

FAQ do Formato Legacy

1- Posso gerar mana com um Xamã do Ritual Mortífero com uma Agulha Medular em jogo com o xamã nomeado?

R: Não. Apesar da habilidade ativada de Xamã do Ritual Mortífero gerar mana, ela não segue o critério da regra de habilidades de mana, já que a sua habilidade deixa explícita a palavra “alvo” em seu texto. Uma habilidade de mana não pode ter alvo.

2- Como Tempestade Cerebral e Grimório Silvestre interagem?

R: Nessa interação, a habilidade do Grimório Silvestre permite que os cards comprados no turno possam retornar ao topo; portanto, se uma Tempestade Cerebral for conjurada antes da resolução da habilidade desencadeada do Grimório, os cards comprados na Tempestade podem ser escolhidos como cards comprados no turno para o efeito do Grimório desde que estejam distinguíveis a todo momento do restante da mão do jogador.

3- O que acontece se eu substituir uma ou mais compras do meu Grimório Silvestre por escavação?

R: Caso tenha substituído todas as compras do turno, o restante da habilidade não se aplica. Caso tenha feito alguma compra e substituído o restante, o efeito do grimório se aplica para cada card comprado, então será necessário pagar vida ou colocar o card de volta no topo.

4- Posso usar escavação se minha oponente estiver com Leovold, Emissário de Trest em jogo?

R: Uma ação não existiu se ela sofreu um efeito de substituição, ou seja, enquanto substituirmos as compras pela escavação, não realizamos nenhuma compra. Mesmo com Leovold, Emissário de Trest em campo, caso um efeito nos permita uma nova compra, podemos novamente substituí-lo pela escavação ou realizar a compra que nos foi permitida. Caso a compra seja realizada e uma nova instrução nos diga para realizarmos outra compra, ela não será possível devido a habilidade de Leovold e então não será possível substituí-la pela escavação.

5- Controlo Lua Sangrenta e conjuro Preço do Progresso. Para que terrenos meu oponente toma dano?

R: Lua Sangrenta altera apenas o tipo dos terrenos em jogo para Montanhas. Ele não altera o supertipo desses terrenos para “básico”. Os terrenos não-básicos permanecem dessa forma, então “Montanhas não básicas” geradas pelo efeito contínuo de Lua de Sangrenta contam na resolução de Preço do Progresso.

6- Eu controlo uma Contaminação e meu oponente controla Átrio de Pedras Preciosas. Durante a fase de manutenção do meu oponente, ele escolhe a cor Verde para a habilidade de seu Átrio de Pedras Preciosas. Quando ele tentar adicionar mana a sua reserva de mana, qual a cor que ela adicionará?

R: Sempre que ele tentar adicionar mana a sua reserva de mana dois efeitos de substituição irão tentar modificar a mana que irá ser adicionada a reserva de mana. Sempre que dois efeitos de substituição estiverem tentando modificar a forma como um evento afeta um objeto ou jogador, o jogador ou controlador do objeto afetado escolhe um para se aplicar, e o outro não faz nada. Toda vez que o oponente adicionar mana a sua reserva com um terreno, ele irá escolher se vai adicionar verde ou preto a sua reserva de mana.

7- Minha oponente controla uma Humildade e eu controlo um Gideon, Aliado de Zendikar. O que acontece quando resolver a primeira habilidade de lealdade do meu Gideon?

R: Nesse caso, você tem efeitos tentando se aplicar na mesma camada, e aquele com o selo temporal mais recente será o que prevalecerá. O selo temporal de uma habilidade estática, como a de Humildade, é de quando ela entra no campo de batalha, já o selo temporal para habilidades ativadas como em Gideon, é quando ela resolve. Isso significará que a habilidade de Gideon terá o selo temporal posterior, então ele será um 5/5 com indestrutível.

8- Minha oponente tem uma Humildade em campo e eu tenho um Magus da Lua em campo. Quais serão as características dos terrenos não-básicos e do Magus da Lua?

R: Os terrenos não-básicos são Montanhas e o Magus da Lua é 1/1 e não tem habilidades. Pela ordem de aplicação de camadas, a habilidade do Magus da Lua será aplicada na camada 4 transformando todos os terrenos não-básicos em Montanhas, depois na camada 6 Humildade remove a habilidade do Magus da Lua e então na camada 7.b a Humildade define o Poder e Resistência do Magus da Lua em 1/1. Isso ocorre por se tratar de efeitos contínuos, ou seja, se aplicam a todo momento.

9- Meu oponente conjura um Raio me escolhendo como alvo. Eu respondo conjurando Mago da Conjuração-relâmpago. Quando o Mago da Conjuração-relâmpago resolve, eu escolho Força de Vontade em meu cemitério como alvo. Eu posso conjurar Força de Vontade pagando 1 ponto de vida e exilando uma carta azul de minha mão?

R: Não. Você só pode escolher um custo alternativo ao conjurar uma mágica. Se você conjurar uma mágica por seu custo de recapitular, isso quer dizer que você não pode escolher o custo alternativo de Força de Vontade, pois a habilidade de recapitular é um custo alternativo por si só.

10- Minha oponente controla uma Liliana do Véu com 1 marcador de lealdade sobre ela e eu um Xamã do Ritual Mortífero. Eu ativo a segunda habilidade do Xamã do Ritual Mortífero e quero redirecionar a perda dos dois pontos de vida para a Liliana. Eu posso fazer isso? E se ao invés disso eu controlasse um Eidolon da Grande Festa e quisesse redirecionar os dois pontos de dano de sua habilidade para a Liliana da minha oponente?

R: A regra de redirecionamento de dano para Planeswalker diz que qualquer dano que não seja de combate causado a um jogador ou jogadora pode ser redirecionado a um Planeswalker que aquele jogador ou jogadora controle, se assim desejar o controlador da fonte. O mesmo não vale para perda de vida, portanto, você não pode redirecionar a perda

de vida do Xamã para o Planeswalker. Porém, os dois pontos de dano do Eidolon da Grande Festa podem ser redirecionados para um Planeswalker, pois não se trata de perda de vida e sim de dano.

11- Eu conjuro Mostrar e Contar, na resolução escolho a Emrakul, o Fragmento dos Éons e meu oponente escolhe Thalia, Cátara Herege. Minha Emrakul entrará em campo virada? E se for um Containment Priest, Emrakul será exilada?

R - Não. Tanto a habilidade de Thalia, Cátara Herege quanto de Containment Priest são efeitos de substituição e precisam já existir em campo para serem aplicados. Mostrar e Contar coloca todas as permanentes em campo ao mesmo tempo.

12- Minha oponente conjura Mostrar e Contar, na resolução eu escolho Imagem Fantasmal e ela escolhe Griselbrand. Posso fazer minha Imagem Fantasmal copiar o Griselbrand?

R: Não, a habilidade da Imagem Fantasmal é um efeito de substituição que modifica a forma como ela entra em campo. A criatura a ser copiada já deve estar em campo de batalha pois essa escolha precisa ser feita conforme a criatura entra. Como Mostrar e Contar coloca ambas as criaturas em campo ao mesmo tempo, tem-se que escolher a criatura para cópia antes de Griselbrand estar efetivamente em campo.

13- Eu controlo uma Trinesfera e um Cálice do Vácuo com 2 marcadores. Na minha etapa final, meu oponente tenta conjurar um Amuleto Boros escolhendo causar 4 pontos de dano em mim. O Amuleto Boros resolve ou é anulado?

R: Será anulado. A trinesfera afeta o custo total da mágica, mas não altera o custo convertido dela. O Cálice anula a mágica pois seu custo convertido de mana é 2.

14- Minha oponente controla uma Trinesfera e na minha fase principal pré-combate eu conjuro Sonda Gitaxiana. Posso pagar a vida pela mana phyrexiana? Como fica o custo total da Sonda?

R: Você pode escolher pagar 2 pontos de vida. Porém, se você escolher isso, a Trinesfera verá o custo total sendo 2 pontos de vida e o modificará para 2 pontos de vida e 3 manas.

15- Eu controlo Mangara de Corondor e um Karakas. Meu oponente controla um Ulamog, a Fome Interminável. Eu uso a habilidade de Mangara dando alvo no Ulamog, mantendo a prioridade uso a habilidade de Karakas para devolver o Mangara para a minha mão. A habilidade de Mangara de Corondor irá resolver?

R: Sim. A habilidade do Mangara tem como alvo apenas o Ulamog, e exila o Mangara como parte da resolução da habilidade. A habilidade irá fazer o máximo que pode na resolução: exilar o Ulamog, já que o Mangara não está mais em jogo para ser exilado.

16- Minha oponente ataca apenas com um Nexo de Mosco-tintas que está 9/9, e utilizo Palma Defletora escolhendo-o como a fonte de dano. Minha oponente já tem um marcador de veneno. Ela morre?

R: Não. Palma Defletora causará 9 pontos de dano à sua oponente. Infectar é uma habilidade estática que modifica o dano causado pela criatura, mas o dano por ela foi

prevenido e a fonte agora será a Palma Defletora. O mesmo se aplica quando a fonte tem Vínculo com a Vida.

17- Eu controlo Melira, Pária Silvoque. Meu oponente ativa seu Nexo de Mosco-tintas e me ataca com ele. Nenhum bloqueador foi declarado. Ao fim do combate, como será atribuído o dano do Nexo?

R: A habilidade do Nexo de ganhar infectar ocorre na mesma camada de aplicação da habilidade de Melira. Dessa forma, por ter um selo temporal mais recente, o Nexo ganha infectar. Contudo, a outra habilidade de Melira impede que o jogador receba marcadores de veneno, fazendo com que o dano do Nexo de Mosco-tintas não resulte em você perder vida (pois a criatura tem infectar) e nem faça com que você receba marcadores de veneno.

18- Eu controlo uma Lua Sangrenta e uma Cidade de Traidores. Caso eu deseje colocar outro terreno em campo, a habilidade de Cidade de Traidores desencadeará?

R: Não, a partir do momento que Lua Sangrenta estiver em campo, a habilidade dela transformará todos os terrenos não básicos em montanhas, o que fará que Cidade de Traidores não tenha mais a habilidade desencadeada e passe a gerar apenas uma mana vermelha ao invés das duas incolores.

19- Eu controlo Trinesfera, e desejo conjurar Revirar o Tempo. Gerando mana com duas ilhas, e pago o restante do custo com a habilidade esquadrinhar. O que acontece?

R: A habilidade Esquadrinhar não diminui o custo da mágica, e sim é uma mecânica no pagamento que atribui um de mana incolor por cada card exilado. Portanto, a Trinesfera não se aplica. O mesmo serve para Convocar, que em M15 recebeu uma alteração no texto e com isso passou de “reduz” para “paga (1)”.

20- Minha oponente controla Abismo Glacial com 3 marcadores, encantado com Mares em Expansão, e eu controlo Palco Dramático. Minha oponente ataca, e eu sem declarar bloqueadores decido copiar Abismo Glacial com meu Palco Dramático. O que acontece?

R: Você copia Abismo Glacial sem os efeitos de Mares em Expansão e sem os marcadores também. Até o final do turno, todo dano causado a você será prevenido. Você não precisa sacrificar nenhum terreno, pois Palco Dramático já estava em campo e a habilidade de entrar em campo de batalha não desencadeia.

21- Em jogo estão Trinesfera, Thalia, Guardiã de Thraben, Esfera de Resistência, e um Espinho de Ametista. Quanto preciso pagar para jogar Raio?

R: O custo total do raio será seu custo de mana, acrescido de todos os aumentos e decrescido de todas as reduções. Acrescemos os efeitos de Thalia, Guardiã de Thraben, Esfera de Resistência e Espinho de Ametista. O jogador então precisa pagar 3 manas adicionais para jogar Raio, totalizando 4. Apesar de afetar o custo, Trinesfera checa a quantidade de mana que está sendo pago, nesse caso 4. Então não será necessário aplicar seu efeito, uma vez que Trinesfera é o último efeito a ser aplicado depois da determinação do custo de mana da mágica.

22- Meu oponente controla True-Name Nemesis como sendo a única permanente que ele controla além dos terrenos. Se eu jogar Council's Judgment, True-Name Nemesis pode ser votada?

R: Sim. O efeito de Council's Judgment não requer alvos, portanto o voto é permitido, uma vez que True-Name Nemesis não está sendo alvo da habilidade. A proteção de True-Name Nemesis inclui não poder ser alvo de mágicas ou habilidade controladas pelo jogador escolhido, mas votar não requer alvo.

23- O que acontece se ao ativar uma das habilidades de Xamã do Ritual Mortífero escolhendo como alvo um terreno, ou uma mágica instantânea/feitiço, ou ainda uma criatura e meu oponente escolher como mesmo alvo uma dessas cartas para uma habilidade ativada de Xamã do Ritual Mortífero que ele controla?

R: Ativar habilidades ativadas segue os mesmos passos de se jogar uma mágica, com a exceção de que ela não é retirada de onde está. Portanto, ao colocar a habilidade ativada de Xamã do Ritual Mortífero na pilha e escolher o alvo, ao passar a prioridade para o oponente, o card alvo ainda estará no cemitério, portanto ainda pode ser alvo de outras mágicas ou habilidades. Conforme a pilha resolve (de cima para baixo), se a habilidade do Xamã perdeu o alvo válido na hora em que fosse resolver, essa habilidade é anulada. Obs.: Note que a primeira habilidade de Xamã do Ritual Mortífero não é uma habilidade de mana, pois passa pela pilha e necessita de um alvo, ainda que seu efeito seja produzir mana.

24- Eu conjurei Presságio em minha fase principal pós-combate, e na manutenção do turno seguinte da minha oponente faço a compra gerada por ela, que por sua vez é Súplica aos Anjos. Posso a conjurar pela habilidade de milagre?

R: Sim, pois a sua primeira compra daquele turno foi gerado por Presságio, o que satisfaz as condições do milagre, ainda que o card seja um feitiço e não seja seu turno.

25- Eu controlo uma Imagem Fantasmal que entrou em jogo como cópia de um Tarmogoyf. O que acontece se meu oponente usar uma Explosão de Chamas usando o segundo modo, dando alvo na minha Imagem Fantasmal? E se fosse uma Explosão Elemental do Vermelho?

R: O segundo modo de Explosão de Chamas diz que destruirá uma permanente SE for azul, a cor será checada apenas na resolução, portanto qualquer permanente é um alvo válido, independente de cor. Ao se tornar alvo de uma mágica, a habilidade da cópia ilusão desencadeia, e é sacrificada. Já a Explosão Elemental do Vermelho apenas pode dar alvo em uma permanente azul, e por Imagem Fantasmal estar copiando um Tarmogoyf (e a cópia tem todas as características impressas na criatura original), Imagem Fantasmal é verde, e não pode ser alvo de Explosão Elemental do Vermelho, logo não será um alvo válido.

26- Eu controlo uma Caverna Mutável. No turno da minha oponente, ela conjura Lua Sangrenta. Em resposta, eu animo minha Caverna. Quais são as características da Caverna Mutável?

R: Caverna Mutável é um Terreno Criatura - Montanha (não-básico) 2/2 com todos os tipo de criatura até o fim do turno, perde todas suas habilidades, e ganha a habilidade de virar e adicionar uma mana vermelha.

27- Tenho um Abismo Sombrio com dez marcadores sobre ele e um Palco Dramático em jogo. Ativo a segunda habilidade do Palco, dando alvo em Abismo Sombrio. Pela regra das lendas, sacrifico o Abismo Sombrio. Em resposta à habilidade desencadeada do Palco/Abismo, meu oponente usa a segunda habilidade de sua Terras Ermas, dando alvo em meu Palco/Abismo. O que acontece a seguir?

R: A habilidade de Terras Ermas irá resolver, destruindo o Palco/Abismo, e quando a habilidade de Palco/Abismo resolver, você não é capaz de sacrificá-lo pois ele foi destruído. Sendo assim, o restante da habilidade não acontece e você não cria a ficha.

28- É possível eu reciclar uma carta que está nomeada por uma Agulha Medular?

R: Não seria possível, pois mesmo o card não estando em jogo, continua sendo uma habilidade ativada.

29- Eu controlo um Caçador de Demônios que exilou Emrakul, o Fragmento dos Éons de meu oponente. No fim do meu turno ele conjurou um Espadas em Arados tendo como alvo o Caçador de Demônios. Eu respondo conjurando um Anjo da Restauração, tendo como alvo também o Caçador de Demônios. Poderei voltar a exilar Emrakul, o Fragmento dos Éons?

R: Sim, como ambas as habilidades desencadeadas do Caçador de Demônios irão para a pilha no mesmo momento, seu controlador escolhe a ordem em que as colocará nela. No caso acima poderá ser colocado na pilha primeiro a habilidade desencadeada por entrar em campo, e depois a desencadeada por sair de campo, para resolverem na ordem contrária.

30- Eu controlo Grimório Silvestre, meu oponente controla Leovold, Emissary of Trest. Durante minha fase de compra, o que acontece?

R- O texto de Grimório Silvestre diz que o jogador pode comprar 2 cards adicionais e, depois, ele escolhe entre pagar 4 pontos de vida por cada card que deseja manter, ou devolver dois dos cards que comprou neste turno. Sabendo disso, o texto de Leovold, Emissary of Trest impede que eu compre mais de um card por turno, dessa forma impedindo-me de escolher comprar cards adicionais (você não pode escolher fazer algo impossível). Vale ressaltar que funciona da mesma forma com outras cartas que impedem o controlador de Grimório Silvestre de obter compras adicionais.

31- Eu controlo um Abismo Sombrio, minha oponente controla uma Lua Sangrenta. Durante minha fase principal pré-combate eu jogo um segundo Abismo Sombrio, posso manter os dois?

R: Não, 'Lendário' é um supertipo dos cards de Magic, e não é afetado pelo efeito do encantamento Lua Sangrenta. Então quando eu jogar o segundo terreno com o supertipo lendário e mesmo nome, terei que sacrificar um deles quando for checadas as Ações Baseadas no Estado, devido a regra de lendas.

32- Eu controlo um *Griselbrand*, tenho 6 pontos de vida, e avanço para fase de declaração de atacantes. Meu oponente bloqueia com a *Estrige Maligna* que ele controla. Após o dano de combate, posso ativar a habilidade do *Griselbrand* e comprar 7 cartas?

R: Não, pois tanto a habilidade de Griselbrand de vínculo com a vida, quanto a da Estrige Maligna de Toque Mortífero, são habilidades estáticas. Dessa forma, o ganho de vínculo com a vida ocorre imediatamente ao dano, e quando as ações baseadas no estado forem checadas a criatura que sofreu dano por toque mortífero é destruída. Nenhum jogador terá recebido a prioridade até esse momento, portanto Griselbrand não estará mais no campo de batalha quando seu total de pontos de vida forem altos o suficiente para ativar sua habilidade.

33- Minha oponente controla uma *Chains of Mephistopheles* e eu conjuro uma *Tempestade Cerebral*, como ficará a resolução da minha mágica?

R: Trate cada compra de Tempestade Cerebral como uma compra individual a ser substituída pelo efeito de Chains of Mephistopheles. Para cada compra, se você tiver um card na mão, você descarta um card, então compra um card. Se você não tiver um card na mão, você coloca o card do topo do grimório em seu próprio cemitério. Depois, você coloca dois cards da sua mão no topo do grimório no final da resolução de Tempestade Cerebral, se possível.