

FAQ do Formato Modern

1- Minha oponente conjura Agulha Medular, nomeando Explosivos Fabricados conforme anuncia a mágica. Se eu responder, o que acontece? E se eu não responder?

R: Normalmente, essa escolha seria feita apenas na resolução de Agulha Medular, mas nada impede sua oponente de realizá-la agora. Se você responder, quando Agulha Medular resolver, ela pode nomear outro card. Se você não responder, ela é obrigada a manter a decisão de nomear Explosivos Fabricados.

2- Eu controlo um Arrebetador da Realidade e o equipo com meu Colar de Basilisco, e o declaro atacante. Meu oponente o bloqueia com o seu Titã Primordial. Eu posso causar algum dano ao meu oponente? E se o bloqueador fosse um Rhonas, o Indômito?

R: Sim, você pode. A habilidade de atropelar permite que, após atribuir dano letal aos bloqueadores designados, a criatura pode atribuir ao jogador defensor o restante do dano. Por ter toque mortífero graças ao Colar, 1 ponto de dano é suficiente para ser letal ao Titã. Sendo assim, os demais 4 pontos de dano podem ser atribuídos ao oponente.

Se a criatura bloqueadora fosse Rhonas, embora tenha indestrutível, o resultado seria o mesmo; o oponente pode receber os 4 pontos de dano. Isso ocorre porque atropelar não se importa se a criatura de fato será destruída, mas somente se o dano a ela atribuído seria letal.

3- Eu jogo Mago da Conjuração-relâmpago, dando recapitular para um Caminho para o Exílio em meu cemitério. Ao conjurar o Caminho para o Exílio pelo seu custo de recapitular, minha oponente o anula com Aprisionar. O que acontece?

R: Caminho para o Exílio é exilado. Pela habilidade de recapitular, se a mágica deixaria a pilha, ela é colocada no exílio ao invés de qualquer outro lugar.

4- Eu conjuro Denegação Abrupta tendo como alvo o Tarmogoyf do meu oponente. Ele conjura Aprisionar, tendo Denegação Abrupta como alvo. Ele pode fazer isso, considerando que Denegação Abrupta não pode ser anulada?

R: Sim. Embora Denegação Abrupta não vá ser anulada na resolução de Aprisionar, ela é um alvo válido para essa mágica e o oponente irá comprar um card, pois Aprisionar resolve.

5- Eu conjuro Inquisição de Kozilek, com alvo em meu oponente. Eu posso escolher descartar Arrebetar//Retumbar da mão dele?

R: Não. Em todas as zonas, exceto a pilha, o custo de mana convertido de split cards é igual a soma de ambas as partes. Isso é uma mudança recente nas regras.

6- Eu controlo Cálice do Vácuo com dois marcadores sobre ele. Minha oponente, após conjurar 7 outras mágicas, conjura Metralha. Meu Cálice anula todas as cópias?

R: Não. Cópias de mágicas não são conjuradas: elas são criadas diretamente na pilha. Seu Cálice apenas desencadeia e anula a mágica original, por ela ter sido conjurada.

7- Meu oponente controla um Cálice do Vácuo com um marcador sobre ele, que foi conjurado por 2 manas. Eu conjuro Explosivos Fabricados com facho solar de duas cores diferentes. Ao entrar no campo de batalha, eu imediatamente pago {2} e sacrifico meu Explosivos. O Cálice do Vácuo será destruído?

R: Não. O X no custo de mana dos cards será sempre 0 quando o card estiver fora da pilha. Ou seja, após resolver, o Cálice permanece em campo de batalha com o custo de mana convertido de 0. Quando estiver na pilha, o X será representado pela quantia de mana pago.

8. Minha oponente conjurou um Cálice no Vácuo com X=1, eu posso anular com uma Cilada Mágica?

R: Sim, você pode. Mágicas de custo X tem seu Custo de Mana Convertido, na pilha, calculado pelo valor de mana que foi determinado para X. Nesse caso, o custo do Cálice é 2, somando os dois valores de X.

9. Meu oponente conjurou Desgastar (Desgastar/Rasgar), eu posso anular com Cilada Mágica? E se ele estiver conjurando ambas as partes do card?

R: No primeiro caso, você pode anular com Cilada Mágica, já que, na pilha, o Custo de Mana Convertido de Desgastar é 2. No entanto, no segundo caso, ao conjurar Desgastar/Rasgar, devemos somar ambos os custos, então o Custo de Mana Convertido será 3 e não poderá ser alvo de Cilada Mágica.

10. Quando eu conjurar um Conflagnar, para quais valores eu receberei dois pontos de dano de um Eidolon da Grande Festança? E quando um Cálice do Vácuo com dois marcadores poderá anulá-lo?

R: A habilidade do Eidolon vai desencadear sempre que um jogador jogar uma mágica de custo de mana convertido igual a três ou menos. O custo de Conflagnar, na pilha, é determinado pelo valor de X, duas vezes, com acréscimo de 1. Então se fizermos Conflagnar para 0, seu Custo de Mana Convertido será 1, desencadeando o Eidolon; se fizermos para 1, teremos 1+1, de cada instância de X, mais 1, do custo do Conflagnar, então o Custo será 3, ou seja, Eidolon desencadeará novamente.

Mas a partir de $X = 2$, o custo já fica mais alto e a habilidade do Eidolon não desencadeia.

Para Cálice do Vácuo, é a mesma coisa, somando os valores de ambos os X , e acrescentando 1, teremos o custo de Conflagrar. O problema é que, devido ao duplo X , o custo de Conflagrar será sempre ímpar, então um Cálice para 2 não vai nos afetar nunca. Nota importante, mesmo pagando o custo de Conflagrar via Recapitular, o Custo de Mana Convertido ainda é $X+X+1$, então se você descartar 5 cards, o Custo será 11.

11. Minha oponente pode usar uma Denegação Abrupta tendo como alvo meu Devastador da Derrubada?

R: Não, pois apesar de Devastador da Derrubada não ter um Custo de Mana Convertido impresso, seu custo é 4, porque ele tem o mesmo custo da sua face Dia, Mestre da Caçada Derrubada. Ou seja, é um alvo inválido para Denegação Abrupta.

12- Meu oponente conjurou um Ulamog, a Fome Interminável e determinou dois dos meus terrenos como alvos para a habilidade desencadeada do Ulamog. Eu posso usar a habilidade do meu Desprezador de Mágica para salvar meus dois terrenos?

R: Não. O mesmo alvo não pode ser escolhido mais de uma vez para a mesma instância da palavra "alvo" na habilidade de Ulamog, então uma das tentativas de mudar o alvo para Spellskite não vai fazer nada. Você só pode salvar um dos seus terrenos.

13- Meu oponente controla um Desprezador de Mágica e uma Ilha desvirada. Eu conjuro Comando de Kolaghan escolhendo os modos "Destrói o artefato alvo" e "Causa dois pontos de dano à criatura ou ao jogador alvo". Meu oponente tem exatos 2 pontos de vida. A fim de evitar que ele possa usar a habilidade do Desprezador de Mágica, eu escolho destruir o Desprezador (para já defini-lo como um dos alvos da mágica) e causar 2 pontos de dano ao meu oponente. Ele anuncia que deseja ativar a habilidade do Desprezador para alterar o alvo dos 2 pontos de dano para o próprio Desprezador, mesmo ele já sendo alvo da mágica. Ele pode fazer isso?

R: Sim. Diferentemente do exemplo anterior (12), o card Comando de Kolaghan estabelece duas instâncias diferentes com a palavra "alvo", o que permite que ambos os modos tenham os alvos alterados para Desprezador de Mágica.

14- Meu oponente pode redirecionar a habilidade do Eidolon da Grande Festa, que ele controla, para o meu planeswalker?

R: Sim. Como ele controla a fonte de dano causada ao jogador que controla o planeswalker, ele pode redirecionar para o planeswalker.

15- Ao chegar na compra do turno da minha oponente, ela anuncia que vai usar a habilidade de escavação de Vida da Marga ao invés de comprar o seu card do turno. Eu posso responder com algum efeito que exile Vida da Marga do cemitério dela?

R: Não. A habilidade de escavação não utiliza a pilha, por se tratar de um efeito de substituição (observe o uso da expressão “ao invés” no texto da habilidade). Sem usar a pilha, a habilidade não oferece ao outro jogador a prioridade para usar mágicas ou habilidades.

16. O que acontece quando o meu oponente usa a habilidade do Deslocador Eldrazi em uma das minhas fichas? E quando ele usa em um Supressor de Mágica?

R: Fichas não conseguem voltar para o campo de batalha quando saem dele, e deixam de existir quando estão em qualquer zona fora o campo de batalha a próxima vez que as ações baseadas no estado são checadas, então quando o Deslocador Eldrazi usa sua habilidade em uma, ela deixa de existir. No segundo caso, nós temos duas habilidades desencadeadas do Supressor de Mágica, a de entrada, e a de saída, quando usamos a habilidade do Deslocador, ambas as habilidades do Supressor desencadeiam e o controlador dele escolhe em qual ordem elas vão para a pilha. Note que a primeira habilidade do Supressor de Mágica precisa de um alvo ao ir para a pilha, então você não consegue exilar a mágica que seu oponente pode conjurar com a segunda habilidade.

17- Meu oponente controla um Frasco do Éter com 2 marcadores sobre ele e decide virá-lo para colocar a habilidade na pilha. Eu respondo com Reivindicação da Natureza, tendo o Frasco como alvo. Após a destruição do Frasco, como a habilidade na pilha irá resolver? Meu oponente irá colocar uma criatura com custo de mana convertido igual a 2 ou 0?

R: 2. Após deixar o campo de batalha com 2 marcadores sobre ele e com uma habilidade na pilha pendente de resolução, será sempre utilizada a última informação conhecida sobre o objeto.

18- Eu conjuro uma Hélice de Raios tendo como alvo o Ancião da Tribo Sakura da minha oponente. Ela respondeu sacrificando o Ancião para buscar um terreno básico no grimório. Eu ganho os 3 pontos de vida?

R: Não. A Hélice de Raios é uma mágica com apenas um alvo, quando ela perde seu alvo ela é anulada na resolução por não possuir um alvo válido, desta forma você não ganhará os 3 pontos de vida.

19- Conjurei minha Companhia Agrupada mas meu oponente controla uma Jaula do Escavador de Túmulos. O que acontece?

R: As cartas que você olhar com Companhia Agrupada não poderão ser colocadas no campo de batalha, uma vez que ainda fazem parte do grimório e estariam entrando dele. Você deverá então colocar todos os cards no fundo de seu grimório.

20- Minha oponente possui uma Jaula do Escavador de Túmulos em jogo. Ela impedirá que as criaturas no cemitério voltem ao campo de batalha ao resolver meu Morte Vívida ?

R: Não, pois a Morte Vívida não traz as criaturas diretamente do cemitério para o campo de batalha, mas sim do exílio. Primeiro, a mágica vai exilar todas as criaturas de ambos os cemitérios, depois todos os jogadores sacrificaram as criaturas em campo de batalha e só então colocam no campo de batalha as criaturas previamente exiladas.

21- Eu controlo Praia Inundada e meu oponente tem em campo de batalha Árbitro Leonino. Eu ativo a habilidade da Praia e então pago {2} para o Árbitro. Meu oponente responde a habilidade na pilha conjurando Anjo da Restauração, com alvo no Árbitro. Após resolver a habilidade do Anjo, eu posso buscar meu terreno?

R: Você deve pagar {2} novamente. O Árbitro é um novo objeto e requer um novo pagamento. Note que essa é a última oportunidade de pagar, pois é uma ação especial e só pode ser realizada quando você tiver prioridade. Você não pode pagar no meio da resolução da habilidade.

22- Minha oponente controla um Kalitas, Traidor de Geth e eu controlo um Descanse em Paz. Ela conjura um Empurrão Fatal no meu Elfo de Llanowar. Ela cria a ficha de zumbi ou não?

R: Existem dois efeitos de substituição tentando se aplicar ao mesmo evento, então o controlador do objeto afetado escolhe a ordem que isso acontece. Se você escolher aplicar primeiro o efeito do Descanse em Paz, a habilidade do Kalitas não se aplica mais e ela não cria a ficha. Se você escolher exilar primeiro pela habilidade do Kalitas, ela cria a ficha.

23- Meu oponente conjurou uma Labareda Cauterizante com aterragem tendo como alvo meu Ancião da Tribo Sakura. Eu posso sacrificá-lo para a mágica não ter alvo válido e eu não receber os 3 pontos de dano?

R: Você pode sacrificar sua criatura, porém a Labareda Cauterizante possui dois alvos: um jogador e uma criatura que ele controla. Sacrificar sua criatura não impedirá que a mágica resolva, pois ela não terá perdido todos seus alvos, e o dano será causado a você.

24- Conjurei meu Mago da Conjuração-relâmpago tendo como o alvo da habilidade uma Extração Cirúrgica que está no meu cemitério. Por se tratar de

recapitular, eu posso pagar 2 pontos de vida ao invés de {B} para conjurar Extração Cirúrgica?

R: Sim. O custo de recapitular será igual ao custo de mana do card, e não há conflito uma vez que o símbolo de mana phyrexiano não representa custo alternativo.

25- Controlo um Arvoredo Dríade e minha oponente o encanta com um Mares em Expansão. Arvoredo Dríade deixa de ser uma criatura?

R: Não. Mares em Expansão modifica o subtipo de terreno de Arvoredo Dríade. Ou seja, ele transforma Arvoredo Dríade em um Terreno Criatura – Ilha Dríade, deixando os outros tipos de Arvoredo Dríade inalterados.

26- Controlo uma Lua Sangrenta e minha oponente encanta um terreno não-básico meu com um Mares em Expansão, qual cor de mana meu terreno irá gerar?

R: Nesse caso, o terreno irá gerar mana na cor azul. Por serem dois efeitos contínuos que atuam na mesma camada (4), eles são aplicados respeitando a ordem de Selo Temporal. Como o efeito de Mares em Expansão é aplicado por último, o terreno é uma Ilha e gera azul.

27- Controlo um Nexo de Mosco-lumes e meu oponente encanta ele com Mares em Expansão, em resposta eu o transformo em criatura. Após Mares em Expansão resolver, quais são as características dele?

R: Nexo de Mosco-lumes é um Artefato Criatura Terreno - Mosco-lume Ilha com voar. Ao se tornar uma Ilha, ele perde todas suas habilidades impressas, então você não pode mais ativá-las. Ele tem a habilidade de virar e gerar azul. Após o fim do turno, você terá apenas um Terreno - Ilha.

28- Meu oponente conjura Metapaisagem, sacrificando sete terrenos na resolução da mágica. Ele busca um Valakut, o Pináculo Derretido e seis Montanhas. Eu utilizo em resposta às habilidades desencadeadas a habilidade de Quarteirão Fantasma em uma das Montanhas, meu oponente busca outra montanha e coloca em jogo. O que acontece? E se meu oponente falhar em encontrar uma outra montanha em seu grimório?

R: A habilidade desencadeada de Valakut, o Pináculo Derretido desencadeou quando entrou em campo de batalha pois ele checkou que haviam as seis Montanhas, isso fez com que as habilidades desencadeassem e fossem para pilha. Quando a habilidade de Quarteirão Fantasma resolve e seu oponente busca uma outra Montanha, Valakut desencadeia novamente. Quando chega o momento das habilidades resolverem, elas checkam mais uma vez se encontram outras cinco Montanhas. Sendo assim, as habilidades resolvem normalmente, incluindo o desencadeamento pela última montanha colocada no campo de batalha.

Caso o oponente falhar em encontrar uma Montanha na resolução da habilidade de Quarteirão Fantasma, na hora de resolver as habilidades na pilha, será verificado que não existem as outras cinco montanhas em jogo necessárias, exceto a da Montanha que foi destruída. Apenas uma instância da habilidade do Valakut irá resolver propriamente.

29- Eu controlo uma Morte-Vida Phyrexiana e uma Sombra da Morte. Qual o valor máximo de poder e resistência que a Sombra da Morte pode alcançar?

R: O valor máximo que a Sombra da Morte alcança é de 13/13. Qualquer valor de vida negativa será considerado zero para efeitos de cálculo nesse caso. Isso é uma mudança recente nas regras.

30- Eu controlo uma Morte-Vida Phyrexiana e uma Solenidade, como será computado o dano que eu sofrer caso eu tenha menos de 0 pontos de vida?

R: O dano será calculado e atribuído e o efeito de substituição de Morte-Vida Phyrexiana entra em ação. Por ter uma Solenidade em campo de batalha, sua habilidade negativa é aplicada, impedindo que marcadores sejam recebidos pelo jogador. O dano ainda é considerado como dado (mesmo que não tenha resultado em nada) para efeitos que buscam por isso, como vínculo com a vida.

31- Eu controlo uma Melira, Pária Silvoque. Minha 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.

32- Eu controlo um Guia Goblin e meu oponente controla um Atendente da Forja Burrenton. Declaro meu Guia Goblin como atacante e o oponente bloqueia com seu Atendente. Posso utilizar o card Quebra-crânio da minha mão para que meu goblin cause dano?

R: Sim, pois a habilidade de proteção ao vermelho do Atendente da Forja Burrenton faz com que todo o dano que fosse causado a ele por fontes vermelhas seja prevenido. O card Quebra-crânio impede que o dano seja prevenido naquele turno, dessa forma o Guia Goblin causará os 2 pontos de dano ao Atendente da Forja Burrenton, mesmo que ele tenha proteção contra o vermelho.

33- Eu controlo um Tarmogoyf com atual poder e resistência de 2/3, respectivamente, por haver dois terrenos e um feitiço em todos os cemitérios.

Meu oponente anuncia um Raio tendo o meu Tarmogoyf como alvo. Após a resolução do Raio, meu Tarmogoyf morre?

R: Não. Considerando que o que faria a criatura morrer nesse caso não é o dano em si e sim as Ações Baseadas no Estado, quando o Raio atinge o cemitério após sua resolução, a checagem das ABE encontram um Tarmogoyf com três pontos de dano marcados sobre ele, porém com poder e resistência de 3/4, pois o Raio já está no cemitério.

34- Eu controlo uma Thalia, Guardiã de Thraben e minha oponente controla um Baral, Chefe da Conformidade. Se minha oponente conjurar Visões do Soro, qual vai ser o custo de mana total do card?

R: Visões do Soro vai ter custo total de U. Primeiro, os efeitos que aumentam o custo de mana são aplicados e, após isso, os efeitos de redução de custo são aplicados.