

Respostas – Lição 3

1. Antonio copia com sua Vesuva uma Caverna Mutável encantada com Mares em Expansão, quais são as características de Vesuva?



O efeito de cópia considera apenas as características do objeto copiáveis, isto é: texto impresso e habilidades adquiridas por outros efeitos de cópia. A alteração do tipo Mares em Expansão não é uma característica copiável; Assim, a Vesuva será para todos os efeitos uma Caverna Mutável.

2. Eu conjurei uma Bola de Fogo com $X = 3$ e um único alvo. Meu oponente conjurou Reverberar copiando-o. Quanto dano a cópia causará? Ele pode escolher 2 alvos para a cópia?



Reverberar copia as informações de Bola de Fogo, e leva o valor de $X = 3$, uma vez que é o valor que X tem enquanto é conjurado, por isso causará 3 pontos de dano.

No entanto, mesmo que possamos escolher novos alvos, o feitiço copiado teria apenas um, então a cópia criada com Reverberar terá também apenas um; "Você pode escolher novos alvos para a cópia" refere-se a qual, mas não permite alterar a quantidade já especificada.

3. Alvaro já conjurou 3 mágicas e, em seguida, lançou Metralha. Nuria conjura Reverberar copiando Metralha. Quantos pontos de dano Nuria causará?



Um ponto de dano somente, porque *Rajada* é uma habilidade que desencadeia quando a mágica relacionada é conjurada, mas uma cópia nunca é considerada conjurada.

4. Ana conjura Imagem Fantasmal copiando uma Caverna Mutável que teve sua habilidade ativada anteriormente neste turno. Quais as características de Imagem Fantasmal?



Cópias lêem o texto original do card, modificado apenas por outros efeitos de cópia, status e habilidades como "conforme entra no campo de batalha ...", então a Imagem Fantasmal será, para todos os efeitos, uma Caverna Mutável.

5. **Conjuro um Clone copiando um Águre de Nicol Bolas. Sua habilidade é desencadeada?**



Naturalmente, ele desencadeia porque Clone entra no campo de batalha sendo uma cópia do Águre.

6. **Posso conjurar Clone e escolher copiar um Emrakul, o Fragmento dos Éons?**



Sim, porque nenhuma das "defesas" que a Proteção de Emrakul oferece evitará ser um objeto a ser copiado pelo Clone, pois escolher algo e escolher algo como alvo são situações diferentes.

7. Norberto conjurou um Comando Críptico escolhendo para anular uma das minhas mágicas e comprar um card. Eu conjurei um Reverberar copiando o Comando. Que modos posso escolher? Quais alvos?



Reverberar permite escolher alvos diferentes do que a mágica copiada tinha, quando é copiada os modos originais são mantidos, então a cópia será utilizada para anular uma mágica e comprar um card.

8. Nomeie os valores copiáveis que uma permanente tem.

Os valores copiáveis são aqueles derivados do texto impresso do card: Nome, custo de Mana, indicador de Cor (se houver), Tipo, Supertipo, Subtipo, Texto de Regras, Poder, Resistência e Lealdade. Também os efeitos adquiridos por outro efeito de cópia, como a capacidade que dá o efeito de cópia da Imagem Fantasmal, que está sendo alvo de qualquer mágica ou habilidade deve ser sacrificada.

9. Que etapas são criadas se a criatura que ataca tem iniciativa? E uma criatura com Golpe Duplo ?

Em ambos os casos, é criada uma segunda etapa de dano de Combate.

10. Se eu atacar com uma criatura com Golpe Duplo e depois perder essa habilidade depois de causar dano na primeira etapa de dano, ele causará algum dano na segunda etapa?

Na segunda etapa de Combate a criatura não causará nenhum dano, porque nesse momento não possui golpe duplo, e não cumpre os requisitos para causar dano novamente, que seria possuir a habilidade de Golpe Duplo.

11. Se eu atacar com uma criatura 3/3 com Toque Mortífero e ela for bloqueada por três criaturas 2/2. Como posso atribuir o dano causado? E se a primeira criatura bloqueadora tiver indestrutível?

Você pode atribuí-lo como quiser; A única condição é que você tem que atribuir no mínimo dano letal a cada criatura, antes de atribuir danos a próxima. Isso não leva em conta possíveis efeitos de dano de prevenção ou outras habilidades (como indestrutível). Neste caso, 1 ponto de dano é letal, assim você pode:

- Atribuir 1 ponto de dano a cada um
- Atribuir 1 ponto de dano à primeira criatura e 2 ao segundo
- Atribuir 2 pontos de dano à primeira criatura e 1 à segunda
- Atribuir 3 pontos de dano à primeira criatura

12. Se eu atacar com uma criatura 4/4 com Toque Mortífero e Atropelar e ela for bloqueada por uma criatura 6/6. Como posso atribuir o dano?

Você pode atribuir de 1 a 4 pontos de dano à criatura bloqueadora, e o restante ao oponente, uma vez que a criatura tem Toque Mortífero, um ponto é suficiente para ser considerado como um dano letal para o bloqueador.

13. Se eu bloquear uma criatura 4/4 com Toque Mortífero usando uma criatura 2/2, quantas vezes eu tenho que regenerar minha criatura para salvá-la?

Uma. Aqui nós teríamos duas ações baseadas em estado que tentam destruir a criatura: dano marcado igual ou maior que a resistência da criatura, ou dano de uma fonte com Toque Mortífero desde a última vez que as ações baseadas em estado foram verificadas.

A regeneração substitui todas as tentativas de destruição simultâneas. Assim, regenerando-o uma vez, removemos o dano marcado, viramos a criatura, e a removemos do combate em vez de destruí-la.

14. Se eu der ao meu Mago de Centelhas Astuto a habilidade de Toque Mortífero, ele vai matar a criatura que ele causar 1 ponto de dano? E se em resposta ele for morto?



Sim, ele vai matá-la, porque a habilidade de toque Mortífero afeta toda forma de dano. As ações baseadas no estado irão verificar se houve dano causado por uma fonte com Toque Mortífero e irão destruir o alvo.

Mesmo se o Mago de Centelhas Astuto for morto em resposta, quando a habilidade resolve, será utilizada a última informação conhecida sobre a fonte da habilidade e verificará que ela possuía Toque Mortífero.

15. O que significa "proteção contra criaturas"? Se minha criatura tem "proteção contra criaturas", posso usar a habilidade Impulso Sanguinário de outra criatura nele?

Proteção contra algo significa que não pode ser alvo de mágicas ou habilidades que vêm de fontes que o objeto tenha a proteção, dano desse tipo de fontes é prevenido, não pode ser bloqueado por criaturas as quais ele tenha a proteção, não pode ser encantado / equipado / fortificado com objetos que ele tem proteção contra, e os objetos anexados a uma criatura com proteção contra eles serão desanexados como um efeito baseado em estado.

Isso, aplicado à proteção contra as criaturas, não pode ser alvo pelas habilidades de criaturas, bloqueado por criaturas, e os danos causados por uma criatura serão prevenidos.

A habilidade Impulso Sanguinário de uma criatura não pode ter como alvo uma criatura com proteção contra criaturas, porque a fonte tem o tipo de criatura. Esta é uma única exceção da Proteção: aplica-se a cards também, não apenas a permanentes.

16. Se eu controlar uma criatura encantada com uma aura branca e ganhar "proteção contra o branco", o que vai acontecer?

A aura será colocada no cemitério como ação baseada em estado.

17. Se eu atacar com uma criatura 3/3 com atropelar e for bloqueado por um 2/2 com 1 ponto de dano marcado nele, que atribuição de dano de combate posso fazer?

Dano letal deve ser atribuído à criatura bloqueadora antes de atribuir dano ao jogador defensor. Como o 2/2 já tem um ponto de dano marcado, um ponto de dano será suficiente para atribuir dano letal. Considerando isso, os possíveis danos atribuídos são:

- 1 ponto de dano à criatura e 2 ao jogador;*
- 2 pontos de dano à criatura e 1 ao jogador;*
- 3 pontos de dano à criatura;*

18. Se minha criatura 5/5 com vínculo com a vida é bloqueada por uma criatura 1/1, quantos pontos de vida eu ganho? E se antes do dano de combate ser atribuído o bloqueador for destruído?

A criatura causará 5 pontos de dano ao 1/1 e estes serão marcados nele. Quando os 5 pontos de dano são causados efetivamente, o vínculo com a vida faz você ganhar 5 pontos de vida. Não importa se apenas 1 ponto de dano seria suficiente para matar a criatura bloqueadora, todos os 5 pontos de dano serão causados.

Se após o bloqueio, antes da etapa de dano de combate a criatura bloqueadora morre, nenhum dano será causado, assim não haverá ganho de pontos de vida.

Dano de criatura não depende de quantos pontos de danos as criaturas que sofrem podem aguentar, mas o poder que ela tem. Depois que essa ação baseada no estado for verificada, ela vai ver uma criatura com 1 de resistência e 5 pontos de dano marcados nela, e será destruída.

19. Se eu estou atualmente com 3 pontos de vida e eu sou atacado por duas criaturas 3/3, e eu bloqueio uma delas com uma criatura 1/1 com Vínculo com a Vida, eu vou perder o jogo?

Não, porque o ganho e a perda de vidas são simultâneos, e quando o dano de combate for resolvido eu estarei com 1 ponto de vida.

20. Arnold conjura Esvaziar os Viveiros, a primeira mágica conjurada nesse turno, e Nancy usa uma Conjuração Dupla para fazer uma cópia de Esvaziar os Viveiros, Arnold poderia usar uma Fuga de Mana para anular a cópia de Esvaziar os Viveiros ?



Uma mágica criada devido a um efeito de cópia não é considerada como sendo conjurada, mas é uma mágica na pilha em qualquer caso, de modo que a Fuga de Mana pode ser usado contra ela enquanto estiver na pilha.