

FAQ do formato Standard

1- Tenho **Dádiva do Faraó-Deus** em campo e, no início da minha fase de combate, decido exilar um **Anjo da Invenção** que está em meu cemitério. Após os bloqueadores terem sido declarados, minha oponente usa um **Empurrão Fatal** em minha ficha que é uma cópia do **Anjo da Invenção**. Minha ficha morrerá ou não?

R: Não. Apesar de na maioria dos casos uma ficha ter custo de mana convertido igual a zero, este não é o caso aqui. A Dádiva do Faraó-Deus diz que a ficha é uma cópia do card de criatura no cemitério, portanto o custo de mana é copiado e se torna uma característica da ficha. Como o custo de mana convertido do Anjo da Invenção é 5, ele não será destruído pelo Empurrão Fatal.

2- Se estou atacando com meu **Coração de Kiran** tripulado por um **Parasita de Sucata** e, após ele ser bloqueado por uma criatura de poder igual a 4, poderei virar um **Motorista Veterano** e tripular meu veículo para que ele receba +1/+1?

R: Sim, a habilidade de Tripular pode ser ativada várias vezes. Quando um veículo já está tripulado ele vira uma criatura; adicionar o tipo Criatura à carta não remove a habilidade Tripular 3 do Coração de Kiran, então você pode tripular um veículo em qualquer momento que tiver prioridade.

3- Ataco com o **Rhonas, o Indômito** e meu oponente bloqueia com seu **Kefnet, o Consciente**. Depois da declaração dos bloqueadores uso **Fúria Revigorada** para dar +4/+0 e atropelar a meu **Rhonas**. Quanto de dano meu oponente irá receber, visto que o **Kefnet, o Consciente** também é uma criatura indestrutível e o **Rhonas, o Indômito** possui toque mortífero e, agora, também atropelar?

R: Até oito. Indestrutível faz com que a criatura não seja destruída por ter dano letal marcado nela. Toque mortífero faz com que qualquer quantidade de dano causada pela criatura seja letal. Atropelar faz com que, após o dano letal ser atribuído à quem estiver bloqueando a criatura, o restante possa ser atribuído ao jogador defensor. Nesse caso, o Rhonas, o Indômito será uma criatura 9/5, toque mortífero e atropelar por conta de Fúria Revigorada. Na etapa de dano de combate, ele precisa atribuir no mínimo 1 de dano ao Kefnet, o Consciente e o restante pode ser atribuído ao jogador defensor, independente de existir a habilidade de indestrutível na criatura bloqueadora.

4- Conjuro uma **Campeã do Raciocínio** e em resposta à habilidade desencadeada ao entrar em campo de batalha, resolvo pagar o custo da habilidade do **Rhonas, o Indômito**, garantindo +2/+0 e atropelar a ela. Comprarei 2 ou 4 cards?

R: Quatro. Ao resolver, a habilidade da Campeã do Raciocínio irá checar o poder dela que, após receber +2/+0 da habilidade ativada do Rhonas, o Indômito, será 4. Como a habilidade diz que a compra será diretamente ligada ao poder da Campeã do Raciocínio, você poderá comprar 4 cards.

5- Minha oponente tem uma Constrictora Sinuosa no campo de batalha. Ele conjura uma Balista Ambulante informando que X é 1. Por que a Balista Ambulante entra em campo de batalha com 2 marcadores se nenhum marcador estava sendo colocado nela?

R: Na verdade, um marcador estava sendo colocado nela conforme ela entra no campo de batalha. Toda vez que uma permanente entraria com um número de marcadores no campo de batalha, assume-se que se esteja colocando estes marcadores na permanente da mesma forma que faria com qualquer outra mágica ou habilidade. Também, a partir do momento que ela está entrando no campo de batalha, ela já é uma permanente controlada por aquela jogadora e será afetada pelo efeito de substituição da Constrictora Sinuosa.

6- Na minha fase principal pré-combate, eu conjurei um Portador da Glória e ataquei com ele sem exaurir. No turno do meu oponente, ele ganhou controle sobre meu Portador da Glória com Especialidade de Kari Zev, atacando e exaurindo para matar uma criatura minha. Na minha próxima etapa de desvirar, o meu Portador da Glória desvira?

R: Sim, ele irá desvirar. A referência que o Portador da Glória tem em não desvirar é com a etapa de desvirar do seu oponente, e não a sua. Se ele por algum motivo ficasse no controle de seu oponente, ele não desviraria na próxima etapa de desvirar dele. Caso você tivesse exaurido ele no seu ataque, ele não desviraria pois ainda teria a referência para sua próxima etapa de desvirar.

7- Eu conjuro um Rastreador Incansável. No final do turno, meu oponente conjura um Empurrão Fatal com alvo no Rastreador Incansável. Eu aviso que a mágica resolveu, mas que a criatura não morreu por ter custo maior que 2 e a Revolta não foi ativada. Ele fala que na verdade não é um alvo válido e que deveria voltar o card para sua mão. Quem está correto?

R: O Empurrão Fatal não restringe o alvo da mágica, mas só destrói a criatura se ela atender aos requisitos (Custo menor ou igual a 2 ou custo menor ou igual a 4, com revolta). Logo o alvo é válido e o Rastreador Incansável não é destruído.

8- Eu possuo quatro cópias de Procissão dos Ungidos no campo de batalha e conjuro uma Exposição de Servus. Quantas fichas serão criadas?

R: Exposição de Servus irá criar 32 cópias de Servus 1/1. Os efeitos de substituição de Procissão dos Ungidos são aplicados um a um, substituindo o efeito anterior. A melhor forma de enxergar isso é observando o texto do efeito que está criando as

fichas e substituir o número, conforme:

Texto original -> Crie **duas** fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

Primeira substituição -> Crie **quatro** fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

Segunda substituição -> Crie **oito** fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

Terceira substituição -> Crie **dezesesseis** fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

Quarta substituição -> Crie **trinta e duas** fichas de criatura artefato incolor 1/1 do tipo Servus.

9- Eu controlo um Prisma Profético, duas Carruagem do Agricultor, dois Inspetor da Fundação e uma Ilha desvirada. Eu tripulei ambas Carruagens com meus Inspetores e ataquei. Na minha segunda fase principal, virei a minha Ilha para conjurar um Colosso de Serralheria. Minha oponente interrompeu dizendo que eu não podia fazer isso. O que aconteceu?

R: Ao tripular as Carruagem do Agricultor, elas se tornaram criaturas e deixaram de contribuir para a redução de custo do Colosso, tendo em vista sua restrição. Você não pode conjurar o Colosso pois ele custava sete manas e você não tinha forma de produzi-las.

10- Tenho 2 marcadores de Energia e conjuro Furioso do Cinturão Verde. Minha oponente conjura Empurrão Fatal com alvo no Furioso do Cinturão Verde. Com quantos marcadores de energia eu fico quando resolver o Empurrão Fatal?

R: Zero. Quando sua oponente deu alvo no Furioso do Cinturão Verde, ele já estava em campo e quando ele entra em campo, você é obrigado a pagar EE, zerando a quantidade de marcadores de Energia que você possui.

11- Meu oponente conjurou e resolveu um Mecanotitã Torrencial. Ele deu alvo em um Gravar // Memória com a habilidade do Mecanotitã Torrencial. É um alvo válido? Qual das partes do card ele pode conjurar?

R: É um alvo válido, já que a única restrição da habilidade é que o alvo seja uma mágica instantânea e no cemitério o card conta tanto como uma mágica instantânea quanto como um feitiço. Sendo o card um alvo válido, o oponente pode escolher qualquer uma das partes do Gravar // Memória, independente se ele é mágica instantânea ou feitiço quando for conjurado.

12- Tenho um marcador de energia e conjurei um Raio Domesticado com alvo em um Portador da Glória do meu oponente que está 4/4. Conseguirei matar a criatura dele? Em que momento eu defino quantos marcadores de energia gastarei para definir o dano?

R: Quando a mágica é conjurada e não é anulada ou o alvo inicial não é tornado inválido, a primeira coisa que acontece é você receber os 3 marcadores de energia da mágica. Após isso, você define quantos marcadores irá utilizar para o dano da mágica, podendo utilizar qualquer número de marcadores de energia que possuir.

13- Minha oponente conjurou uma Aproximação do Segundo Sol pela segunda vez. Tenho em minha mão um Obstrucionista Ágil. Posso utilizar a habilidade dele que desencadeia ao reciclar para anular a habilidade de ganhar o jogo de Aproximação do Segundo Sol?

R: Não, Aproximação do Segundo Sol não dispara nenhuma habilidade ao ser conjurada pela segunda vez, ganhar o jogo faz parte do efeito da mágica ao resolver quando for conjurada pela segunda vez.

14- Eu controlo um Coração de Kiran e conjuro um Mecanotitã Verdejante. Ao entrar em campo de batalha, posso tripular o Coração com o Titã e colocar os marcadores no veículo?

R: Não, quando o Mecanotitã Verdejante entrar no campo de batalha e desencadear sua habilidade, para que a mesma possa ser colocada na pilha ela deverá ter alvos válidos, neste momento o Coração de Kiran não é uma criatura dessa forma ele não poderá ser um alvo válido para a habilidade.

15- Eu tenho em campo de batalha um Panarmônico e conjuro uma Campeã do Raciocínio. Posso simplesmente comprar 4 cards e descartar 4 cards quando a Campeã entrar no campo de batalha?

R: Não, ao entrar no campo de batalha a Campeã do Raciocínio desencadeará uma habilidade: “comprar cards igual a seu poder e em seguida descartar dois cards”. O Panarmônico fará com que a habilidade desencadeie mais uma vez, desta forma são duas habilidades para serem resolvidas na pilha e seu oponente assim como você poderá tomar ações após a resolução da primeira habilidade resolver e antes da segunda resolver, pois os jogadores recebem prioridade.

16- Eu controlo 2 Mensageiros de Bomat ambos com 2 cards exilados. Ao sacrificar um deles para sua habilidade, meu oponente conjurou um Esguicho de Magma tendo como alvo meu outro Mensageiro. Eu respondo sua mágica sacrificando meu segundo mensageiro. Com quais cards eu ficarei na mão?Do primeiro ou do segundo?

R: Ambos, pois descartar a mão é um custo para ativar a habilidade do Mensageiro de Bomat. Ao ativar a habilidade do primeiro você terá de descartar sua mão como custo, ao resolver as duas habilidades você colocará em sua mão os cards exilados pelo segundo Mensageiro e após a resolução da habilidade do primeiro, os dois cards que o mesmo havia exilado.

17- Minha oponente conjurou uma Luneta Enfeitiçada. Posso destruir a Luneta antes que ela veja os cards da minha mão?

R: Não. Conforme Luneta Enfeitiçada resolve e entra em jogo, sua habilidade é aplicada. Os jogadores só recebem prioridade para poder conjurar mágicas ou ativar habilidades após tudo isso.

18- Conjurei pela segunda vez Aproximação do Segundo Sol, meu oponente conjurou um Negar tendo como alvo minha mágica. Eu ganho o jogo?

R: Não. Para que você vença o jogo, a Aproximação do Segundo Sol precisa resolver. Ganhar o jogo é um efeito da mágica que só acontece na sua resolução.

19- Meu oponente possui um Gideon das Provas e seu emblema em jogo. Caso eu conjure pela segunda vez Aproximação do Segundo Sol, o que acontece?

R: Não será possível que você vença o jogo devido ao emblema. A Aproximação do Segundo Sol termina de resolver fazendo nada e é colocada no seu cemitério.

20- Controlo um Mago Escarificador de Almas e minha oponente um Raptor Maxilácero. Conjuro e resolvo um Choque tendo como alvo o Raptor Maxilácero de minha oponente. O Enfurecer será desencadeado?

R: Não. O habilidade do Mago Escarificador de Almas substitui o dano que seria causado pelo Choque por marcadores -1/-1, logo o Raptor Maxilácero não recebe dano e a habilidade não é desencadeada.

21- Estou atacando o meu oponente com uma Hazoret, a Fervorosa e meu oponente bloqueia o ataque com um Mecanotitã Pernicioso. Antes do dano, ele conjura e resolve uma Desintegração Ilícita com alvo na minha Hazoret, a Fervorosa. Desintegração Ilícita causará os 3 pontos de dano, mesmo que Hazoret seja indestrutível?

R: Sim. A mágica resolve e faz tudo que é possível. Os 3 pontos de dano são causados se o controlador da Desintegração Ilícita controlar um artefato, embora Hazoret não seja destruída.

22- Controlo uma Dádiva do Faraó-Deus e tenho um Gato Sagrado no meu cemitério. Minha oponente controla um Território dos Necrófagos e 2 Montanhas desviradas. Anuncio que vou entrar na fase de combate, escolhendo Gato Sagrado para ser exilado com Dádiva do Deus-Faraó. Minha oponente fala que antes de entrar na fase de combate, ativará a habilidade do Território dos Necrófagos. Eu ainda farei a ficha do Gato Sagrado 4/4?

R: Não. Como a habilidade foi ativada e resolveu antes da fase de combate, momento em que a habilidade da Dádiva do Faraó-Deus irá para a pilha para

posteriormente resolver, os cemitérios foram exilados e não há mais uma escolha válida na resolução para a habilidade do artefato.

23- Meu oponente jogou um Pirata de Aeroveleiro. Eu respondi sua habilidade desencadeada com um Empurrão Fatal no Pirata. Meu oponente irá olhar minha mão e exilar um card?

R: Seu oponente irá olhar sua mão, mas nenhum card será exilado. Efeitos que funcionam “até que” uma permanente deixe o campo de batalha não fazem nada se esta permanente já tiver saído do campo de batalha. Portanto, não acontecerá nada com o card escolhido.

24- Eu ativei a habilidade do meu Campo da Ruína para destruir o Território dos Necrófagos da minha oponente, porém ela sacrificou o Território em resposta. Nós podemos buscar um terreno cada?

R: Não. Como a habilidade de Campo da Ruína possui um alvo e perde esse único alvo no momento da resolução, ela será anulada e nada acontecerá.

25- Meu oponente me atacou com um Mensageiro de Bomat. Eu conjurei um Golpe Relampejante em resposta a habilidade desencadeada com alvo no seu Bomat. O oponente então ativou a habilidade do Bomat para comprar as cartas exiladas. Ele irá comprar o card que seria exilado pela sua habilidade em seguida?

R: Não. Aquele card ficará exilado com a face voltada para baixo pelo restante da partida. A habilidade de retornar os cards para a mão resolve e devolve os cards, então o Golpe Relampejante resolve, destruindo o Mensageiro. Por último, a habilidade de exilar do Mensageiro de Bomat resolve, deixando aquele card exilado permanentemente.

26- Controlo Busca por Azcanta e minha oponente resolve conjurar um Tirano da Carnificina. Posso conjurar meu Espalhar Essência no Tirano da Carnificina (que não pode ser anulado) para ter mais um card em meu cemitério e me beneficiar do Busca por Azcanta?

R: Sim. Tirano da Carnificina é um alvo válido para o seu Espalhar Essência enquanto estiver na pilha, mas não poderá ser anulado na resolução da mágica.

27- Conjuro Fumigar e meu oponente controla um Ferocidonte Enfurecido. Eu ganharei vida?

R: Sim. A mágica resolverá na ordem que está escrita. Primeiro todas as criaturas são destruídas e posteriormente você ganhará vida, pois o Ferocidonte não estará mais em campo de batalha quando isso acontecer.

28- Controlo um Mago Escarificador de Almas e um Portador da Glória. No combate eu escolho exaurir meu Portador da Glória e o alvo será uma Hazoret, a Fervorosa que meu oponente controla. O meu alvo receberá 4 pontos de dano ou quatro marcadores -1/-1?

R: Quatro marcadores -1/-1. Apesar de que a habilidade de exaurir do Portador da Glória ser utilizada durante a fase de combate, ela não é considerada dano de combate e a substituição do Mago se aplica. Dano de combate apenas é dano proveniente do ataque das criaturas atacantes e bloqueadoras, atribuídos durante a etapa de dano de combate.

29- Controlo apenas um O Deus Escaravelho como criatura. Sua habilidade desencadeará na minha manutenção?

R: Sim, sua habilidade desencadeará. A habilidade do Deus Escaravelho não tem a cláusula "se você controlar pelo menos um zumbi". Ela desencadeia mesmo que você não controle nenhum zumbi. Ao resolver, ela irá conferir quantos zumbis você controla para determinar o número X de vida que seus oponentes perdem e de vidência que você faz, que será 0 se você não controlar nenhum zumbi.

30- Conjurei um Vizir das Muitas Faces e escolhi copiar O Deus Escaravelho da minha oponente quando ele entrou no campo de batalha. Minha oponente o matou com um Raio Domesticado. Ele irá voltar para minha mão ao final do turno?

R: Sim, sua habilidade desencadeará no final do turno, retornando o Vizir para sua mão. Esta é uma habilidade de mudança de zona, e o que acontece é que ela verifica qual o card que saiu e para onde ele foi quando morreu. Assim, mesmo que o nome do card não seja o mesmo no cemitério, ela sabe que deve retornar aquele card para a sua mão.

31- O que aconteceria se eu roubasse O Deus Escaravelho do meu oponente com um Golpe do Confisco e ele o matasse?

R: A habilidade de retornar O Deus Escaravelho iria desencadear na próxima etapa final, e ao resolver voltaria para a mão de seu dono, que no caso é o seu oponente.

32- Para evitar que O Deus Escaravelho volte para a mão de meu oponente na etapa final atual, resolvo conjurar Desautorizar para anular essa habilidade. Ela voltará a acontecer na próxima etapa final, ou não?

R: Não. A habilidade do Deus Escaravelho é uma habilidade desencadeada retardada. Ao ser anulada pelo Desautorizar, não irá gerar novas instâncias nos inícios das próximas etapas finais.

33- Quero matar uma ficha de Anjo da Invenção, que minha oponente criou com a habilidade de O Deus Escaravelho, usando um Empurrão Fatal. Posso fazer isso?

R: Você pode conjurar o Empurrão Fatal com alvo na ficha, mas ao resolver, ela não fará nada. Diferente das fichas criadas pelas habilidades de embalsamar ou eternizar, as fichas criadas pela habilidade de O Deus Escaravelho possuem custo de mana convertido idêntico ao do card copiado.

34- Se eu conjurar Tomadora de Reféns e não houver nenhum outro artefato ou criatura quando ela entrar no campo de batalha, ela será o único alvo válido e ficará entrando e saindo do campo de batalha o tempo inteiro?

*R: Não. O card Tomadora de Reféns recebeu errata em seu texto assim que foi lançado. Agora ele diz “exile **outra** criatura ou artefato alvo”. Por tanto, não pode exilar a si mesmo e conseqüentemente não irá gerar um “loop”.*

35- Quero conjurar o Virtuoso dos Turbilíneos que minha oponente exilou com uma Tomadora de Reféns, a qual eu ganhei o controle com Golpe do Confisco. Posso conjurá-lo?

R: Você não pode. A habilidade desencadeada que exila e permite conjurar o card exilado era controlada por sua oponente quando ela resolveu. Só sua oponente pode conjurar aquele card.

36- Meu oponente tem uma Tomadora de Reféns exilando meu Coração de Kiran. Eu não tenho nenhum outro artefato em jogo. Se eu matar a Tomadora de Reféns com Desintegração Ilícita, meu oponente irá receber 3 pontos de dano?

R: Sim, ele irá receber o dano. A mágica resolve na ordem que é escrita, portanto, Tomadora de Reféns é destruída antes do dano da Desintegração. Quando Tomadora de Reféns é destruída, Coração de Kiran volta instantaneamente sob o controle de seu dono. Há um artefato no campo de batalha quando Desintegração for causar o dano.

37- Tenho uma Tomadora de Reféns exilando um Ferocidonte Enfurecido do meu oponente. Vou conjurar Fumigar que acabará matando a Tomadora de Reféns e outras 3 criaturas. Eu ganho os 4 pontos de vida?

R: Não, você não ganha. O Ferocidonte Enfurecido volta instantaneamente para o campo de batalha. Quando Fumigar tenta te dar pontos de vida, Ferocidonte impede que você ganhe pontos de vida.

38- Minha oponente conjura um Golpe do Confisco com alvo no meu O Deus Escaravelho. Em seguida, eu conjuro uma Tomadora de Reféns e exilo O Deus Escaravelho com sua habilidade. Então minha oponente resolve um Degredar

e exila a minha Tomadora de Reféns. O Deus Escaravelho que estava exilado volta sob meu controle ou de minha oponente?

R: Ele volta sob o controle do seu dono, que no caso é você. Quando um efeito de um card diz que devolve algo para o campo de batalha, ele sempre devolverá para o controle de seu dono a menos que ele especifique o contrário.

39- Meu oponente conjura uma Tomadora de Reféns que, ao resolver, escolhe como alvo para sua habilidade o meu Filhote Presalonga, que possui 6 marcadores +1/+1 sobre ele. Em resposta ao desencadeamento da habilidade da Tomadora, eu conjuro um Raio Domesticado e a mato. Meu Filhote será exilado e, conseqüentemente, irá perder os marcadores?

R: Não, ele não será exilado e manterá seus marcadores. Isso acontece pois a habilidade de Tomadora de Reféns só funciona enquanto ela estiver no campo de batalha. Se ela sair antes de sua habilidade resolver, a sua habilidade não fará nada pois ela já não está mais presente e, assim, o Filhote não será movido de zona.