

GUIA RÁPIDO ODISSEIA

1. INTRODUÇÃO

Odisseia é um jogo de cartas para um ou mais jogadores, contando com diversos modos de jogo, onde cada jogador deve controlar um personagem principal chamado de Campeão e enfrentar os adversários em busca da vitória!

2. O QUE SÃO CAMPEÕES?

O Campeão é a sua carta principal do baralho, ele dita qual é sua classe, toda sua estratégia será composta ao redor dele. Além disso, você pode escolher qual a melhor subclasse para sua estratégia e quais habilidades e magias poderá usar.

3. SETUP DE INICIO DE JOGO (DUELO)

Para jogar Odisseia, você precisa ter em sua disposição: O Campeão **1**, a Subclasse **2**, 3x cartas de Mana **3**, o baralho **4**, a Reserva e Grimório **5**, e um conjunto de dados (d6).

Na área **6**, você encontrará a tabela para controle de vida e marcadores de atributo, posicione um pino ou similar em 30 para a vida, e distribua *(da forma que preferir)* os valores '2, 1, 1 e 0' para seus quatro atributos: **Força, Destreza, Inteligência e Arcano**. Esses atributos serão usados para definir suas magias ou habilidades iniciais. Algumas cartas também poderão integrar com eles!



Após montar seu campo, **saque 4 cartas** do topo do seu baralho e **escolha 1 perícia** do seu grimório e posicione-a na sua área **7**, a perícia deve ser compatível com seus atributos. Você pode realizar um mulligan antes de iniciar a partida, voltando quantas cartas quiser da sua mão inicial para o fundo do baralho e sacando a mesma quantidade *(apenas uma vez)*. Após isso, você e seus adversários definem uma forma de decidir o primeiro jogador *(uma rolagem de dados, jo-ken-pô, 2 ou 1, etc)* e iniciam efetivamente o jogo.

Atenção! Durante a primeira rodada, nenhum jogador poderá atacar ou usar cartas contra seus adversários. A partir da segunda rodada, todas as ações estão liberadas.



Na perícia Bastião, para a classe de Cavaleiros, é necessário possuir um valor mínimo de 2 em DESTREZA para poder aprender esta perícia. Um detalhe importante é que se você, após aprender a perícia, não tiver o atributo mínimo dela, você não a perde! Porém ela não poderá ser utilizada enquanto você não recuperar o atributo.

4. COMO USAR AS CARTAS

Toda carta de Odisseia que componha seu baralho possuirá um ícone circular azul no seu canto superior esquerdo, o número condo neste ícone indica quantas manas você precisa pagar para colocar aquela carta em jogo. Cartas de Aliados e estruturas são colocadas nas zonas de campo, enquanto que cartas de armas, escudos, equipamentos e itens são colocadas ou no inventário de um aliado, ou no inventário do seu campeão, as cartas de armadilha são ativadas diretamente da sua mão e descartadas a cova.

Atenção! Cartas colocadas no inventário do seu aliado não são descartadas a cova caso seu aliado seja derrotado, ao invés disso, envia-a ao Loot **8**, e tome cuidado para que seu adversário não os tome para si!

4. COMO FUNCIONA O COMBATE

Durante sua Etapa de Guerra, você pode utilizar seus personagens em campo para infligir dano e derrotar *(se possível)* os personagens adversários, para isso, compare o valor atual de Ataque *(Físico ou Mágico)* do seu personagem, contra o valor de Defesa do alvo, se o valor do seu ataque for igual ou maior, você acerta e causa o dano descrito na sua carta. Reduza o dano da vida do alvo, e, caso o mesmo chegue a zero, retire-o do campo e envie-o a Cova. Lembre-se de somar também os bônus adicionados por outras cartas ao seu personagem!

5. ENERGIA DOS ALIADOS

Suas cartas de Aliados possuem um cristal no canto direito-inferior, o número condo nele representa sua **Energia**. A Energia é em base, MANA, porém só pode ser utilizada para custos das magias e habilidades do próprio personagem aliado ou das cartas que ele está portando.

6. CUSTO DE MANA

Este ícone representa a MANA, se ele estiver antes da descrição de uma ação de carta, significa que aquela ação requer que você pague manas iguais a quantidade de ícones de MANA presentes na carta. *(ex: 2 são 2 manas)*

7. ARMAS, ESCUDOS E EQUIPAMENTOS

As cartas de Equipamento tornam seu personagem mais poderoso, concedendo bônus de atributos e/ou combate. Além disso, algumas possuem ações próprias que ampliam as possibilidades estratégicas durante a partida.

Armas e Escudos ocupam as mãos do personagem. Assim, um Campeão equipado com uma arma de duas mãos não pode portar outros equipamentos que ocupem uma ou mais mãos. Já os Aliados podem possuir apenas 1 carta em seus inventários, então essa restrição não se aplica a eles.

Os Equipamentos também são divididos em quatro tipos: Cabeça, Torso, Mãos e Pernas. Um Campeão não pode equipar duas cartas do mesmo tipo simultaneamente.

Todas as cartas de Armas e Equipamentos possuem uma propriedade indicada na barra de tipo. Nas armas, ela descreve o tipo de dano e a categoria da arma, como Cortante – Espada ou Perfurante – Haste. Já nos equipamentos, as propriedades podem ser Místico, Leve ou Pesado. Essas propriedades são utilizadas por diversas cartas para conceder bônus ou aplicar penalidades, então fique atento a elas.



Os Itens permitem realizar as mais diversas ações durante a partida, como restaurar Vida, adicionar cartas à mão ou ao campo e aumentar atributos ou valores de combate. Eles são divididos em três tipos principais:

[CONSUMO] — O efeito é ativado quando o item é enviado do inventário para a Cova.

[MANTER] — O efeito permanece ativo enquanto o item estiver no inventário de um personagem.

[⚡CARGA] — O item possui um número limitado de cargas ou acumula cargas por meio de seus próprios efeitos, que podem ser gastas para ativar determinadas habilidades.



As cartas de Magias e Habilidades (também chamadas de Perícias) ampliam as possibilidades de ação do seu Campeão. Para aprender uma nova Perícia, você pode abdicar de comprar as duas cartas no final do seu turno. Porém, para isso, seu Campeão deve possuir um valor no atributo exigido igual ou superior ao requisito indicado no ícone do canto superior direito da carta.

Existem diversos tipos de Perícias, cada um com seu próprio momento de utilização. Consulte a carta-guia dos tipos de Perícias para saber quando cada uma pode ser usada.



Facção do personagem

Nome da carta

Tipo e subtipo da carta

Ações e perícias do personagem.

Cartas de Aliados



Nome da carta

🔥 Tipo e Subtipo da carta

 +1 +1 **Bônus para o personagem que "portar" (usar) esta carta**

Ações e perícias da carta.

Vitor Ripinski	LDH-011
disseia Card Game	Legado de Heróis

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 as 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.
- 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.

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 as 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.

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.