

FAQ do formato Standard

Índice

- 1 Dádiva do Faraó-Deus e Empurrão Fatal.
- 2 Tripular com Motorista Veterano pós bloqueadores
- 3 Balista Ambulante e Fumarola Errante
- 4 Toque mortífero e atropelar com criaturas indestrutíveis
- 5 Campeã do Raciocínio e variações de poder
- 6 Procissão dos Ungidos e efeitos
- 7 Campeã do Raciocínio/Khenra Abala-terra e Garra de Escuridão
- 8 Balista Ambulante e Constrictora Sinuosa
- 9 Exaurir e mudança de controlador
- 10 Supressor de Mágicas e cards duplos
- 11 Empurrão fatal sem revolta com alvo em uma criatura com custo maior que 2
- 12 Morto Persistente e Colosso do Cemitério do Terror
- 13 Armadilha Estática destruída em resposta à sua habilidade desencadeada
- 14 Armadilha Estática e Abadia de Oestevale transformada
- 15 Múltiplas Procissão dos Ungidos
- 16 Colosso de Serralheria e Veículos tripulados
- 17 Furioso do Cinturão Verde e remoção
- 18 Mecanotitã Torrencial e cards duplos
- 19 Aliança abençoada no fim do combate
- 20 Raio domesticado e anúncio da energia
- 21 Mago Escarificador de Almas e Fluxo Incendiário/Esguicho de Magma
- 22 Resolução da segunda Aproximação do Segundo Sol
- 23 Kalitas, Traidor de Ghet e Esguicho de Magma
- 24 Mecanotitã Verdejante e tripular
- 25 Campeã do Raciocínio e Panarmônico
- 26 Múltiplos Mensageiro de Bomat

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, meu 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- Controlo **Fumarola Errante** e meu oponente controla **Balista Ambulante** com um marcador +1/+1 sobre ela. Ativo a habilidade de transformar meu terreno em criatura e ataco meu oponente, que opta por não bloquear. Após a declaração dos bloqueadores, uso a habilidade da minha **Fumarola Errante** para permutar o poder e resistência. Em resposta, meu oponente remove 1 marcador +1/+1 da **Balista Ambulante** para causar 1 de dano ao meu terreno criatura. Meu oponente alega que **Fumarola Errante** irá morrer independente do número de vezes que eu use a habilidade de permutar poder e resistência. Ele está correto?

R: Sim. Partindo do ponto onde você usou a permutação pela primeira vez, ela irá para a pilha. A habilidade do **Balista Ambulante** foi dada em resposta, logo a pilha conterà a habilidade da **Fumarola Errante**, logo após, o da **Balista**. Não importa quantas vezes a habilidade de permutação seja usada posteriormente a isso, teremos duas possibilidades: Um **Fumarola Errante 4/1** que irá morrer para o dano da **Balista**; ou um **Fumarola Errante 1/4** que receberá 1 de dano e, ao permutar mais uma vez, ficará 4/1 com 1 de dano recebido.

4- 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.

5- 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.

6- Se eu controlo um Kalitas, Traidor de Ghet e uma Procissão dos Ungidos, quando uma criatura do meu oponente morre, eu crio quantas fichas de zumbi 2/2?

R: Depende de como essa criatura morreu. Há uma interação um pouco estranha por trás disso. Procissão dos Ungidos procura por “efeitos que criam fichas”, e a habilidade de substituição de Kalitas, Traidor de Ghet por si só não é um efeito. Ela modifica a forma que uma criatura morre, afetando diretamente a instrução de “enviar para o cemitério” para “enviar para o exílio e coloque uma ficha 2/2 de Zumbi em campo”. Um efeito é algo que acontece no jogo como resultado de uma magia ou habilidade. Portanto, a habilidade de Kalitas olha para o que exatamente fez com que a criatura fosse movida para o exílio. Se a criatura morreu para um Empurrão Fatal, a parte do evento de destruir do Empurrão Fatal que colocaria a criatura no cemitério seria substituída pela habilidade de Kalitas, exilando a criatura e colocando dois zumbis (com Procissão dos Ungidos em jogo) no campo de batalha. Se uma criatura morre para um Raio Domesticado, ela não está morrendo pela magia em si, mas sim pelas ações baseadas em estado por ter dano letal marcado nela. Então, o evento de Kalitas vai substituir a ação baseada em estado de que uma criatura com dano marcado igual ou superior a resistência dela é destruída, neste caso exilando a criatura e colocando apenas uma ficha em jogo.

7- Eu conjuro uma Campeã do Raciocínio. Com sua habilidade na pilha, meu oponente conjura uma Garras da Escuridão para matar minha Campeã do

Raciocínio. Ao resolver a magia e depois a habilidade, se eu decidir comprar as cartas e descartar, quantas cartas eu compraria?

R: Nenhuma. A habilidade de Campeã do Raciocínio irá utilizar a última informação conhecida pela carta no campo de batalha quando for resolver. Como a Campeã morreu por uma ação baseada em estado que diz que uma criatura é movida para o cemitério caso ela tenha 0 de resistência ou menos, quando a habilidade verificar a última informação conhecida, Campeã do Raciocínio teria -2 de poder, e para efeitos desta habilidade, poder negativo significa 0 cartas a serem compradas.

8- Meu oponente tem uma Constritora 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 o jogador esteja colocando estes marcadores na permanente da mesma forma que faria com qualquer outra magia ou habilidade. Também, a partir do momento que ela está entrando no campo de batalha, ela já é uma permanente controlada por aquele jogador e será afetada pelo efeito de substituição da Constritora Sinuosa.

9- 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.

10- Meu oponente acaba de conjurar o lado Vender, de Plantar // Vender. Em resposta, eu conjuro um Supressor de Mágicas e quero exilar a magia com sua habilidade. Posso fazer isto? O que acontece se meu Supressor de Mágicas morrer?

R: Sim, você pode fazer isto. O custo de mana convertido da magia Vender é 3 enquanto está na pilha. Para qualquer outra referência, se ela estivesse no cemitério ou na mão, a magia teria um custo de mana convertido de 6, que é a soma dos dois lados.

Caso o Supressor de Mágicas saia do campo de batalha, assim que a habilidade resolver, seu oponente poderá conjurar apenas o lado Plantar e apenas se houver

uma criatura atacando, já que Plantar precisa de um alvo atacante para poder ser conjurada legalmente. Caso contrário, Plantar // Vender permanece no exílio pois não pôde ser conjurada naquele instante.

11- 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.

12- Eu controlo um Morto Persistente e quatro Pântanos desvirados, e tenho um Colosso do Cemitério do Terror e mais dois outros zumbis em meu cemitério. Meu oponente matou o meu Morto Persistente e suas duas habilidades desencadearam, sendo que a segunda eu escolhi como alvo o Colosso e eu quero pagar por ambas. Com quantos marcadores meu Colosso entrará no campo de batalha?

R: Depende de como você coloca as habilidades do Morto Persistente na pilha. Se a segunda habilidade resolver primeiro, o Colosso entrará no campo de batalha com um marcador a mais pelo Morto Persistente estar no cemitério.

Além disso, o Colosso enxerga a si mesmo no cemitério quando for determinar com quantos marcadores ele entra por seu efeito de substituição. Nesse caso, ele entrará com 4 marcadores +1/+1, visto que há dois zumbis quaisquer, o Morto Persistente que morreu agora (caso ele ainda esteja no cemitério) e também o próprio Colosso do Cemitério do Terror.

13- Meu oponente conjurou uma Armadilha Estática e ao resolver, ele deu alvo no meu Mecanotitã Verdejante com sua habilidade. Em resposta a habilidade desencadeada, eu conjurei um Estado Natural e destruí a Armadilha Estática. O que acontece quando a habilidade da Armadilha resolver?

R: Nada. A habilidade da Armadilha Estática irá resolver mas não fará nada pois ela já não está mais no campo de batalha. Isso ocorre pois a habilidade da Armadilha Estática é um efeito simples que faz algo "até que" ela saia do campo de batalha, e como a duração desse efeito já expirou, ele não faz nada.

14- Eu tenho um Ormendahl, Príncipe Profano e meu oponente resolveu uma Armadilha Estática, exilando meu Ormendahl. Posteriormente, eu exilei a sua Armadilha Estática com um Degredar. Eu retorno meu Ormendahl para o campo de batalha?

R: Você devolverá o card para o campo de batalha, porém na forma de Abadia de Oestevale. Um card dupla-face que deixou o campo de batalha torna-se um novo objeto e ao retornar ele entra com sua face virada para cima por padrão, a não ser que um efeito de substituição diga o contrário.

15- 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 **dezesseis** 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.*

16- 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. Meu 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.

17- Tenho 2 marcadores de Energia e conjuro Furioso do Cinturão Verde. Meu 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 seu 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.

18- 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.

19- Ataquei o meu oponente com uma Serviçal do Conduíte e ele não declarou bloqueadores. Ele recebeu os 2 pontos de dano causados pelo ataque. No fim do combate, ele conjurou Aliança Abençoada e escolheu a última opção (O Oponente alvo sacrifica uma criatura atacante) dando alvo em mim e falando que eu tenho que sacrificar a Serviçal do Conduíte, mesmo depois do dano ser causado. Ele está certo?

R: Sim. A fase de combate é composta por 5 etapas, sendo a última a etapa de fim de combate. Nessa etapa, a prioridade é passada para o jogador ativo e depois para o Não-Ativo, momento onde seu oponente pode conjurar a mágica em questão. Nessa etapa a sua criatura ainda é considerada atacante, uma vez que ela é considerada atacante desde o momento que foi declarada como tal até o final da fase de combate.

20- 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.

21- Eu controlo um Mago Escarificador de Almas. Meu oponente controla uma Kari Zev, Incursora de Aeronaus e um Devorador de Falkenrath. No meu turno, eu conjuro um Fluxo Incendiário com alvo na Kari Zev e Esguicho de Magma com alvo no Devorador de Falkenrath. Ele coloca a Kari Zev no cemitério e exila o Devorador de Falkenrath . Ele está correto nisso? Não deveriam ambas serem exiladas?

R: Está correto. Quando você conjura as mágicas nas criaturas, há um efeito de substituição ao dano por causa do Mago Escarificador de almas, onde o dano não é causado, mas são colocado marcadores -1/-1 no lugar de cada 1 ponto de dano que seria causado.

No caso do Fluxo Incendiário, o efeito da carta diz que se a criatura que sofreu dano causado pelo Fluxo Incendiário morrer neste turno, ela deve ser exilada. Porém como há o efeito de substituição do dano por marcadores, não é causado dano pela mágica e a criatura não é exilada.

No caso do Esguicho de Magma, o efeito da carta diz que se a criatura fosse morrer nesse turno, exile-a. Logo a condição de exilar não é ligada ao dano causado pela mágica, mas sim com a criatura morrer (seja por dano ou seja por algum outro efeito que simplesmente mate a criatura).

22- Meu 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.

23- Meu oponente controla um Kalitas, Traidor de Ghet. Eu controlo um Obstrucionista Ágil. Meu oponente conjura um Esguicho de Magma com alvo no meu Obstrucionista Ágil. Quando o Obstrucionista Ágil morrer e for exilado meu oponente coloca a ficha de Zumbi 2/2 ou não ?

R: Tanto Kalitas, Traidor de Ghet como Esguicho de Magma possuem efeitos de substituição. Como são dois efeitos de substituição, quando seu Obstrucionista Ágil morrer você escolherá por qual deles ele será exilado, caso escolha o do Kalitas será criada uma ficha de Zumbi 2/2 para seu oponente.

24- 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.

25- 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.

26- 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 magia 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.