

1. O que são ações baseadas no estado?

São ações de jogo que acontecem automaticamente sempre que certas condições são atendidas, sem passar pela pilha.

2. Quando as ações baseadas no estado são verificadas? Em que ordem? Em que fases ou etapas não são verificadas?

Sempre que um jogador recebe prioridade, o jogo verifica qualquer ação baseada no estado, em nenhuma ordem específica.

O única etapa em que não são verificados é na etapa de desvirar, já que nenhum jogador recebe prioridade durante essa etapa.

3. Almudena tem uma Armadura Etérea encantando Ursos Cinzentos. Narciso conjura Raio que tem como alvo Ursos Cinzentos. O que vai acontecer, passo a passo? E se fosse uma aura conjurada pelo custo de Agraciar em vez da Armadura Etérea?



Nós verificamos as ações baseadas no estado e determinamos que o Ursos Cinzentos deve ser colocado no cemitério como resultado de ter um efeito letal sobre ele. Em seguida, ele é verificado novamente e agora temos uma aura não ligada a qualquer criatura que deve ser colocado no cemitério.

Se for uma criatura com Agraciar, no momento em que é desanexada devido à primeira verificação das ações baseadas no estado, ela se tornará uma criatura encantamento e permanecerá no campo de batalha.

4. Ana tem uma criatura 1/1 com 3 marcadores +1/+1 sobre ela, e obtém 3 marcadores -1/-1 de um Zênite do Sol Negro. O que vai acontecer a seguir? E se Zênite colocasse 4 marcadores -1/-1 em vez disso?



No primeiro caso, durante a verificação das ações baseadas no estado, os seis marcadores serão cancelados entre eles como uma ação baseada em estado.

No segundo caso, durante essa verificação, além de cancelar três marcadores +1/+1 com três marcadores -1/-1, será determinado que a criatura deve ser colocada no cemitério porque tem resistência 0 ou inferior devido ao quarto marcador -1/-1.

5. Se eu tenho uma criatura encantada com um Rancor, e ganha proteção contra o verde, o que acontece depois?



A aura será colocada no cemitério de seu dono como uma ação baseada no estado, após isso sua habilidade será desencadeada, e então o jogador ativo terá prioridade.

6. Arthur tem uma criatura com um marcador +1/+0 e um efeito lhe dá um marcador -1/-1. O que vai acontecer com os marcadores?

Nada. Eles ficam como estão, já que nenhuma ação baseada no estado diz que eles se removem.

7. Amanda controla um Jace, o Escultor da Mente e conjura outro. O que vai acontecer a seguir? E se for Jace, Adepto da Memória? E se o segundo Jace fosse conjurado pelo oponente?



Se Amanda conjura um segundo Jace, o Escultor da Mente, ela deverá escolher um dos dois para ser colocado no seu cemitério quando algum jogador for receber prioridade, como uma ação baseada em estado. Nada irá acontecer se o segundo Jace não tiver o mesmo nome, já que a regra de lendas se aplica apenas a permanentes lendários com o mesmo nome, e controladas pelo mesmo jogador. É importante lembrar que todas os cards de Planeswalkers receberam uma errata e agora são Planeswalker Lendários.

8. Agapito tem um Guarda Fronteiriça de Kinsbaile com dois marcadores +1/+1, e recebe três marcadores -1/-1 de um Zênite do Sol Negro. O que acontece?



Ao verificar as ações baseadas no estado, 2 dos marcadores de cada tipo se cancelarão e também será determinado que a criatura deve ser colocada no cemitério por ter resistência 0.

Uma vez colocado no cemitério sua habilidade irá disparar e ele vai colocar 5 fichas no campo de batalha, dado que é o número de marcadores que teve a última vez que estava no campo de batalha, antes de eles serem cancelados por ação baseada em estado.

9. Eu tenho uma Mox de Opala, uma ilha e um Memnito no campo de batalha. Na minha mão eu tenho outra Mox de Opala e um Conjurado por Pensamento. Existe alguma maneira que eu possa conjurar o Conjurado por Pensamento?



Quando jogamos a segunda Mox de Opala, antes de ter a oportunidade de ativá-lo (já que para isso precisamos da prioridade) vamos verificar as ações baseadas no estado, o que faz com que tenhamos que colocar uma das duas Mox de Opala no cemitério. Assim, em nenhum momento teremos a oportunidade de gerar mana com ambas Mox de Opala, uma vez que não há três artefatos na mesa em qualquer ponto em que poderíamos usar sua habilidade.

10. Eu tenho um Geist da Raiz Estrangulante no campo de batalha com um marcador +1/+1 sobre ele, e eu ataco. Ele é bloqueado por um Lobo da Putrefação. O Geist retornará ao campo de batalha graças à sua habilidade de Imortal?



Não. Quando verificamos as ações baseadas no estado, encontramos duas agindo: uma criatura com resistência 0 e o cancelamento do marcador +1/+1 com um dos dois marcadores -1/-1. Os dois efeitos baseados no estado são aplicados ao mesmo tempo, então quando o Geist morre, ele ainda tem um marcador +1/+1 sobre ele (mais dois -1/-1), então a condição da habilidade imortal não será cumprida e não retorna ao campo de batalha.

11. Andrew está com -2 pontos de vida e tem um Anjo de Platina e dois Ursos Cinzentos no campo de batalha. Novak está com 3 pontos de vida e tem uma criatura 4/4 com voar. Andrew ataca com todas as criaturas e Novak bloqueia o Anjo de Platina com sua criatura 4/4 com voar. O que acontecerá?



Depois da primeira verificação das ações baseadas-no-estado, o Anjo irá morrer devido ao dano letal e Novak irá perder o jogo por ter 0 ou menos pontos de vida. Assim que um jogador perde o jogo ele termina, então as ações baseadas-no-estado não serão verificadas de novo.

Se elas fossem checadas de novo, Andrew também perderia o jogo por ter 0 ou menos pontos de vida, mas no período de realizar a primeira checagem o Anjo de Platina ainda estava no campo de batalha, por isso ele não pode perder o jogo neste momento

12. Armando tem Esqueletos de Carga e sua habilidade de Regeneração resolveu. Norma joga um Raio Perfurante dando alvo nos esqueletos. O que irá acontecer?



Duas ações baseadas-no-estado são encontradas: a destruição de uma criatura por sofrer dano letal, que será substituído pela habilidade de Regeneração previamente usada, e a ação de ser colocado no cemitério por possuir resistência 0, o que não pode ser evitado.

13. Eu tenho uma criatura com um marcador +2/+2 e lhe dou dois marcadores -1/-1. Como a criatura ficará depois que as ações baseadas-no-estado forem verificadas?

Ela manterá o marcador +2/+2 e os dois marcadores -1/-1, já que as ações baseadas-no-estado não contemplam nada a fazer neste caso.

14. Cite três ações baseadas-no-estado que envolva um jogador perder o jogo. Cite três ações baseadas-no-estado que envolva uma permanente (que não seja criatura) ir para o cemitério.

Referente ao primeiro caso:

- *Se um jogador possui 0 ou menos pontos de vida, ele ou ela perdem o jogo.*
- *Se um jogador tentar comprar um card do grimório que não tem cards desde a última vez que as ações baseadas-no-estado foram verificadas, ele ou ela perdem o jogo.*
- *Se um jogador possui dez ou mais marcadores de veneno, ele ou ela perdem o jogo.*
- *Se 21 de dano de combate foi causado a um jogador pelo mesmo comandante ao longo de um jogo, ele ou ela perdem o jogo.*

E quanto a permanentes que não são criaturas indo para o cemitério:

- *Se um planeswalker possui lealdade 0 ou menos, ele ou ela é colocado no cemitério do seu dono.*
- *Se um jogador controla duas ou mais permanentes lendárias com o mesmo nome, aquele jogador escolhe uma delas e coloca o restante no cemitério de seu dono.*
- *Se duas ou mais permanentes têm o supertipo mundo, todas exceto aquela que se tornou uma permanente com o supertipo mundo no campo de batalha pelo menor período de tempo são colocadas nos cemitérios de seus donos. Em caso de empate para o menor período de tempo, todas são colocadas nos cemitérios de seus donos.*
- *Se uma Aura está anexada a um jogador ou objeto inválido, ou não está anexada a um objeto ou jogador, aquela Aura é colocada no cemitério de seu dono.*

15. Cite duas ações baseadas-no-estado que impliquem em permanentes serem soltas.

- Se um *Equipamento* ou *Fortificação* está anexado a uma permanente inválida, ele é solto daquela permanente. Ele permanece no campo de batalha.
- Se uma criatura está anexada a um objeto ou jogador, ela é solta e permanece no campo de batalha.
- Se uma permanente que não é nem uma *Aura*, *Equipamento* ou *Fortificação* estiver anexada a um objeto ou jogador, ele é solto e permanece no campo de batalha.

16. Cite duas ações baseadas-no-estado que envolvam marcadores em uma permanente.

- Se uma permanente tem um marcador +1/+1 e um marcador -1/-1 sobre ela, N marcadores +1/+1 e N marcadores -1/-1 são removidos daquela permanente, onde N é o menor número dentre os números de marcadores +1/+1 e -1/-1 sobre ela.
- Se uma permanente com uma habilidade que diz que ela não pode ter mais que N marcadores de certo tipo e ela tem mais do que N marcadores daquele tipo sobre ela, todos marcadores menos N marcadores são removidos daquela permanente.

17. Cite duas ações baseadas-no-estado que impliquem em criaturas serem colocadas no cemitério.

- Se uma criatura tem 0 ou menos de resistência, ela é colocada no cemitério de seu dono. Regeneração não pode substituir este evento.
- Se uma criatura tem resistência superior a 0 e o dano total marcado nela for maior ou igual à sua resistência, essa criatura sofreu dano letal e é destruída. Regeneração pode substituir este evento.
- Se uma criatura tiver resistência maior que 0, e tiver sofrido dano de uma fonte com toque mortífero desde a última vez que as ações baseadas-no-estado foram verificadas, aquela criatura é destruída. A regeneração pode substituir este evento.

18. Amy controla um Gideon Jura e ativa sua terceira habilidade. Amy joga um Sakashima, o Impostor escolhendo copiar o Gideon. O que acontecerá quando o Sakashima resolver?



Nada acontece, já que as duas permanentes lendárias terão nomes distintos.