

Transmutia - O Jogo de Draft

Mecânicas: Montagem de times, Cartas, Drafting, Rolagem de Dados

Jogadores: 2

Duração: 45 – 60 minutos

Idade: 10+

1. Introdução

“Me chamo Lyria, Senhora de Guerra de Raon. Vivo em Transmutia. Um pequeno planeta localizado numa constelação distante. Nossa civilização mágica, regida pela força dos doze grandes elementos, experimentava nos últimos dois séculos uma era de paz onde os seres viventes e espirituais conviviam harmoniosamente.

Esses elementos poderosos são a fonte de poder que sustenta meu povo. Adorados em alguns casos como verdadeiros Deuses, os elementais guiam suas nações e territórios do jeito que melhor entendem. Imbuídos por seus próprios interesses, os elementais influenciam as raças para que em cada uma de nossas dez nações seja designado um Senhor de Guerra, um regente e líder político extremamente versado nas artes mágicas.

Os Senhores de Guerra são nomeados através de batalhas mortais onde os próprios elementais lutam, se unindo a essência daquele que os invoca. Esses combates acontecem em Conttean, uma arena encantada localizada na grande floresta de Raon, a nação dos elementais da Madeira e minha terra natal.

O grande decreto firmado entre as nações há mais de dois mil anos previa que qualquer druida poderia nos desafiar a uma luta pelo controle de uma nação. Porém, apenas a forma de combate bruta e milenar da transmutação poderia ser utilizada nestes duelos fazendo com que assim fosse muito difícil para um druida comum realizar este tipo de desafio.

A transmutação canaliza os poderes mais antigos dos elementos e os transforma em encarnações vivas, muitas vezes bastante semelhantes aos humanos. Esses seres conscientes são os juízes que definem na arena quem é o mais apto a controlar uma região. Quando os elementais são invocados eles literalmente se fundem com a essência de seu invocador e cada um deles que é destruído leva parte dela com ele. Os druidas mais poderosos que já existiram conseguiam comportar dentro de suas essências o poder de vários elementais ao mesmo tempo, usando sua força para ganhar batalhas se aproveitando das fraquezas de seus oponentes.

Conttean, a grande arena de Raon, é repleta de gigantescos totens antigos e se localiza em uma cidade de mesmo nome. Esses totens protetores possuem poderes que superam até mesmo os grandes elementais e não se tem registro de quem os construiu. A arena mantém a força dos grandes elementais contido numa pequena escala durante os embates, pois o poder desses é tão colossal que os próprios continentes podem se despedaçar caso estes combates sejam travados em qualquer lugar.

Dentre todos os Senhores de Guerra, há um que é coroado Rei Supremo e que faz dos outros Senhores seus conselheiros. Essa escolha é realizada através de uma solene cerimônia na ilha de Antahkarana por sacerdotes neutros, porém poderosos, que invocam os elementais do Equilíbrio para ponderar sobre quem dentre os doze Senhores de Guerra é o mais digno da Coroa Suprema.

Por mais de quatrocentos anos tivemos apenas um Rei; O Transmutador Eterno, Desmalek. Desmalek ficava na capital da nação de Solarras, Ordus, região esta que era marcada pela fusão das duas grandes nações: Sollas da Luz e Odharras da Ordem. A supremacia e sabedoria imensas do Rei eram alvo de cobiça por parte dos outros Senhores de Guerra, sendo sempre por isto, desafiado pelo seu cargo de Rei Supremo, mas sem nunca ter sido derrotado.

Meu povo, graças a energia elemental que flui através de seus corpos, é capaz de prolongar sua vida por muito mais tempo do que um ser humano. Apesar de haverem diferenças entre a longevidade das raças, os grandes invocadores podem viver até 2000 anos dependendo do laço que tiverem com sua magia e a qual raça pertencerem. Nosso velho Rei humano, com mais de quatrocentos anos, já se encontrava abatido e cansado de manter seu status de Transmutador Eterno. A idade pesava sob os largos ombros, mas mesmo assim, sua vontade de poder só fazia crescer.

Temeroso por sua morte, o Rei viajou para a ilha de Antahkarana em busca do conhecimento proibido que havia sido entalhado nas paredes da caverna primordial de Baliamn, numa tentativa de despertar o poder da vida eterna negociando com os elementais da Sombra e do Caos. Seus rituais de projeção e transmutação eram tão poderosos que abalaram as estruturas do reino inteiro, rompendo o equilíbrio frágil entre os elementos, animais e humanos. E ele obteve a sua resposta.

Os sacerdotes dos templos do Equilíbrio se uniram em um esforço conjunto sob o comando de Antak, seu sumo sacerdote, para impedir o Rei de quebrar os selos que guardavam os segredos da vida e da morte, cercando a caverna com poderosas proteções e escudos. Cego pela ambição, o Rei selou-se na caverna e continuou seu plano para tornar-se imortal e detentor do controle dos doze elementos e, por conseguinte, da vida eterna. Alguns dizem que o Rei planejava esta empreitada há mais de duzentos anos. Outros, dizem que foi o puro medo da morte que fez com que o Rei apelasse para magias profanas e cometesse seus crimes. Ajudado pela Baronesa da Sombra Kradness que era tida como Deusa no continente afastado de Sgain, o Rei comungou com palavras profanas e ritos de sangue e dor e segundo muitos, alcançou seu objetivo. Ou quase.

Os feitiços dos grandes sacerdotes interferiram nos rituais do Rei apesar de todo o seu poder. O resultado foi a fusão completa do Rei com a Baronesa, o que o transformou em um elemental de poderes imensos, mas sem consciência ou lembrança de sua identidade ou reinado.

Os elementais do Equilíbrio surgiram como último recurso para interceder por nossa existência e apagaram os hieróglifos de Balliamn numa tentativa estúpida de fazer com que tudo se tornasse novamente o que era, mas o dano já estava feito. A caverna explodiu com violência e partiu Antahkarana em três pedaços levemente unidos. O Rei se foi e tudo se tornou incerto.

A guerra começou novamente. A ilha sagrada em frangalhos e seu líder morto. Quem será o próximo Rei Supremo?"

2. Componentes

- 36 Cartas de Elemental
- 2 Cartas de Escolha
- 2 Cartas de Referência
- 1 Dado de 6 faces Vermelho
- 1 Dado de 6 faces Verde
- 20 Marcadores de Dano de Valor 1
- 20 Marcadores de Dano de Valor 2
- 20 Marcadores de Dano de Valor 5
- 20 Marcadores de Dano de Valor 10
- 2 Tabuleiros de Jogo
- 1 Manual de Regras

3. Objetivo

O objetivo de Transmutia – O Jogo de Draft é ser o primeiro jogador a destruir todos os elementais do oponente. O primeiro jogador a derrotar todos os elementais do oponente é o novo Rei Supremo! Transmutia – O Jogo de Draft é um duelo de elementais em que os jogadores tentam obter vantagens nas fraquezas dos elementais inimigos e nas resistências de seus aliados!

4. Estrutura da Carta e Iconografia



1. **Nome:** Nome do elemental.
2. **Elemento:** Elemento que o elemental pertence. O Elemento determina as Fraquezas e Resistências do elemental.
3. **Fraquezas:** As Fraquezas determinam os elementos que o elemental é fraco. Elementais com Fraqueza a um elemento recebem dano dobrado arredondado para cima do Ataque Total do elemental atacante (*ver Cap. 7 Regras e Exceções*). As fraquezas do elemental se encontram abaixo do ícone de Fraqueza que é representado por um osso partido.
4. **Resistência:** As Resistências determinam os elementos que o elemental é forte. Elementais com Resistência a um elemento recebem apenas metade do dano do Ataque Total do elemental atacante arredondado para baixo, com um mínimo de um ponto de dano (*ver Cap. 7 Regras e Exceções*). As resistências do elemental se encontram abaixo do ícone de Resistência que é representado por um punho fechado.
5. **Ataque (ATQ):** O atributo Ataque define a quantidade de dano que o elemental causa ao inimigo ativo. Todas as jogadas de ataque são realizadas utilizando o ATQ do elemental descrito na carta +1d6. O dano causado pelo ataque do elemental pode sofrer diversas alterações que serão descritas mais adiante (*ver Cap. 7 Regras e Exceções*).
6. **Velocidade (VEL):** O atributo Velocidade define qual elemental ataca primeiro, qual elemental transmuta primeiro e a ordem que as habilidades disparam. Todas as jogadas de VEL, com exceção das camadas de habilidade, são realizadas jogando a VEL do elemental descrita na carta +1d6 (*ver Cap. 7 Regras e Exceções*).
7. **Transmutia (TRA):** O atributo Transmutia define a quantidade de dano recebida pelo elemental quando o jogador decide retirá-lo do campo de batalha e colocar um novo elemental em seu lugar como elemental ativo.
8. **Vida (VID):** O Atributo Vida define a quantidade de dano necessária para que o elemental seja destruído e colocado na zona de destruição.
9. **Habilidade:** A habilidade de cada elemental é única e pode acontecer (*disparar*) tanto quando ele é o elemental ativo quanto quando o elemental está na reserva. As habilidades têm efeito desde que o elemental esteja revelado e sua condição de disparo seja cumprida.

Iconografia

Abaixo, listamos todos os ícones de Transmutia. Todos os ícones também estão descritos na carta de referência que acompanha o jogo e que pode ser consultada a qualquer momento durante a partida:



5. Preparação

Cada jogador recebe uma carta de escolha e uma carta de referência. O jogo possui dois dados de seis faces. Um vermelho que será utilizado para as jogadas de ATQ e um verde que será utilizado para as jogadas de VEL. Os Marcadores de Dano devem ser colocados na mesa ao alcance de todos para que os pontos de vida dos elementais possam ser computados.

Draft

O draft é uma modalidade de jogo em que se separam as cartas de um baralho de uma forma que os jogadores possam montar um novo conjunto de cartas. Quando um jogador faz suas escolhas, ele interfere nas escolhas do inimigo. Isso permite que os jogadores se planejem para a construção de um time! Em Transmutia – O Jogo de Draft, o draft se divide em três momentos: Uma fase de banimentos, uma fase de escolhas e uma fase de montagem.

Abaixo explicamos as fases:

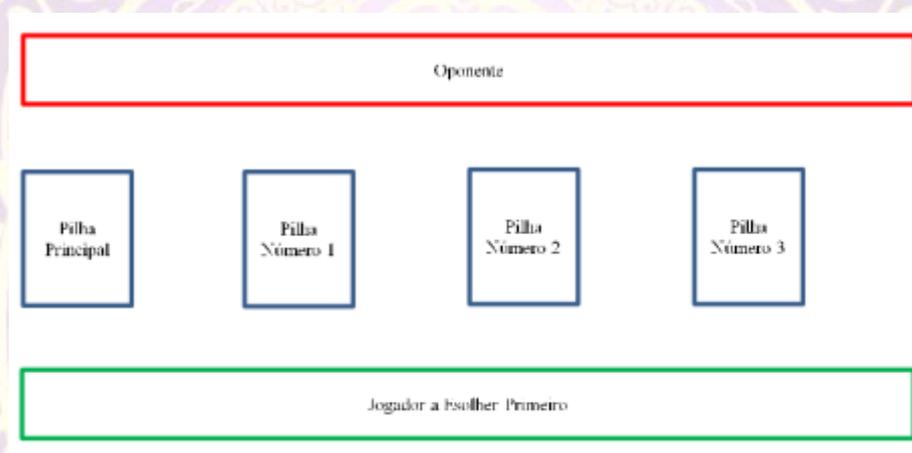
Fase de Banimentos

- Separe as trinta e seis cartas de elemental por elemento em pilhas de três cartas. Cada elemento possui três elementais diferentes.
- Disponha as cartas em pilhas de três viradas para baixo sobre a mesa. A ordem em que as pilhas são colocadas sobre a mesa deve ser aleatória.
- Os jogadores decidem com 1d6 quem fará o primeiro banimento.
- O jogador vencedor escolhe uma das doze pilhas que estão viradas para baixo sobre a mesa, revela os três elementais da pilha escolhida para todos os jogadores e escolhe um deles para que seja banido do jogo. Esta carta que foi escolhida deverá ser devolvida para a caixa de jogo e não será usada de nenhuma maneira neste duelo.
- As duas cartas restantes devem ser colocadas em uma pilha comum que todos os jogadores possuem acesso e que pode ser consultada a qualquer momento durante esta fase.
- Os jogadores repetem este processo em ordem até que uma carta de cada elemento tenha sido banida, restando assim vinte e quatro cartas de elemental.
- As vinte e quatro cartas de elemental restantes devem ser embaralhadas e colocadas na mesa viradas para baixo formando uma única pilha principal.

Fase de Escolhas

- O primeiro jogador a escolher deve ser decidido aleatoriamente jogando 1d6.
- Coloque as vinte e quatro cartas de elemental formando uma pilha principal a esquerda do jogador que começará o jogo.
- Forme outras três pilhas, a partir da pilha principal, da esquerda para a direita, uma do lado da outra, cada uma com uma carta virada para baixo, sem olhá-las!
- Começando da esquerda para a direita, o primeiro jogador olha a carta da primeira pilha e decide se vai ficar com ela.
- Se o jogador optar por ficar com aquela carta, ele a adiciona a sua pilha de elementais, pega uma carta da pilha principal, sem olhá-la, e a coloca no lugar da carta que pegou.
- Se o jogador optar por **não** ficar com aquela carta, ele devolve a carta que olhou para aquela pilha, pega uma carta da pilha principal, sem olhá-la, e a coloca sobre a carta que olhou e olha a primeira carta da segunda pilha.
- Caso o jogador decida não ficar com a carta da segunda pilha, ele repete o mesmo processo feito na pilha de número um na pilha de número dois e segue para a pilha de número três.
- Se o jogador decidir por **não** ficar com nenhuma das três cartas que viu nas três pilhas, ele pega uma carta do topo da pilha principal, e é obrigado a ficar com ela, adicionando-a a sua pilha de elementais.

Exemplo de mesa - Fase de Escolhas



Observações Importantes

- Quando acabarem as cartas da pilha principal, o jogador que estiver escolhendo pega todas as cartas das três pilhas e as reembaralha para formar uma nova pilha principal.
- Quando um jogador não puder colocar uma carta sobre uma das pilhas que olhou, ele imediatamente pega todas as cartas de todas as pilhas para formar uma nova pilha principal e continua sua escolha da pilha seguinte a que parou.
- As pilhas não têm limite máximo.
- A fase de escolha acaba quando todas as vinte e quatro cartas forem pegadas. Neste momento, cada jogador deve ter exatamente doze elementais em sua pilha de elementais.
- Os jogadores não podem revelar nenhum dos elementais que foram pegos por eles mesmo que aquele elemental não vá compor a sua escolha de time, pois isso pode influenciar a composição de time e as escolhas do inimigo.

Fase de Montagem

- Uma vez que os dois jogadores estiverem com suas pilhas de elementais formadas por doze elementais eles deverão escolher dentre esses doze elementais apenas cinco para compor o time que será usado em batalha.
- Cada elemental escolhido pelos jogadores deverá ser separado da pilha de elementais até que cinco deles sejam escolhidos.
- As outras sete cartas de elemental restantes de cada um dos jogadores, que não foram escolhidas, podem ser devolvidas para a caixa do jogo ou guardadas para uma segunda partida mais rápida (*Veja Jogando uma partida melhor de três*).

Mas eu nunca joguei um Draft na vida!

Se esta é a primeira vez que você joga Transmutia – O Jogo de Draft, é natural que o draft demore um pouco mais do que o descrito na duração do jogo por conta da grande quantidade de informações novas, mas não se preocupe! Conforme você jogar mais jogos você se familiarizará com as cartas e os conceitos ficarão mais fluidos!

Faça tudo no seu tempo!

Alternativamente, você pode simplesmente pegar as vinte e quatro cartas de elemental do jogo e distribuir aleatoriamente doze cartas para cada jogador e seguir diretamente para a fase de montagem, só que isso não é recomendado! Isso porque ao fazer isso você estará retirando todas as suas opções de escolha e o balanço do jogo ficará comprometido!

Jogando uma partida melhor de três

Os jogadores podem jogar uma melhor de três para economizar o tempo gasto com o Draft que foi realizado no primeiro jogo. Para isso, quando a fase de montagem estiver finalizada, cada jogador deixa separados os sete elementais restantes que haviam sido selecionados na fase de escolha para o segundo e terceiro jogos.

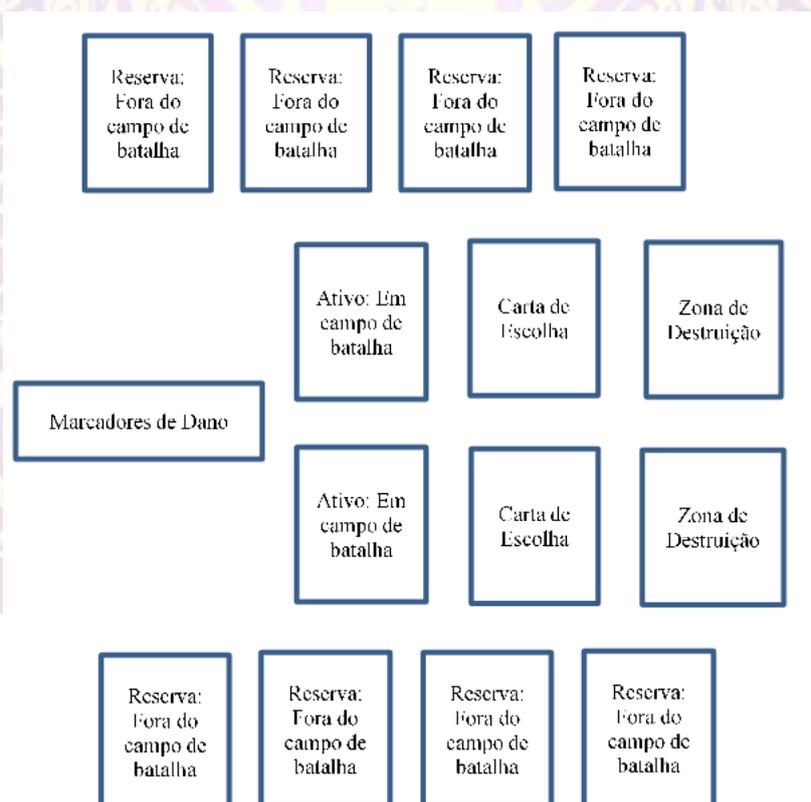
Quando a primeira partida acabar, dos cinco elementais que foram utilizados no primeiro jogo, três devem ser banidos pelo adversário e devolvidos para a caixa de jogo. Isso fará com que a experiência do jogador com novos times e outros elementais se expanda e ajudará os jogadores a trabalhar com uma pilha menor de elementais, mais limitada e desafiadora.

Os jogadores então, unem os dois elementais restantes do time que utilizaram com as sete cartas de elemental que não utilizaram e passam diretamente para a fase de montagem novamente, só que com apenas nove cartas para o segundo jogo e em caso de um terceiro jogo, com seis cartas..

Preparação da mesa

Quando os jogadores estiverem com seus times prontos, eles devem escolher dos cinco elementais selecionados um elemental para ser o elemental ativo. O elemental ativo é o elemental que o jogador vai começar a batalha e ele deverá ser colocado na frente virado para baixo. Os outros quatro elementais devem ser colocados atrás do elemental ativo, também virados para baixo para compor a reserva do jogador.

Depois de devidamente montada, a mesa de duelo deverá estar da seguinte forma:



Carta de Referência

- Quando a mesa estiver pronta, os jogadores deixam suas cartas de referência próximas a eles para que possam consultá-las sempre que necessário. A carta de referência serve para o jogador poder entender o que cada símbolo significa e para tornar o jogo mais dinâmico sem que o manual precise ser consultado.

Zona de Destruição

- Existe uma zona do lado direito da carta de escolha de cada jogador que se chama zona de destruição. Todos os elementais que tiverem seus pontos de vida reduzidos a zero e que não tenham sido removidos do jogo devem ser deixados nestas zonas.
- Cada jogador possui sua própria zona de destruição. Os elementais de cada time não devem ser misturados dentro de uma zona de destruição compartilhada.
- A zona de destruição de cada jogador pode ser consultada por ele e por seu oponente a qualquer momento durante o jogo.

Carta de Escolha

- A carta de escolha definirá qual ação o elemental do jogador vai realizar em cada rodada de combate. O jogador pode escolher uma de duas ações: Ataque ou Transmutia.
- As cartas de escolha dos dois jogadores são sempre reveladas ao mesmo tempo. Os combates em Transmutia, portanto, acontecem ao mesmo tempo, quando os jogadores revelam sua ação através da carta de escolha.

Observações

- Os elementais devem ser colocados da forma descrita acima. Todos eles devem ser colocados **virados para baixo**. Conforme descrito, o elemental que estiver na frente é considerado o elemental ativo e causa dano direto ao inimigo ativo em caso de ataque (*Ver Cap. 7 Regras e Exceções*) este elemental é considerado em campo de batalha.
- O elemental escolhido pelo jogador para começar o jogo já começa o jogo em campo de batalha. Portanto, nenhuma habilidade (*Ver Cap. 8 Habilidades*) que dispara quando um elemental entra no campo de batalha vai disparar.
- Os elementais que forem escolhidos para ficar na reserva são considerados fora do campo de batalha e todo e qualquer dano causado a eles e por eles é considerado dano indireto até que sejam o elemental ativo (*Ver Cap. 7 Regras e Exceções*).

6. Jogando o jogo

Primeiro combate

1. Os cinco elementais dos jogadores começam o jogo ocultos, com as faces voltadas para baixo.
2. Os jogadores revelam simultaneamente os dois elementais ativos e pegam suas cartas de escolha.
3. Os jogadores colocam suas cartas de escolha ao lado dos seus elementais ativos com a face voltada para baixo e com o lado de ação escolhido (*Ataque ou Transmutia*) voltado para o oponente.
4. O lado de ação que estiver voltado para o oponente será a ação escolhida pelo jogador.
5. O jogador pode escolher um de dois lados com a carta de escolha: Ataque ou Transmutia.

Assim que as cartas de escolha forem reveladas uma das três situações abaixo vai acontecer:

Ataque VS Ataque

Se os dois jogadores escolherem Ataque jogue VEL+1D6 para decidir quem ataca primeiro.

- O elemental mais rápido (com maior valor total em VEL) ataca primeiro e causa seu dano antes de receber o ataque do inimigo.
- Em caso de empate, o elemental com o maior valor em VEL descrito na carta ataca primeiro.
- Se mesmo assim os dois valores de VEL forem iguais, jogue o dado de VEL novamente.

A jogada de ataque é realizada se utilizando o valor de ATQ do elemental descrito na carta +1d6 + Acerto Crítico (se houver) + Fraqueza ou Resistência (se houver).

Se um elemental for destruído antes de realizar o seu ataque contra o inimigo aquele ataque simplesmente não acontece. *Para descrições detalhadas das jogadas de ataque veja o Cap. 7 Regras e Exceções.*

Ataque VS Transmutia

Se um dos jogadores escolhe a ação de Transmutia, o jogador transmuta seu elemental independentemente da VEL dele e da VEL do inimigo ativo. O jogador **paga os pontos de vida descritos no atributo Transmutia** da carta, retorna seu elemental ativo para a reserva e coloca outro elemental para receber o ataque do inimigo. A ação de Transmutia sempre tem prioridade sobre a ação de Ataque independentemente da VEL dos elementais.

Transmutia VS Transmutia

Se os dois jogadores escolherem a ação Transmutia, o Jogador A com o elemental mais lento transmuta primeiro. Da mesma forma que acontece quando os dois jogadores escolhem a opção de Ataque jogue VEL +1D6 para determinar qual é o elemental mais rápido.

Em caso de empate, o elemental com o menor valor em VEL descrito na carta transmuta primeiro.

Se mesmo assim os dois valores de VEL forem iguais, jogue o dado novamente.

Por que o elemental mais lento transmuta primeiro?

- Com o elemental mais lento do Jogador A transmutando primeiro, o Jogador B com o elemental mais rápido será capaz de ponderar sua escolha, escolhendo o elemental ideal para entrar em campo já sabendo qual elemental irá enfrentar.
- Depois que o Jogador A tiver colocado seu elemental no campo de batalha, o Jogador B escolhe um elemental para colocar em campo também.
- Caso o Jogador A tenha escolhido colocar em campo um elemental que dispara uma habilidade quando entra no campo de batalha, o efeito da habilidade só acontece depois que o novo elemental entrar no campo de batalha.

Uma vez que os jogadores tiverem realizados suas ações, eles pegam novamente suas cartas de escolha e um novo combate se inicia.

7. Regras e Exceções

Ataque - ATQ

O Ataque é o primeiro símbolo da esquerda para a direita na carta de elemental logo acima da caixa de descrição de habilidade e é o atributo que define a quantidade de dano que o elemental causa.

O Ataque sofre diversas alterações de valor para chegar ao Ataque Total causado pelo elemental. Explicaremos estas alterações detalhadamente mais adiante neste mesmo capítulo. As jogadas de ATQ são realizadas com o dado de seis faces vermelho que é somado ao valor de ATQ descrito na carta do elemental.

Velocidade - VEL

A Velocidade é o segundo símbolo da esquerda para a direita na carta de elemental logo acima da caixa de descrição da habilidade e é um atributo que define diversos aspectos do jogo. A VEL de um elemental definirá:

- Qual elemental ataca primeiro caso os dois jogadores escolham a ação de Ataque
- Qual elemental transmuta primeiro caso os dois jogadores escolham a ação de Transmutia
- A Ordem das camadas de habilidades dos elementais (*Ver Cap. 8 Habilidades*).

As jogadas de VEL são realizadas com o dado de seis faces verde que é somado ao valor de VEL descrito na carta do elemental.

Transmutia - TRA

A Transmutia é o terceiro símbolo da esquerda para a direita na carta de elemental e é o atributo de Transmutia que define a quantidade de pontos de vida que deve ser paga por um elemental ativo para que ele realize a ação de Transmutia que é sair do campo de batalha para que outro elemental ocupe o seu lugar como elemental ativo.

Algumas habilidades permitem que um elemental transmute sem que o jogador tenha escolhido a ação de Transmutia e neste caso, o valor de TRA descrito na carta do elemental deve ser pago normalmente.

Caso um jogador possua apenas um elemental na sua composição de time que ainda não tenha sido destruído, ele não poderá escolher a ação de Transmutia.

Alguns elementais possuem um valor de atributo TRA igual a zero. Isto significa que aquele elemental não precisa pagar nenhum ponto de vida para realizar a ação de Transmutia.

Vida - VID

A Vida é um atributo de Transmutia representado por um coração na lateral direita da carta. A VID é o quarto símbolo da esquerda para a direita logo acima da caixa de descrição da habilidade. O atributo Vida define a quantidade de pontos de dano necessários para que um elemental seja destruído e colocado na zona de destruição do jogador que o controla. Quando a VID de um elemental chega a zero, ele automaticamente é destruído e colocado na zona de destruição do jogador virado para cima. Um elemental não pode ultrapassar o seu valor máximo de VID descrito na carta por nenhum meio mesmo que ela seja curado em uma quantidade que superaria sua VID total.

Tipos de Dano

- Existem dois tipos diferentes de dano: dano direto e dano indireto.
- O **dano direto** sofre a aplicação de Fraquezas, Resistências e Acerto Crítico. Ele acontece exclusivamente através da ação de Ataque.
- O dano direto é sempre causado se utilizando o ATQ do elemental descrito na carta + 1D6 + Acerto Crítico (*se houver*) + Fraqueza e Resistência (*se houver*).
- O **dano indireto** acontece através das habilidades dos elementais ativos e na reserva e não sofre nenhum tipo de alteração por parte de Fraquezas, Resistências ou Acerto Crítico seja ele causado ao elemental ativo ou na reserva.

Ataque Total e Dano Total

O valor de Ataque Total de um elemental é o valor utilizado para calcular o Dano Total que o elemental causaria ao seu inimigo antes da aplicação de Fraquezas ou Resistências.

Se o elemental que está sendo atacado não possui Fraquezas ou Resistências ao atacante, o valor de Ataque Total será igual ao Dano Total. Para calcular o Dano Total o jogador soma o seu valor de Ataque Total + Fraquezas e Resistências.

O Ataque Total é a soma do valor de ATQ descrito na carta do elemental, o bônus de Acerto Crítico (*se houver*) e o resultado retirado no dado de seis faces. Logo:

$$\text{Ataque Total} = \text{Valor de ATQ descrito na carta} + \text{Acerto Crítico (se houver)} + \text{Resultado do D6}$$

O Dano Total causado em um ataque é a soma do valor de Ataque Total + Fraquezas e Resistências, caso existam.

Logo:

$$\text{Dano Total} = \text{Ataque Total} + \text{Fraquezas ou Resistências (se houver)}$$

O conceito de Ataque Total é muito importante porque diversos efeitos **são baseados no Ataque Total do elemental** e não no Dano Total causado por ele.

Acerto Crítico

- Se um jogador ao atacar, tirar 6 como resultado do dado de ATQ, esse jogador teve um acerto crítico.
- O valor de ATQ que está descrito na carta do elemental aumenta em 50% arredondado para cima. (Ex: ATQ 5 sobe para ATQ 8).
- O resultado retirado no dado **nunca sofre a influência do acerto crítico** apenas o ATQ do elemental descrito na carta.

Abaixo listamos os bônus que os elementais recebem quando causam um acerto crítico:

ATQ 3: +2
ATQ 4: +2
ATQ 5: +3
ATQ 6: +3
ATQ 7: +4
ATQ 8: +4
ATQ 9: +5
ATQ 10: +5

Fraquezas e Resistências

As Fraquezas e Resistências estão descritas nas laterais das cartas de elemental sendo a Fraqueza do lado esquerdo, representada por um símbolo de osso partido e a Resistência do lado direito sendo representada por um punho fechado.

Cada elemental possui duas Fraquezas e duas Resistências que podem ser lidas abaixo do símbolo que as representa. Os símbolos de elemento abaixo do osso partido simbolizam as Fraquezas daquele elemental e os símbolos de elemento abaixo do punho cerrado representam suas Resistências.

Um elemental que possui Fraqueza a outro recebe dano dobrado do Ataque Total do inimigo arredondado para cima.

Um elemental que possui Resistência a outro recebe apenas metade do Ataque Total do inimigo arredondado para baixo até um mínimo de um ponto de dano.

Fraquezas e Resistências não se aplicam a elementais na reserva e nem a habilidades. Logo, se um elemental receber dano de uma habilidade de um elemento do qual possui Fraqueza ou Resistência, esse dano será aplicado sem alteração.

Quando um elemental causa dano direto a outro que possui Fraqueza ao seu elemento o Ataque Total do elemental é dobrado, isto é, o valor de ataque que está descrito na carta do elemental + 1d6 + Crítico (se houver).

Se um elemental conseguir um Acerto Crítico contra um inimigo que tem Fraqueza a ele o ATQ desse elemental aumenta em 50% arredondado para cima, é somado ao dado e **somente depois é dobrado** por conta da Fraqueza do adversário.

Exemplo

Se um elemental com ATQ 5 tira um crítico contra um elemental que tem Fraqueza a ele, o dano se dá da seguinte forma:

1. Valor de ATQ do elemental = 5
2. Bônus de Acerto Crítico para ATQ 5 = +50% arredondado para cima = +3
3. Valor de ATQ com o Bônus de Acerto Crítico = 5 + 3 = 8
4. Resultado do dado = 6
5. Valor de ATQ Total = 8 + 6 = 14
6. Fraqueza = 2 x 14 = 28
7. Dano Total = 28

O cálculo de dano deve ser realizado exatamente nesta ordem. Isto quer dizer que primeiro aplicamos o Bônus de Acerto Crítico ao valor de ATQ descrito na carta, depois somamos o valor retirado no dado e somente depois é que aplicamos a Fraqueza ou a Resistência para obter o Dano Total causado.

Se um elemental tiver um acerto crítico contra um adversário que tem Resistência a ele, o ATQ do elemental descrito na carta

aumenta em 50% arredondado para cima pelo acerto crítico, é somado ao dado e somente depois o Ataque Total é reduzido em 50% e arredondado para baixo com um mínimo de um ponto de dano.

Exemplo

Se um elemental com ATQ 5 tira um Acerto Crítico contra um elemental que tem Resistência a ele, o dano se dá da seguinte forma:

1. Valor de ATQ do elemental = 5
2. Bônus de Acerto Crítico para ATQ 5 = +50% arredondado para cima = +3
3. Valor de ATQ com o Bônus de Acerto Crítico = $5 + 3 = 8$
4. Resultado do dado = 6
5. Valor de ATQ total = $8 + 6 = 14$
6. Resistência = $\frac{8 + 6}{2}$
7. Dano total = 7

Lembrando que o dano causado a um elemental que possui Resistência é dividido por dois e **arredondado para baixo com um mínimo de um ponto de dano**.

O cálculo de dano deve ser realizado exatamente nesta ordem. Isto quer dizer que primeiro aplicamos o Bônus de Acerto Crítico ao valor de ATQ descrito na carta, depois somamos o valor retirado no dado e somente depois de obtido este resultado, que é o valor de Ataque Total do elemental, é que aplicamos a Fraqueza ou a Resistência para obter o Dano Total causado.

Elementais Ocultos

- Todos os elementais começam o jogo ocultos. Qualquer elemental oculto que receber qualquer quantidade de dano de qualquer fonte é automaticamente revelado na reserva.
- Elementais ocultos não disparam habilidades até que sejam revelados.
- O jogador pode optar por em qualquer momento que uma condição de disparo de uma habilidade de um elemental que ele controle se cumprir revelar o elemental que estava oculto para disparar a sua habilidade.
- Se o elemental estiver revelado na reserva e a situação que dispara a habilidade daquele elemental ocorrer (*Ex. toda vez que um inimigo morrer*) a habilidade do elemental ocorre normalmente mesmo que aquele elemental não seja o elemental ativo.
- Toda vez que um elemental oculto é retirado da reserva para se tornar o elemental ativo, ele é automaticamente revelado.

Destruição

- Quando a VID de um elemental chega a zero ele é automaticamente destruído e retirado do campo de batalha ou da reserva e colocado na Zona de Destruição.
- Os elementais destruídos devem ser colocados na Zona de Destruição e não devolvidos para a caixa de jogo porque existem algumas habilidades que podem fazer com que aquele elemental retorne para o jogo posteriormente.
- Elementais destruídos não cumprem a condição de “Sair do Campo de Batalha”, portanto habilidades que desencadeiam com este termo não disparam quando a VID do elemental chega a zero.
- Caso dois elementais sejam destruídos ao mesmo tempo o jogador que possuía o elemental mais lento, isto é, com o menor valor em VEL colocará seu elemental ativo em campo primeiro. Se os dois elementais empatarem na VEL descrita na carta, realize uma jogada de VEL para definir quem é o elemental mais rápido.

8. Habilidades

As Habilidades dentro de Transmutia são efeitos únicos que cada elemental possui e que permitem que os elementais se diferenciem ainda mais entre si.

Tipos de Habilidades

As habilidades em Transmutia se dividem em três tipos:

- **Habilidades Passivas:** As habilidades passivas são habilidades que não precisam que nenhum evento ou condição aconteça dentro do jogo para que elas tenham efeito. O efeito da habilidade passiva está sempre ativo desde que o elemental detentor daquela habilidade esteja revelado. Como as habilidades passivas não possuem uma condição de disparo, o jogador não pode revelar um elemental que tenha uma habilidade passiva diretamente da sua reserva. Para que este elemental seja revelado, ele deve se tornar o elemental ativo ou receber dano indireto de qualquer fonte.
- **Habilidades Desencadeadas:** A maioria das habilidades dentro de Transmutia são habilidades desencadeadas. O gatilho deste tipo de habilidade “dispara” quando um evento acontece durante o jogo que faz com que a condição da habilidade se cumpra. As habilidades desencadeadas seguem uma ordem de camadas determinada pela VEL dos elementais que explicaremos mais adiante.
- **Habilidades Ativadas:** As habilidades ativadas são habilidades que o jogador utiliza ativamente quando a condição da habilidade permite que ele o faça. A maioria das habilidades ativadas dentro de Transmutia é opcional, então o jogador sempre vai ler o termo “você pode” em sua descrição e decidir se quer ou não realizar aquele efeito. As habilidades ativadas possuem um custo. O Custo é um preço que deve ser pago para a ativação da habilidade.

Termos de Habilidades

Abaixo alguns termos existentes nas habilidades para ajudar os jogadores no entendimento de suas condições de disparo:

Aliado: Este termo se refere a qualquer **outro** elemental que não seja o elemental que possui aquela habilidade.

Cause X pontos de dano a todos os inimigos: Este termo determina que todos os elementais do oponente, o ativo e os que estejam na reserva, recebam aquela quantidade de dano.

Previna aquele dano: Determina a redução de uma quantidade de pontos de dano à zero.

Quando este elemental entrar no campo de batalha: Significa sair da reserva para o campo de batalha, tornando-se o elemental ativo.

Quando este elemental sair do campo de batalha: Significa entrar na reserva por meio da ação de Transmutia ou da habilidade de outro elemental deixando de ser o elemental ativo.

Quando este elemental for Destruído: Esse termo determina o disparo da habilidade quando a VID do elemental chega a zero e o elemental é colocado na zona de destruição.

Recupere X pontos de vida: Determina cura. Significa retirar marcadores de dano de um Elemental que os tenha.

Redirecione X pontos de dano: Uma habilidade com este efeito permite que o jogador mova marcadores de dano de um elemental para outro.

Reviva um elemental: Significa trazer um elemental da zona de destruição de volta para o jogo. Elementais removidos de jogo não podem ser revividos.

Camadas de Habilidade

É possível que em algum momento do jogo mais de uma condição de habilidade se cumpra simultaneamente.

Caso isto aconteça, as habilidades entram em camadas pelo valor de VEL dos elementais do mais rápido para o mais lento. As camadas de habilidade são resolvidas da primeira para a última habilidade disparada de acordo com a VEL dos elementais. Isto quer dizer que caso dois ou mais gatilhos disparem ao mesmo tempo, as habilidades acontecerão, em ordem, pelo valor de VEL dos elementais.

- Se dois elementais controlados pelo mesmo jogador empatarem na VEL para disparar uma habilidade, o jogador decide em que ordem aquelas habilidades acontecerão mesmo que elas pertençam ao mesmo elemental.
- Se dois elementais controlados por jogadores diferentes empatarem na VEL para disparar uma habilidade, eles jogam 1d6 para realizar o desempate até que um dos dois seja vitorioso.
- As regras de camadas de habilidade não se sobrepõem as exceções descritas no Glossário de Habilidades.
- Caso um jogador perca um gatilho de uma habilidade, ele só poderá realizar o efeito da habilidade quando perceber que a esqueceu se ele se atentar deste efeito antes do final do combate que está acontecendo. Uma vez que um novo combate se iniciar, o jogador não poderá mais realizar aquela habilidade e o gatilho será perdido.

9. Glossário de Habilidades

Abaixo listamos todas as habilidades do elementais assim como suas possíveis exceções. Recomendamos que os jogadores sempre consultem esta área do manual quando alguma dúvida de uma habilidade surgir.

Salamander – Estilhaços Ígneos

Descrição da Habilidade: Quando Salamander for destruída cause 6 pontos de dano divididos da maneira que você quiser entre qualquer número de inimigos.

- Esta habilidade pode causar dano da maneira que o jogador preferir. Isto quer dizer que se o jogador quiser causar 1 ponto de dano seis vezes ou seis pontos de dano de uma vez só, ele poderá fazer isto. Isto influencia no disparo de outras habilidades (*Ex: Genn – Casca Grossa ou Equi – Fluxo de Energia*).

Lavorus – Erupção

Descrição da Habilidade: Quando Lavorus entrar ou sair do campo de batalha, cause 1 ponto de dano a todos os inimigos.

Pyris – Vingança Explosiva

Descrição da Habilidade: Quando um dos seus elementais for destruído, cause 2 pontos de dano a todos os inimigos.

- Esta habilidade dispara mesmo que o elemental destruído seja Pyris.
- Se mais de um elemental que o jogador controla for destruído ao mesmo tempo, esta habilidade dispara uma vez para cada elemental destruído independentemente do valor de VEL.

Spadd – Disparo de Lâmina

Descrição da Habilidade: Quando Spadd entrar ou sair do campo de batalha, cause 3 pontos de dano a qualquer inimigo.

- Esta habilidade não dispara quando Spadd é destruído e colocado na zona de destruição. A destruição de Spadd não conta como condição de disparo “Sair do Campo e Batalha” para que esta habilidade seja desencadeada.

Golemight – Armadura de Espinhos

Descrição da Habilidade: Quando Golemight for atacado, cause 2 pontos de dano ao inimigo ativo.

- Esta habilidade acontece **antes** que o inimigo cause dano com o seu ataque, isto é, se o dano causado pela habilidade de Golemight destruir o inimigo, o ataque do inimigo não acontecerá.

Protera - Interceptar

Descrição da Habilidade: Se um aliado fosse receber dano letal de um ataque, você pode transmutá-lo. Se o fizer, coloque Protera no campo de batalha em seu lugar.

- O elemental aliado ativo que será transmutado deve pagar seus custos de TRA normalmente e Protera receberá o ataque que seria letal em seu lugar.
- Caso o dano causado pelo custo de TRA do elemental aliado ativo seja suficiente para destruí-lo, a habilidade de Protera continua disparando normalmente.
- A verificação de dano letal para que essa habilidade possa ser ativada leva em conta apenas o Ataque Total do elemental atacante. Isto é, caso o elemental que está sendo atacado possua Fraqueza ou Resistência ao elemental atacante, a verificação de disparo dessa habilidade ocorrerá antes que a Fraqueza e a Resistência sejam computadas.
- Caso o elemental que está sendo substituído ainda não tenha atacado e o jogador tenha escolhido a ação de Ataque na carta de escolha, Protera atacará o inimigo ativo em seu lugar.
- Quando Protera entrar no campo de batalha substituindo o elemental aliado ativo que receberia uma ataque letal todas as Fraquezas e Resistências serão computadas tendo como base Protera como o elemental ativo e não o elemental aliado que foi transmutado por esta habilidade.

Entis - Florescer

Descrição da Habilidade: Quando Entis for destruído, recupere 6 pontos de vida de todos os aliados.

- Entis não é capaz de se curar com esta habilidade. Logo, quando Entis é destruído ele curará 6 pontos de vida de todos os outros elementais (*aliados*) que você controla.

Genn - Casca Grossa

Descrição da Habilidade: Reduza em 1 ponto todo o dano recebido por Genn.

- A redução de dano desta habilidade inclui o dano causado pelo valor de TRA de Genn, danos diretos e indiretos.
- Não existe um mínimo de 1 ponto de dano para o dano causado a Genn. Se uma habilidade qualquer fosse causar 1 ponto de dano a Genn, ele não recebe nenhum dano.
- Esta habilidade só tem efeito enquanto Genn estiver revelado. Isto quer dizer que caso Genn seja alvo de dano indireto enquanto estiver oculto na sua reserva, ele será revelado, receberá o dano normalmente e só depois disto a habilidade passará a fazer efeito.

Arbus - Fotoessência

- **Descrição da Habilidade:** Toda vez que um elemental inimigo sair do campo de batalha, recupere 2 pontos de vida de qualquer um de seus elementais.

Rajad - Tornado

Descrição da Habilidade: Quando Rajad entrar no campo de batalha, você pode transmutar o inimigo ativo por um elemental a sua escolha da reserva do oponente.

- Se o elemental inimigo tiver **escolhido a ação de ataque**, o elemental que for escolhido para entrar em seu lugar pelo jogador que controla Rajad, realizará o ataque normalmente no lugar daquele elemental que foi transmutado.
- Se o oponente tiver **escolhido a ação de Transmutia**, desde que o elemental dele seja mais rápido (o que o faz transmutar por último) o jogador que controla Rajad é quem escolherá o elemental que entrará no campo de batalha. Logo, o oponente não pode colocar outro elemental no campo de batalha para por exemplo, disparar uma habilidade para que depois um segundo elemental seja escolhido pela habilidade de Rajad. Isto só ocorrerá se o elemental inimigo for mais lento e transmutar primeiro.
- O Elemental que está sendo transmutado pela habilidade de Rajad, deverá pagar seus custos de TRA normalmente.

- Todos os efeitos de Sair do Campo de Batalha são disparados normalmente caso um elemental ativo que possua esta condição de disparo seja transmutado por Rajad.

Luffadia - Ventos Contrários

Descrição da Habilidade: Toda vez que um elemental for destruído, cause 3 pontos de dano a qualquer inimigo. Toda vez que um elemental for destruído, recupere 3 pontos de vida de qualquer um dos seus elementais.

- Esta habilidade dispara mesmo que o elemental destruído seja Luffadia.
- Toda vez que qualquer elemental for destruído, os dois efeitos da habilidade de Luffadia acontecerão.
- O efeito de cura desta habilidade não pode ser utilizado para impedir a destruição de Luffadia.
- Esta habilidade se divide em duas habilidades que disparam ao mesmo tempo. O jogador pode realizar os dois efeitos na ordem que quiser.

Brissia - Inspiração

Descrição da Habilidade: Seu elemental ativo recebe ATQ +1.

- Esta habilidade tem efeito mesmo que o seu elemental ativo seja Brissia.
- Esta habilidade tem efeito desde que Brissia esteja revelada, mesmo que Brissia esteja na sua reserva.
- Para todos os efeitos o valor de ATQ do seu elemental ativo recebe um bônus de +1 e é alterado na carta. Portanto, se o seu elemental ativo conseguir um Acerto Crítico o Bônus de Acerto Crítico dobrado será aplicado sobre o valor de ATQ do seu elemental ativo aumentado em 1 e não sobre o valor de ATQ descrito originalmente na carta.

Vormus - Terremoto

Descrição da Habilidade: Quando Vormus receber 8 pontos de dano ou mais, cause 2 pontos de dano a todos os elementais da reserva do oponente.

- Esta habilidade dispara após o dano ser computado em Vormus. Isto quer dizer que esta habilidade não dispara se Vormus for destruído pelo dano do ataque do inimigo ativo.

Farraus - Olho do Deserto

Descrição da Habilidade: Farraus causa Acerto Crítico com resultados 1, 2 e 6 no dado.

- Todos os efeitos de Acerto Crítico continuam funcionando normalmente para Farraus. Esta habilidade apenas aumenta a chance de que o Acerto Crítico aconteça.

Al Sahir - Tecer as Areias

Descrição da Habilidade: Se Al Sahir fosse receber 8 pontos de dano ou mais, você pode transmutá-la. Se o fizer, recupere 3 pontos de vida de qualquer um dos seus elementais.

- Esta habilidade dispara antes que o oponente cause seu dano a Al Sahir. Portanto, Al Sahir será transmutada antes que receba o dano e colocará outro elemental no campo de batalha para receber o dano em seu lugar.
- A verificação de dano para que essa habilidade possa ser ativada leva em conta apenas o Ataque Total do elemental atacante. Isto é, caso Al Sahir possua Fraqueza ou Resistência ao elemental atacante, a verificação de disparo dessa habilidade ocorrerá antes que a Fraqueza e a Resistência sejam computadas.
- Al Sahir pode optar por recuperar
- 3 pontos de vida dela mesma quando realizar a ativação desta habilidade.
- Caso Al Sahir seja destruída pelo seu valor de TRA enquanto realiza esta habilidade, ela não poderá se utilizar do efeito de cura da habilidade para evitar sua destruição, mas poderá recuperar 3 pontos de vida de um elemental aliado.

Thunderia - Relâmpago Bifurcado

Descrição da Habilidade: Quando Thunderia atacar, seu valor de ATQ pode ser causado a qualquer inimigo.

- Esta habilidade permite que o valor de ataque que está descrito na carta de Thunderia seja causado a qualquer inimigo a escolha dela.
- Quaisquer habilidades que aumentem o valor de ATQ de Thunderia, também aumentam o valor de ATQ descrito na carta e portanto, o dano desta habilidade.
- Se Thunderia escolher causar o seu valor de ATQ a um elemental que esteja na reserva de seu adversário, o ataque não é afetado por Fraqueza e Resistência e para todos os efeitos é considerado um dano indireto.
- Se Thunderia escolher causar seu valor de ATQ a um elemental que esteja na reserva de seu adversário, o inimigo ativo receberá apenas o dano referente ao resultado no dado de seis faces além de Fraquezas e Resistências, caso existam.
- Se Thunderia conseguir um Acerto Crítico ela **não** poderá causar o seu dano com o bônus dobrado em qualquer elemental. Isto é, se Thunderia conseguir um resultado 6 no dado, ela só poderá causar o seu dano com o Bônus de Acerto crítico se escolher causar o dano no inimigo ativo.

Raijuun - Trovão

Descrição da Habilidade: Toda vez que um elemental inimigo entrar ou sair do campo de batalha, cause 1 ponto de dano a ele.

- Esta habilidade dispara independentemente de como o elemental inimigo entrou ou saiu do campo de batalha. Se o inimigo estiver sendo transmutado por uma habilidade, por exemplo, ele receberá o dano da habilidade de Raijuun normalmente.

Electrus - Raio Voltaico

Descrição da Habilidade: Toda vez que o seu elemental ativo atacar, cause 1 ponto de dano a qualquer inimigo.

- Esta habilidade dispara antes que o dano do ataque do seu elemental ativo seja computado. Logo, se a habilidade de Electrus destruir o inimigo ativo, o ataque do seu elemental ativo, que ainda não aconteceu, ocorrerá no novo elemental que entrar no campo de batalha.

Ondinae - Fonte de Cura

Descrição da Habilidade: Toda vez que um dos seus elementais sair do campo de batalha, recupere 3 pontos de vida de qualquer um dos seus elementais.

- Caso o Elemental receba dano suficiente para ser destruído pelo seu valor de TRA enquanto volta para a reserva, esta habilidade não pode ser utilizada para impedir que o Elemental seja destruído.
- Esta habilidade não dispara quando um elemental é destruído e retirado do campo de batalha. A destruição do elemental não conta como condição de disparo “Sair do Campo e Batalha” para que esta habilidade seja desencadeada.

Leviat - Despertar

Descrição da Habilidade: Quando Leviat estiver com 18 pontos de vida ou menos, ele recebe ATQ +6 e VEL +2.

- Caso Leviat seja curado após o efeito desta habilidade acontecer, ele não perde os bônus adquiridos pela habilidade.
- Caso Leviat seja curado e pela segunda vez alcance 18 pontos de vida ou menos, esta habilidade não irá disparar uma segunda vez.
- Para todos os efeitos o valor de ATQ descrito na carta de Leviat se torna 9 e o valor de sua VEL se torna 5. Portanto, se Leviat conseguir um Acerto Crítico o Bônus de Acerto Crítico dobrado será aplicado sobre o valor de ATQ 9.

Kapps - Ilusões Místicas

Descrição da Habilidade: Se Kapps fosse receber 10 pontos de dano ou mais, previna aquele dano.

- A verificação de dano para que essa habilidade possa ser ativada leva em conta apenas o Ataque Total do elemental atacante. Isto é, caso Kapps possua Fraqueza ou Resistência ao elemental atacante, a verificação de disparo dessa habilidade ocorrerá antes que a Fraqueza e a Resistência sejam computadas. Portanto, se um Elemental da Eletricidade, por exemplo, tiver um Ataque Total de 8 pontos de dano a habilidade de Kapps não dispara! Posteriormente, esse valor será dobrado por conta da fraqueza de Kapps e ele receberá 16 pontos de dano normalmente.

Anzel - Retalhos de Asa

Descrição da Habilidade: Quando Anzel causar dano direto ao inimigo ativo, cause 1 ponto de dano a todos os inimigos.

- O ponto de dano que será causado a todos os inimigos é considerado dano indireto e não sofre a aplicação de Fraquezas, Resistências ou Acerto Crítico e não dispara esta habilidade novamente.

Zenith - Ressureição

Descrição da Habilidade: Quando Zenith for destruída, reviva um aliado com 12 pontos de vida restantes na sua reserva.

- Caso Zenith seja o último elemental não destruído do jogador quando for destruída, esta habilidade não dispara. O jogo realizará a checagem de que não existem mais elementais vivos e o jogador simplesmente perde o jogo.

Garret - Pietá

Descrição da Habilidade: Toda vez que o inimigo ativo atacar, recupere 2 pontos de vida de qualquer elemental da sua reserva.

- Esta habilidade dispara antes que o dano do elemental atacante seja computado.

Vulture - Roubo de Almas

Descrição da Habilidade: Toda vez que um elemental inimigo for destruído, recupere 6 pontos de vida de qualquer um dos seus elementais.

- Esta Habilidade dispara mesmo que Vulture seja destruído ao mesmo tempo em que um elemental inimigo.

Hassassan - Ataque Traíçoeiro

Descrição da Habilidade: Quando Hassassan causar dano direto ao inimigo ativo, você pode transmutá-lo.

- Se Hassassan atacar antes que o inimigo, ele pode atacar e depois transmutar para que um aliado receba o ataque do inimigo em seu lugar.
- Se o ataque de Hassassan destruir o inimigo ativo e Hassassan desejar ativar sua habilidade para transmutar, ele deverá fazê-lo antes que o adversário coloque um novo elemental no campo de batalha. Logo, Hassassan irá transmutar, um elemental aliado entrará em seu lugar e só neste momento o adversário que teve seu elemental eliminado irá escolher um novo elemental para entrar no campo de batalha no lugar daquele que foi destruído.

Desmalek – Absorver Essência

Descrição da Habilidade: Quando Desmalek for destruído, você pode destruir um aliado. Se o fizer, reviva Desmalek com 12 pontos de vida restantes.

- Esta habilidade permite que Desmalek seja revivido como seu Elemental ativo. Ele não precisará necessariamente ser revivido em sua reserva.
- O efeito de destruição desta habilidade não causa dano ao aliado destruído. Portanto, quaisquer habilidades que disparariam nesta condição de disparo, simplesmente não acontecem porque o efeito de destruição não conta como dano causado. (*Ex: Vormus – Terremoto, Randonis – Golpe Final*).

Equi – Fluxo de Energia

Descrição da Habilidade: Quando Equi receber 2 pontos de dano ou mais de um inimigo, você pode redirecionar até 2 pontos de dano para um aliado.

- O redirecionamento de dano desta habilidade conta como dano indireto, portanto, se o aliado estiver oculto ele deverá ser revelado.
- Esta habilidade não permite que Equi redirecione o dano recebido pelo seu valor de TRA.
- O efeito da habilidade Casca Grossa de Genn se aplica normalmente ao efeito da habilidade Fluxo de Energia de Equi desde que Genn esteja revelado. Isto quer dizer que se Equi redirecionar 2 pontos de dano para Genn, ele receberá apenas 1 ponto de dano.
- O efeito da habilidade Armadura Perpétua de Justus se aplica normalmente ao efeito da habilidade Fluxo de Energia de Equi desde que ele esteja revelado. Isto quer dizer que se Equi redirecionar 2 pontos de dano para Justus, ele não receberá nenhum dano.

Libriunn – Espelhar Essência

Descrição da Habilidade: Toda vez que um inimigo for revelado ou entrar no campo de batalha, esta habilidade se torna também uma cópia da habilidade de um inimigo.

- Libriun não pode copiar habilidades de inimigos ocultos.
- Toda vez que um inimigo for revelado ou entrar no campo de batalha, Libriunn poderá copiar uma nova habilidade de um inimigo revelado em adição a habilidade descrita na carta, substituindo a habilidade anterior.
- Para todos os efeitos, o texto descrito na carta de Libriun se conserva em adição aos efeitos de cópia que sua habilidade realiza.
- Caso o efeito de uma habilidade faça com que todos os elementais inimigos sejam revelados ao mesmo tempo, esta habilidade dispara múltiplas vezes e o jogador pode copiar uma nova habilidade a cada elemental revelado e na ordem que desejar.

Unios – Balança

Descrição da Habilidade: Toda vez que Unios sofrer dano direto ímpar, cause 3 pontos de dano a qualquer inimigo. Toda vez que Unios sofrer dano direto par, recupere 3 pontos de vida de qualquer um de seus elementais.

- Da mesma forma que acontece na habilidade de Vormus – Terremoto, esta habilidade dispara após o dano ser computado em Unios. Isto quer dizer que esta habilidade não dispara se Unios for destruído pelo dano do ataque do inimigo ativo.

Justus - Armadura Perpétua

Descrição da Habilidade: Previna todo o dano que seria causado a Justus na sua reserva.

- Justus não recebe dano indireto enquanto estiver revelado na sua reserva. Isto quer dizer que todo e qualquer dano causado a ele enquanto ele não for o seu elemental ativo é reduzido a zero.
- Qualquer dano causado a Justus enquanto ele estiver oculto fará com que ele seja revelado e será aplicado normalmente.
- Esta habilidade não impede que Justus receba o dano do seu valor de TRA quando estiver realizando a ação de Transmutia ou estiver sendo alvo do efeito da habilidade de um elemental que o faça transmutar.
- Justus ainda pode ser curado normalmente na sua reserva. Esta habilidade só reduzirá a zero efeitos de dano que tenham Justus como alvo.

Batilde - Imacular

Descrição da Habilidade: Quando Batilde for destruída recupere todos os pontos de vida de um aliado.

Severo - Troca de Coração

Descrição da Habilidade: Quando Severo for destruído reviva um elemental inimigo na sua reserva, sob seu controle, com 12 pontos de vida restantes. Depois, remova Severo do jogo.

- Esta habilidade revive um elemental inimigo que já tenha sido destruído na sua reserva com 12 pontos de vida restantes sob seu controle.
- Quando o elemental inimigo que foi revivido for destruído, ele irá para a Zona de destruição do seu oponente e em seguida deverá ser removido do jogo.
- Severo não pode ser revivido após ser destruído, pois a condição de ser removido do jogo dita que Severo, um vez que for colocado na Zona de Destruição, deve ser retirado de lá e colocado na caixa de jogo não podendo ser utilizado de outra forma neste duelo.
- Caso Severo reviva um elemental cuja habilidade dispare em sua destruição, a habilidade daquele elemental ocorrerá normalmente e em seguida o elemental inimigo será removido do jogo.
- A habilidade Ressureição de Zenith dispara normalmente caso ela tenha sido revivida por Severo. Logo depois que a habilidade acontecer, Zenith será removida do jogo.

J - Ester - Dados do Caos

Descrição da Habilidade: J - ester ataca com 2d6.

- Para utilizar esta habilidade, apenas jogue o D6 vermelho duas vezes.
- Se J - Ester conseguir dois resultados 6 nos dados, ele causa um crítico duplo. Seu ATQ dobrará três vezes e não duas. Isto quer dizer que J - Ester receberá o bônus duas vezes sobre o valor de ATQ descrito na carta.

Exemplo:

ATQ J - Ester = 4

ATQ + Crítico x3 = 4 + 4 + 4 = 12

Ataque Total: 12 + 6 + 6 = 24

Khalima - Conversão Proibida

Descrição da Habilidade: Toda vez que um dos seus elementais sair do campo de batalha, cause uma quantidade de dano igual a sua transmutia a qualquer inimigo.

- O dano causado por esta habilidade será sempre igual ao valor de TRA descrito na carta do elemental que foi transmutado.
- Esta habilidade só dispara para valores de TRA acima de zero.

Randonis - Golpe Final

Descrição da Habilidade: Quando Randonis for destruído, cause uma quantidade de dano ao inimigo ativo igual ao dano total que o destruiu.

- O dano causado por esta habilidade é considerado dano indireto, portanto não sofre alterações por Fraquezas ou Resistências.
- Randonis causará ao inimigo ativo uma quantidade de dano exatamente igual aquela que o destruiu (Dano Total) mesmo que o dano tenha sido causado com Fraquezas, Resistências e Acerto Crítico.
- Esta habilidade não dispara caso Randonis seja destruído pela habilidade de Desmalek - Absorver Essência.

