recebe o dano residual, que neste caso é 1 de dano irredutível.

Todos os outros personagens que não o campeão por padrão não recebem dano residual.

ETAPA DE ENCERRAMENTO

Esta é a etapa final do seu turno, em que você anuncia seu encerramento e realiza as ações de finalização.

1. Aplicação de Condições

1.1. Se o seu Campeão ou Aliados estiverem sob condições como Combustão, Envenenamento ou Sangramento, você recebe o dano indicado por cada uma delas neste momento.

1.2. Em seguida, reduza em 1 turno a duração de todas as condições que afetam seus personagens, removendo o marcador superior de cada pilha de condição.

1.3. Por fim, resolva todos os efeitos que estejam descritos como válidos "até a Etapa de Encerramento".

2. Escolha da Recompensa de Encerramento

Você deve escolher uma das seguintes ações para concluir seu turno:

A) Saque 2 cartas do seu baralho principal (adicione as duas cartas do topo do baralho à sua mão).

B) Adicionar 1 perícia do seu Grimório à sua área de perícias aprendidas, desde que os atributos do seu Campeão sejam compatíveis com a nova perícia. Esta ação também é chamada de TREINAR.

Caso você não possua cartas em seu baralho e/ou não consiga aprender novas perícias ou não possua mais nenhuma, você não perde o jogo por isto, e pode continuar jogando normalmente, sem realizar estas ações.

3. Passar o Turno

Após realizar a ação escolhida, o próximo jogador inicia seu turno, começando por sua Etapa Inicial.



Dicas para aproveitar melhor seu turno

Durante a partida, é fundamental pensar estrategicamente não só no turno atual, mas também nos próximos movimentos. Abaixo, reunimos algumas dicas valiosas para tornar suas ações mais eficientes:

1. Aproveite bem suas Manas: Como suas manas são recarregadas a cada turno, deixar manas ativas “sobrando” no campo pode ser um desperdício de recursos.

Se possível, transfira manas para personagens (como seus Aliados), convertendo-as em Energia — um recurso que pode ser armazenado e usado em turnos futuros.

2. Blefar também é estratégia: Você pode optar por guardar Mana de propósito, simulando que possui uma Armadilha ou resposta poderosa em mãos. Essa estratégia pode intimidar seu oponente, que pode hesitar em atacar ou usar cartas decisivas.

Porém, cuidado: dependendo da situação do campo, o adversário pode arriscar o ataque apenas para forçar você a gastar uma carta que poderia ser mais útil em outro momento. Blefar é válido, mas exige leitura do jogo.

3. Priorize cartas essenciais: Identifique quais cartas são cruciais para sua estratégia e jogue-as primeiro. Cartas que concedem bônus de atributos, por exemplo, são geralmente mais valiosas no início da partida, pois permitem que seu Campeão aprenda perícias mais poderosas mais rapidamente. Mesmo que isso custe alguns pontos de vida, o investimento pode compensar.

4. Gerar Mana é importante, mas não obrigatório: É fundamental avaliar quanto de mana realmente é necessário para executar sua estratégia a cada turno. Em alguns casos, pode ser vantajoso sacrificar temporariamente uma carta importante para gerar mana, permitindo que outra carta — igualmente ou ainda mais essencial — entre em campo. Essa decisão pode destravar jogadas chave da sua estratégia.

Por outro lado, se neste turno você não pretende baixar novas cartas, talvez não haja necessidade de gerar mana, especialmente se você já tiver mana suficiente para realizar todas as suas ações.

Lembre-se: ao invés de gerar mana, você pode optar por recuperar uma carta usada anteriormente como mana ativa, retornando-a para a sua mão — o que pode ser útil em momentos críticos.

Avalie com atenção em quais turnos vale a pena gerar mana, e não tenha medo de adaptar sua gestão de recursos conforme a dinâmica da partida.

Tipos de Cartas

Nesta sessão, vamos explicar como cada tipo de carta se comporta em Odisseia Card Game. Cada tipo de carta possui diversas camadas de informação que podem ser utilizadas para as mais diversas estratégias e jogadas, explore-as para dominar suas partidas!

ALIADOS



Os Aliados são personagens que auxiliam sua estratégia tanto no combate quanto no desenvolvimento de efeitos de suporte. Essas cartas possuem grande potencial tático e são peças-chave em diversas composições de baralho.

Você pode incluir aliados tanto no baralho principal quanto na reserva. Cada aliado possui perícias próprias (magias e habilidades), descritas no texto da carta. Além disso, cada aliado pode portar 1 carta em seu Inventário, seja uma Arma, Escudo, Item, Equipamento ou outro personagem como montarias e mascotes.

Os aliados podem ser Humanos, Elfos, Anões, Gnomos, Tritões, entre diversas outras espécies. Assim como podem também pertencer a diversas classes, como Bardos, Necromantes, Guerreiros, Paladinos ou Ladinos etc. Estas informações podem causar bonificações ou penalidades de acordo com outros personagens que eles enfrentam.

Seus aliados também vão possuir seus próprios valores de atributo, que serão usados para comparações das mais diversas perícias e cartas que interajam com eles. Assim

como a própria quantia de pontos de  vida, localizada no canto esquerdo-inferior. Se a vida de um aliado chegar a zero, o aliado deve ser movido para a Cova de seu controlador, pois significa que foi derrotado.

Alguns aliados pertencem a facções específicas, identificadas por uma bandeira abaixo do custo de mana. Você não pode ter cartas de duas facções diferentes em seu baralho

principal e reserva. Se o seu Campeão possuir uma facção, apenas aliados da mesma facção ou sem facção poderão ser utilizados em seu baralho.



Exemplos de facções presentes em Odisseia Card Game.



Alguns aliados possuem mecânicas específicas, possibilitando ainda mais opções de ação, veja quais:

Montarias: Alguns aliados representam animais ou criaturas que podem ser utilizados como Montaria por outros personagens. Quando isso ocorre, a carta de montaria é posicionada no Inventário do personagem que irá montá-la. A montaria então concede os bônus e efeitos descritos em sua seção específica de [Montaria] - localizada no topo da caixa de texto. Atenção! A montaria ainda pode ser alvo de ataques mesmo estando no inventário de um outro personagem.

Mascotes: Os Mascotes são um tipo especial de aliado que, assim como as Montarias, podem ser posicionados no Inventário de um personagem. Porém, possuem uma vantagem adicional: Mascotes não podem ser alvos de ataques, o que os tornam excelentes aliados de suporte e proteção em campo.

Tanto Mascotes quanto Montarias podem ser invocados diretamente no Inventário de outro personagem (seja Campeão ou Aliado) ou como um aliado normal quando invocados na zona de campo. Além disso, uma vez por turno, cada Montaria ou Mascote pode: A) Mover-se do inventário para uma Zona de Campo; B) Ser transferido de um Inventário ou zona de campo, para o inventário de outro personagem.

Atenção! Cada campeão só pode possuir 1 montaria e 1 mascote por vez. Além disso, Montarias e Mascotes não atacam enquanto estiverem em um inventário de personagem. Mas podem utilizar suas perícias normalmente.

Se um personagem aliado está com um mascote ou montaria em seu inventário, e é derrotado. O Mascote ou Montaria não vai para o LOOT! Ele deve ser movido para a zona de campo em que o personagem derrotado estava.

Em raros casos, onde o personagem ao qual a montaria ou mascote estejam no campo, é obrigado a ser "resgatado" (ou seja, devolvido a mão de seu proprietário, por influência de que a zona de campo ao qual ele estava não está mais disponível, e não há outra para ele ser movido, neste caso, a montaria ou mascote também retornam a mão do jogador.

Elementais, Ritualísticos e Familiares: Existem também os aliados que só podem ser adicionados a sua Reserva, e só são invocados mediante ao uso de alguma perícia ou condição especial imposta por outra carta do jogo. Estes aliados são identificados pelo

ícone  contido no rodapé de suas cartas. E possuem no topo de sua caixa de texto qual a condição que os permite serem invocados.

ESTRUTURAS



As Estruturas são cartas que representam objetos, construções ou armas de cerco que compõem o campo de batalha e fornecem suporte estratégico durante a partida.

As Estruturas são colocadas nas mesmas Zonas de Campo que os Personagens. Em alguns casos, uma estrutura pode compartilhar o espaço com um personagem, dependendo do tipo de estrutura e de suas regras específicas.

Ao contrário dos personagens, Estruturas não possuem pontos de vida, mas sim um valor

de Integridade, representado pelo símbolo . Elas também têm um valor de Defesa, mas não possuem Ataque ou Dano base, a menos que seja especificado no texto da

carta. Se a integridade de uma estrutura chegar a zero, a estrutura é considerada destruída e é movida a cova de seu controlador.



Algumas Estruturas possuem a palavra-chave [Controlador], indicando que precisam de um personagem (Campeão ou Aliado) acoplado (o personagem deve ser posicionado abaixo da estrutura no campo) para que suas ações possam ser ativadas. O personagem acoplado ainda pode atacar e utilizar suas perícias normalmente, a menos que a própria estrutura imponha restrições no texto da carta.

Certas Estruturas oferecem a função de "esconder" o personagem acoplado, protegendo-o de ataques e perícias que tenham o personagem acoplado como alvo. Para saber se a Estrutura oculta ou não, verifique o ícone de ocultamento:

 Oculta o personagem |  Riscado = Não oculta o personagem

ARMAS E ESCUDOS

Custo de mana

Categoria de Ataque
Raridade, tipo e subtipo

Caixa de texto:
ações da carta

Ilustrador



Nome da Carta
Bônus cedidos pela carta a seu portador

Nº de Série

As cartas de Armas, assim como os Escudos, Equipamentos e os Itens, fornecem bônus de atributos e/ou valores de combate para o personagem que as estiver utilizando. Esses bônus são exibidos no início da caixa de texto da carta e podem afetar diretamente os Atributos (Força, Destreza, Inteligência e Arcano) ou os valores de combate (Ataque, Dano e Defesa).

Como interpretar os valores de bônus:

Ao observar a carta, você encontrará ícones de atributos e ícones de combate acompanhados de um número. A interpretação dos símbolos é a seguinte:

“+” (soma): o valor da carta será adicionado ao valor base do personagem.

| Exemplo: Se seu personagem possui 3 de Ataque e a carta equipada possui Ataque +1, ele passará a ter 4 de Ataque.

“–” (subtração): o valor será reduzido do valor base do personagem.

| Exemplo: Defesa 4 com Defesa –1 resulta em Defesa 3.

Sem símbolo (“valor fixo”): o valor da carta substitui o valor base do personagem.

| Exemplo: A carta possui Ataque 2 (sem + ou –), e seu personagem tinha 4 de Ataque — o valor passa a ser 2 até que outro efeito modifique.



Exemplo de bônus de atributo, como na carta acima, a Espada Rubra de Reuhtor, onde o portador receberá bônus de Dano +1 e Força +1.

As cartas de Arma possuem alguns elementos fundamentais, como o tipo de Dano, que é indicado logo após a palavra "Arma" na barra de tipo da carta. Exemplos: Arma Cortante, Arma Contundente, Arma Mística, etc. Esse tipo de dano pode interagir com perícias, efeitos de outras cartas, resistências ou fraquezas de personagens.

Nas armas, também encontramos o subtipo da Arma, que pode aparecer ao lado do tipo principal, exemplo: Espada, Machado, Orbe, etc. Os subtipos também podem ser utilizados por outras cartas para aplicar bônus, penalidades ou até mesmo para serem buscadas por algum outro tipo de carta.

As cartas de Armas e Escudos também possuem o elemento conhecido como "número de Mãos", indicado entre parênteses ao final da barra de tipo, exemplo: Arma Cortante – Espada (uma mão);

Todo personagem por padrão possui duas mãos, a menos que uma carta diga o contrário (para mais ou para menos). Armas de duas mãos ocupam ambas as mãos do

personagem, impedindo o uso de outra arma ou escudo que também exija mãos. Ao utilizar duas armas de uma mão, seus bônus são acumulados.

| Atenção: Aliados ainda assim só podem portar 1 carta no inventário, independentemente de quantas mãos a carta utilize.

Algumas Armas e Escudos podem conter a ação de [Uso Único] em sua caixa de texto. Essas ações podem ser ativadas apenas uma vez enquanto a carta permanecer em jogo. Após o uso, a carta continua em jogo normalmente, mas a ação não poderá ser repetida.

Atenção! Seus personagens apenas podem utilizar armas cuja a categoria seja do mesmo símbolo de combate que o seu (exceto caso a carta de personagem possua o símbolo híbrido), esta categoria pode ser encontrada antes do nome da carta de arma:



Em algumas armas, escudos e equipamentos, você encontrará também algumas perícias na caixa de texto, estas somente podem ser utilizadas enquanto estiverem sendo portadas por um personagem.

EQUIPAMENTOS



Os Equipamentos, assim como as armas, auxiliam seu personagem com bônus de atributos e valores de combate, sendo fundamentais para aprimorar sua performance durante a partida.

Cada carta de Equipamento pertence a uma das seguintes categorias: **Leve, Pesado ou Místico**. Essas categorias podem influenciar a aplicação de efeitos, interações com cartas e perícias, além de definir sinergias com certos personagens.

| Alguns equipamentos fazem parte de conjuntos. Ao equipar múltiplas peças do mesmo conjunto, bônus adicionais podem ser ativados conforme especificado nas cartas.

Há quatro subtipos principais de Equipamentos, baseados nas partes do corpo em que são utilizados: **Cabeça, Torso, Braços e Pernas**.

| Limite: Cada personagem pode possuir apenas um equipamento de cada subtipo ao mesmo tempo. Não é possível portar dois equipamentos do mesmo subtipo.

As regras de bônus de atributos e valores de combate aplicam-se iguais as regras citadas para armas.

ITENS



Os itens servem para realizar as mais diversas ações em jogo, podendo possuir ações como exemplo: Restaurar vida; Adicionar cartas a sua mão/campo; Aumentar um valor de atributo ou combate, etc.

Os itens possuem diversos subtipos, como Acessório, Poção, Artefato, entre muitos outros. E não há uma restrição de quantos itens de cada subtipo seus personagens podem ter (desde que respeite o limite de espaço de seus inventários).

Nas descrições da caixa de texto, existem algumas nomenclaturas que indicam uma determinada forma de executar a ação do item, veja a seguir:



[CONSUMO] Você deve enviar o item do inventário de um personagem para sua Cova, para aplicar a ação do item, descrita neste campo.

| Exemplo: “[Consumo] O personagem que consumiu recebe Força +1 até o fim deste turno.” Neste caso, o consumo refere-se ao personagem ao qual o item estava no inventário como o personagem que o consumiu, isto significa que o alvo da ação deste item, é o próprio personagem. Pense que os itens de consumo são como um alimento na vida real, onde, para você absorver os nutrientes do alimento, você precisa “consumi-lo”.



[MANTER] O item faz sua ação enquanto permanecer no inventário de um personagem. Isso pode gerar um bônus passivo em qualquer ação, ou pode fazer com que aja um bônus progressivo. O importante é mantê-lo em seu inventário para aproveitar seus bônus e ações.

| Exemplo: “[Manter] O Portador, ao ser atacado por uma magia de natureza Terra, ao invés de receber dano, cura a mesma quantia.” Neste caso, vemos que esta ação faz com que um personagem, enquanto mantiver este item em seu inventário, receba uma proteção contra magias de Terra, se curando ao invés de receber danos desta natureza.



[CARGAS] Esta categoria não é exclusiva dos itens, mas aparece em maior abundância neles. A Carga é uma mecânica que ao consumi-la, fornece alguns efeitos determinados sem a necessidade de pagar mana. Em cada carta, você encontra quantas cargas



uma carta possui no ícone à direita da carta. Sempre próxima ao nome da carta e barra de tipo.

Algumas cartas com cargas podem vir zeradas, isso significa que haverá algum tipo de interação da carta para gerar cargas e aplicar suas ações.

No campo de texto, você encontrará ações de uso das cargas, por exemplo: [1 ⚡ Carga] - Significa que a ação vai custar 1 carga. Ou pode encontrar por exemplo: [x ⚡ Cargas] - Que significa que a ação pode

usar um número variado de cargas, descritas na continuação da ação o quanto pode ser gasto e qual o bônus ou penalidade gerados.

Cada carta com Cargas possui suas próprias regras de uso para suas cargas. É importante destacar que algumas cartas de Itens com ações de [Cargas] podem ser ativadas (se possível) durante o turno de um adversário.

Atenção! Caso uma carta que tenha as palavras-chave [Carga] seja alvo de alguma ação, exemplo Danificado, você não poderá utilizar as referidas palavras-chaves da carta alvo como resposta.

ARMADILHAS

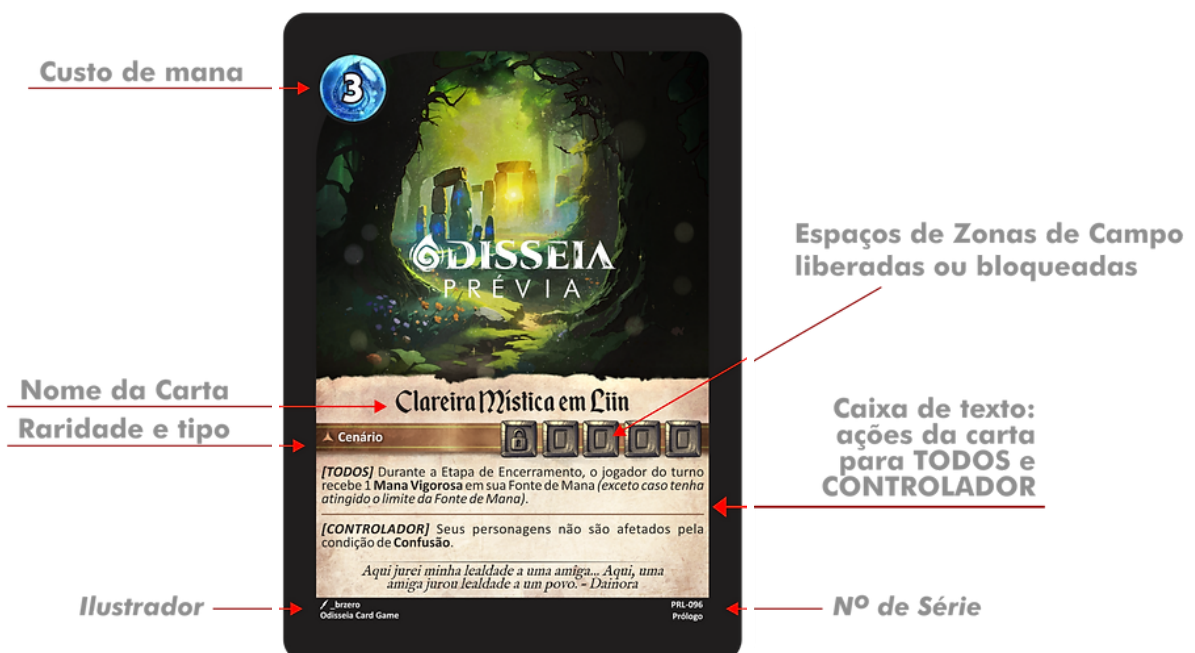


As armadilhas são cartas feitas para surpreender seus adversários. Elas podem causar dano, reduzir valores ou negar alguma ação de jogo, são cartas bem poderosas que podem mudar o rumo da partida a seu favor!

Estas cartas são utilizadas diretamente da sua mão e só podem responder às ações indicadas no começo de sua caixa de texto. Ao ativar, você paga o custo de mana na hora de sua ativação, e após seu uso, as cartas de armadilha são enviadas diretamente para a sua Cova. Não é necessário ter uma zona de inventário ou campo livre para utilizar estas cartas.

| Dica! Não se esqueça de deixar um pouco de mana disponível no fim de seu turno para utilizar estas cartas! Você pode também deixar manas sobrando para utilizar como blefe de que você possui uma armadilha em sua mão.

CENÁRIOS

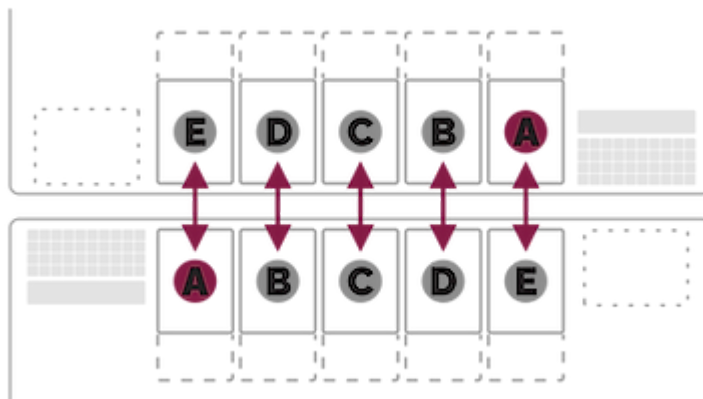


Os Cenários influenciam o jogo ao alterar as zonas de campo de todos os jogadores. Com eles, é possível liberar novos espaços ou bloquear zonas já existentes, mudando completamente a dinâmica da partida.

Isto é identificado através dos ícones  (zona liberada) e , que podem ser encontrados à direita da barra de tipo.

Para os adversários, as zonas devem ser consideradas de acordo com a orientação do cenário virado para eles, ou seja, não são espelhadas, mas mantêm a mesma configuração da esquerda para a direita. Veja o exemplo a seguir:

No exemplo ao lado, usando a configuração da carta “Clareira Mística em Liin” (a carta do topo desta página), as zonas B, C, D e E são liberadas para ambos os jogadores. Enquanto a zona A permaneceu Bloqueada. Em mesões, considere seus adversários como se os seus respectivos tabuleiros estivessem em sua frente.



| Apenas um único Cenário pode estar avo por vez. Quando um novo Cenário é ativado por qualquer jogador, o anterior é exilado.

Toda carta de cenário também concede bônus de combate ou atributos para TODOS os personagens em jogo. E além disso, suas ações [TODOS] podem ser usadas por qualquer jogador. A única ação exclusiva do jogador que ativou o cenário é a descrita em [CONTROLADOR].

| Quando um Cenário é substituído, cada jogador deve verificar o posicionamento de seus personagens e estruturas. Se o novo Cenário possuir a mesma quantidade de zonas liberadas, o jogador deverá apenas reposicionar suas cartas entre as novas zonas disponíveis, sendo este o único momento em que estruturas podem ser reposicionadas.

Caso o novo Cenário possua menos zonas liberadas do que o anterior e o jogador controle um número maior de personagens e/ou estruturas do que o permitido, ele deverá retornar à sua mão os aliados e estruturas excedentes, à sua escolha, até que o número de cartas em campo esteja de acordo com as zonas disponíveis.

PERÍCIAS



Perícia é o nome dado tanto para magias quanto para habilidades. Elas concedem poderes a seus personagens, podendo ser adquiridas através de Cartas de Perícia pelo seu campeão, mas também são encontradas dentro das caixas de texto dos seus aliados, armas e outras cartas. Atenção! Cada perícia pode ser utilizada uma vez por turno, exceto caso seu próprio texto permita mais usos.

No início da partida, cada jogador escolhe 2 perícias para seu Campeão, respeitando os requisitos de atributos descrito na carta. Você pode identificar o requisito de atributo através do ícone no canto direito-superior da carta de perícia, podendo ser:



FORÇA



DESTREZA



INTELIGÊNCIA



ARCANO

Para poder aprender uma nova perícia, você precisa possuir um valor de atributo com seu campeão igual ou maior que o número descrito no ícone de atributo no canto direito-superior da carta, exemplo: A habilidade Centurião de Cavaleiros, pede 2 ou + de atributo de Força.

Algumas perícias vão pedir também um custo de mana para serem ativadas, para isso, considere as mesmas regras sobre custos de mana na aba "Mana".



Para saber se o seu Campeão pode ou não utilizar uma determinada perícia, confira se o ícone de classe de seu Campeão corresponde ao mesmo ícone localizado antes do nome da perícia.



BÁRBARO



CAVALEIRO



MAGO



NECROMANTE

Tanto as magias quanto as habilidades são separadas em algumas categorias, sendo elas:

Ataque (Seu turno): Só podem ser usadas durante sua Etapa Guerra e substituem um ataque padrão do seu Campeão.

Defesa (Turnos adversários): Usadas apenas na Etapa Guerra de seus adversários, são respostas diretas aos ataques e ações de outros personagens ou estruturas.

Contra (Qualquer turno): São respostas às ações de outras cartas e/ou perícias do jogo.

Efeito (Seu turno): Usadas para influenciar em valores, condições ou ações do jogo, são as mais diversificadas e podem ser usadas tanto na sua Etapa Técnica quanto na sua Etapa de Guerra.

Passiva (Sempre ativas): São bônus ou ações que são gerados sem a necessidade de declarar o uso.

Conjuração (Seu turno): São necessárias para trazer ao jogo os Elementais e Familiares. Mas também podem ter outras funções de invocação. São ativadas durante sua Etapa Técnica.

Ritual (Seu turno): Serve para invocar Criaturas Ritualísticas OU realizar ações no jogo, os Rituais não precisam ser adicionados ao Campeão para usá-los, basta exilá-los do Grimório e cumprir os requisitos. Os Rituais devem ser feitos durante sua Etapa Técnica.

Encantar (Seu turno): Usada durante sua Etapa Técnica, o Encantamento é o ato de adicionar 1 condição, bônus ou perícia a uma outra carta em jogo.

| Atenção! Cada carta pode possuir apenas 1 Encantamento por vez e para encantar novamente uma carta, é necessário que o encantamento anterior seja extinto primeiro.

Outro detalhe a ser notado, este nas cartas de Magia, é quanto à natureza que elas representam. Ao todo, existem 10 naturezas no jogo, sendo elas: Água, Fogo, Terra, Vento, Raio, Luz, Sombra, Espírito, Psíquico e Caos.

Atenção! Se durante qualquer momento seu campeão ver seus atributos reduzidos, ele não perderá as perícias que acumulou, porém não poderá ativar/utilizar suas ações enquanto não possuir novamente o requisito de atributo necessário.

CARTAS ÉPICAS



As cartas Épicas são um recurso poderoso adquirido para ajudar o jogador a virar o jogo a seu favor. Cada jogador pode possuir junto a sua reserva e grimório um conjunto de até 3 cartas épicas.

Durante a partida, na primeira vez que cada jogador atinge 15 pontos de vida ou menos com seu Campeão, ele escolhe para sua mão 1 destas cartas épicas previamente adicionadas a sua reserva. As cartas épicas podem ser Armas, Escudos, Equipamentos, Itens, Armadilhas e outros.

| Dica: Sua escolha de cartas épicas para compor seu baralho deve levar em consideração os possíveis oponentes que você vai enfrentar, ou pontos ao qual você quer usufruir ao máximo. Leve isto em consideração ao montar seu baralho!

Também, existem algumas cartas que podem ser capazes de adicionar uma carta épica à sua mão ou ao campo através de alguma ação mais complexa, como exemplo, o Ritual "Chamado do Herói", que trás uma espada épica ao fim do seu ritual. Algumas cartas épicas especiais só poderão ser colocadas em jogo através das ações dessas cartas. Atente-se a suas caixas de texto para verificar quais possuem regras específicas para entrarem em jogo.

| Atenção! Cada Campeão só pode portar 1 carta épica por vez.

Condições

As condições são casualidades que podem ser infligidas às cartas do jogo, como exemplo um personagem estar pegando fogo, ele estará sob o efeito de Combustão. As condições são aplicadas através das ações de outras cartas e perícias do jogo, veja a seguir:



Combustão: O Alvo recebe 2 pontos de dano na Etapa de Encerramento.



Confusão: O jogador DEVE fazer com que o alvo ataque outro de seus próprios personagens (utiliza o ataque do turno do alvo sem precisar utilizar suas perícias, porém passivas como Ataque Duplo são ativadas). O alvo não pode ser resgatado ou ter cartas reordenadas.



Congelado: O Alvo não pode atacar, ativar nenhuma de suas perícias (passivas não são afetadas) e não pode ser reposicionado.



Constrição: O Alvo não pode atacar, ser reposicionado ou resgatado. Um aliado adjacente pode abdicar de seu ataque para remover esta condição (durante seu turno - durante a etapa técnica ou etapa de guerra).



Envenenado: O Alvo recebe 1 ponto de dano na Etapa de Encerramento. Além disso, recebe penalidade de -1 em um atributo à escolha de quem causou esta condição (esta penalidade de atributo não é acumulava).



Medo: O Alvo com medo não poderá usar perícias contra o personagem que lhe infligiu esta condição.



Oculto: O Alvo não pode ser alvo de ataques ou perícias.



Regeneração: O Alvo cura 1 ponto de vida durante sua Etapa de Encerramento.



Sangramento: O Alvo recebe 1 ponto de dano na Etapa de Encerramento. Além disso, recebe penalidade de -1 em um valor de combate à escolha de quem causou esta condição (esta penalidade de atributo não é acumulava).



Silenciado: Deve ser adicionado a uma perícia específica, ela não poderá ser utilizada enquanto silenciada.

Em regra geral, a contagem das condições ocorre durante a Etapa de Encerramento do Alvo, na medida em que a cada Etapa de Encerramento de um jogador, que tenha personagens afetados por condições, deverá o número da condição ser reduzido em uma unidade e aplicar seu respectivo efeito conforme a tabela acima.

Uma outra dinâmica recorrente com as condições é para caso alvo possua já, por exemplo, o efeito de **Combustão 2** e seja alvo de uma nova condição de **Combustão 1**, isso culminará no alvo com **Combustão 3**, ou seja, o alvo receberá os efeitos de Combustão nas 3 subseqüentes Etapas de Encerramento daquele jogador.

Marcadores

Em odisseia, você também encontrará mecânicas de marcadores, elas realizam ações diferentes de acordo com o que outras cartas ditam.

Danificado



Embora não indicado com um símbolo de integridade ou vida, as cartas de Armas, Escudos, Itens e Equipamentos também possuem um valor que, caso atingido, as destroem e as enviam à cova. Mas, ao invés de um número, usamos a marcação de **DANIFICADO** para calcular a durabilidade da carta.

Por padrão, cada carta de Arma, Escudo, Item e Equipamento precisa receber duas marcações de Danificado para serem destruídas e enviadas à Cova. Exceto se possuírem no topo de sua caixa de texto:

- **Frágil:** Significa que apenas uma marcação de Danificado para ser destruída.
- **Reforçado:** Significa que a carta precisa de três marcações de Danificado para ser destruída.

Raiva



A Raiva é uma marcação utilizada principalmente pela classe de Bárbaro. Ela por si só não possui uma ação própria, você apenas acumula marcadores para realizar ações descritas nas perícias do seu personagem.

Infecção



Um personagem infectado, quando é derrotado, gera ao adversário que lhe infligiu esta marcação de Infecção 1 Ficha de Morto-Vivo. Caso o personagem esteja infectado com marcações de múltiplos jogadores, cada um destes jogadores recebe 1 Ficha de Morto-Vivo.

Esta marcação também pode ser utilizada para ações de perícias ou cartas.

Benção



A bênção por si só não possui uma ação própria. Ela é adquirida e gera bônus ou penalidade de acordo com o PATRONO do seu Campeão. O Patrono é uma das entidades de Odisseia, e pode ser escolhido apenas com algumas classes específicas do jogo!

A bênção também pode ser utilizada para ações de outras perícias ou cartas.

Corrupção

[em breve]



Outras regras

(última atualização: 08/02/2025)

REGRA DE OURO: Se uma carta do jogo, impor algo que vá contra as regras do jogo, a carta prevalece como a nova regra para a determinada situação que ela cita. Exemplo: Em Odisseia, não há limite para cartas em sua mão, mas vamos supor que você possua um item que diga que o limite de suas cartas em sua mão torna-se 5. Então você deve respeitar a regra DO ITEM.

Sobre os máximos de vida do Campeão e Aliados:

O Campeão inicia a partida com 30 pontos de vida. Esse número também representa seu limite máximo de vida, ou seja, caso utilize qualquer tipo de ação que recupere pontos de vida, ele não poderá exceder este número. Porém, em Odisseia, é possível durante a partida utilizar cartas que aumentem o limite máximo de vida do Campeão ou Aliados. Neste caso, para o Campeão, o limite máximo pode ser aumentado até atingir 40 pontos de vida, esse é o **limite máximo de aumento**, e após esse número, não é possível aumentar o limite de vida.

Os aliados são similares, e possuem limite de vida inicial igual ao seu valor padrão de vida escrito em sua carta. Porém, o **limite máximo de aumento** dos aliados pode chegar até 20 de vida.

Crestar X: Envie X cartas do topo do seu baralho diretamente à sua Cova.

Valores mínimos de combate: Tanto Ataque, como Dano e Defesa não podem chegar a 0, o valor mínimo é 1.

Valores máximos de combate: Não há.

Valor máximo de Dano: Não há.

Limite de cartas na mão: Não há.

Descartar cartas da mão: Você não pode descartar cartas por querer, apenas se alguma ação do jogo pedir ou ordenar.

Dano mínimo: Mesmo que cartas apliquem reduções de dano, se um ataque ou ação que causaria dano não foi negado, o mínimo de dano a ser aplicado é 1.

Custo mínimo: Exceto para as cartas que já possuem valor 0 de custo de mana por padrão, todas as demais cartas, ações e perícias que você precisa pagar mana terão o valor mínimo de 1 de mana.

Acoplar: Significa que a carta fica por baixo de outra. Exemplo: Acople esta armadilha a um personagem adversário – a armadilha fica por baixo da carta de personagem adversário.

Personagem: Refere-se tanto ao Campeão, como aos Aliados.

Resgatar: É quando um personagem aliado é movido do seu campo para sua mão. Personagens resgatados não podem ser invocados novamente no mesmo turno, nem outras cartas com o exato mesmo nome. Você também não pode resgatar um aliado que tenha sido invocado neste mesmo turno.

Portador: É o personagem que está usando alguma carta. Exemplo: Portando um item.

Fraqueza (+x) a Y: O personagem recebe dano adicional, conforme indicado entre “(+x)”, relacionado ao determinado tipo de dano citado. Exemplo: Fraqueza (+2) a Fogo – Significa que o personagem recebe +2 de dano ao ser atacado com magias de fogo.

Imune a danos X: O personagem não recebe danos de uma natureza, subtipo de arma ou condição X descrita. Exemplo: Imune a danos de Água – Significa que o personagem não recebe dano ao ser atacado com magias de água.

Resistência (-x) a Y: O personagem recebe dano reduzido, conforme indicado entre “(-x)”, relacionado a determinado tipo de dano citado. Resistência (-1) a danos cortantes – Significa que o personagem diminui o dano de armas cortantes contra ele em 1 ponto.

Ações que citam “Campo”: Vale destacar que o Campo é apenas as zonas de cima onde são invocados os seus Aliados e criadas as Estruturas. Um personagem como uma montaria, por exemplo, ao ser colocado no inventário de um personagem, não irá contar como um alvo válido em uma ação que cite o campo.

Adjacentes: Algumas ações do jogo atingem alvos “adjacentes”, isto significa que o aliado ou estrutura deve estar na zona ao lado da outra carta. Se houver uma lacuna de uma ou mais zonas entre elas, mesmo que não haja outros aliados ou estruturas entre eles, estas cartas não são consideradas adjacentes. Também, aliados como montarias, ao estarem no inventário de um personagem, também NÃO são considerados adjacentes.

Largar: Às vezes você quer abrir espaço no seu inventário para materializar novas cartas, ou pilhar outras, para isso, é possível enviar cartas do inventário para o Loot; esta ação é chamada de Largar e não custa mana.

OUTRAS REGRAS DE COMBATE

Redirecionamentos de Ataques: Acerca da mecânica de redirecionamento de ataque: A fim de que a mecânica funcione corretamente (o personagem alvo do jogador atacante não receba o ataque, mas que o ataque tenha como alvo um personagem que possua a habilidade de redirecionamento) é necessário que o personagem que utiliza a habilidade de redirecionamento não seja alvo do ataque. Exemplo: Em seu campo você possui Voghr e o Defensor do Clã adjacente a ele. Ao ser alvo da magia Bola de Fogo (que atinge em suma dois alvos adjacentes) de nada adiantaria o Defensor do clã buscar redirecionar o alvo de Voghr, pois tanto o Defensor do Clã quanto Voghr já eram alvos de um mesmo ataque.

Trocar posição durante o combate: Sempre quando houver a troca de posição durante o combate (em qualquer dos momentos), é necessário que haja a checagem e eventual recálculo dos valores de bônus de atributo ou combate devido a sua nova posição, como por exemplo por perícias que afetam alvos adjacentes ou de mesma coluna. Somente após realizar a checagem e eventual recálculo prossiga com o combate.

Dano Híbrido: Quando o personagem é híbrido, é de acordo com a arma quando a arma é híbrida, é de acordo com o personagem quando ambos são híbridos ou quando o personagem é híbrido sem arma, o dano é mágico.

Usos de cartas por 'MOMENTO' do combate: Sobre a utilização de perícias/ ações/ armadilhas durante os diferentes MOMENTOS do combate: Por padrão, cada jogador só pode ativar uma perícia ou ação em cada MOMENTO do combate (1º, 2º...). A prioridade da ativação é do jogador do turno e, caso ele deseje, ele pode não ativar nada e passar a prioridade para seus adversários. Se o jogador do turno passa sua prioridade sem realizar uma ativação qualquer, ele pode retomar a prioridade para responder uma ativação adversária com uma perícia de CONTRA ou similar que possa ser utilizada em resposta a essa ativação.

Exemplo: O jogador A declara um ataque (1º momento), e possui uma perícia em sua arma ativável no primeiro momento que adiciona bônus a seu personagem. Ele pode ou não ativar, e após fazê-lo, o jogador B pode ou não ativar alguma carta em resposta.

Hipoteticamente, suponha que o Jogador A não ative nenhuma carta no momento, a prioridade passa ao adversário. Caso o jogador B ative, por exemplo, uma perícia para reposicionar seus personagens, e o jogador A possua alguma carta que responda especificamente esse tipo de situação, ele pode ativá-la, por não ter usado ainda nenhuma perícia/ação/armadilha nesse momento.

Por fim, caso ambos os jogadores passem sua prioridade, ou às utilize, o momento é concluído e o próximo momento é iniciado, seguindo o mesmo andamento acima descrito.

Nenhuma perícia de efeito pode ser utilizada em algum dos "momentos" de um combate, exceto se ela mesma cita o momento para ser ativada.



*Diagramado por Rafael Simião
Correção por Vinicius Botelho*