

启示录官方问题集

编辑：Brady Dommermuth/Rei Nakazawa

本文由Sideboard Online提供

本问题集包括两部分，每一部分都有各自不同的目的。第一部分（常规问题）解释了本系列的新机制和定义。第二部分（单卡解释）包括了牌手最有可能对一张牌提出的问题的解释。

单卡解释部分包括了完整的规则叙述用于参考。并不是所有的卡牌都被列出。

第一部分 常规问题

增幅

对于一个咒语你不能支付多于一次的增幅费用。

除非你想要支付增幅费用，否则你不需要选择咒语的增幅部分需要指定的目标。在你选择使用咒语的模式的同时宣布是否支付增幅，这是在选择目标之前做的事情。

一旦你宣布将要支付增幅费用，直到支付咒语的法术力费用时才需要支付它。

连体牌

如果你想知道连体牌的某个特性（如总法术力费用或者颜色），你会得到两个答案---每一半一个。但是如果你想知道连体牌是否具有一个特定的特性（比如它的总法术力费用是否是5或者是否是蓝色），你只能得到一个答案（是/不是），这是根据每一半所能独立的给你的答案。

进化体

五个进化体每一个都具有两个增幅费用。你可以不支付、支付一个或者两个都付，这样生物进场时带有相应的异能和指示物的数量。

这里有一个小技巧：进化体的两个增幅异能一个是放一个+1/+1指示物，而另一个是放两个。你可以通过数进化体上的指示物数量来宣布支付的是哪个增幅费用。

带有多个增幅费用的卡牌的一点注意：在一个双增幅牌上，如狄迦进化体，费用是1W，具有“增幅-1B和/或R”，语句“如果你支付了1B的增幅费用”等同于“如果你支付了第一个增幅费用。”

甚至如果另外一个效应修改了你为第一个增幅异能支付的实际数量的费用，你仍然获得了该增幅的效应。

圣域

每一个圣域都具有一个异能，该异能只有在你操控该结界的敌对色的永久物时触发（距离，狄迦生物是白色的，只有在你操控黑色或红色永久物时触发。）如果在你的维持阶段开始时，你没有操控指定颜色的永久物，该异能将不会被触发；在你的维持阶段中你 cannot 通过更改你操控的永久物的颜色来使圣域的异能被触发。

圣域的效应是在它的异能被结算时候决定。

如果在异能被触发时你操控该结界的一个敌对色永久物，并且之后在异能结算前你将你操控的另一个永久物颜色改为另一个敌对色，你将得到总和的效应。

如果你操控一个包括了该结界的两个敌对色的单一永久物，你将获得总和的效应。

在异能结算时如果你不操控圣域的任何敌对色的永久物，它将不产生任何效应。

信徒

这和大战役系列中的学徒一样，但是它们的异能的启动费用需要该生物的敌对色。

信徒的异能可以指定任意生物，所以它们可以指定自己为目标。

传令

有七个启示录中的生物的呢称为“传令”，它们都具有让你展示牌库顶的四张牌并且将其中为指定生物类别的牌放置进手的进场时异能。（将其他被展示的牌以任何顺序放回到牌库底。）

进场时异能直到该生物真正进场时才被触发。如果该生物被反击，异能不会触发。

传令的进场触发异能不是可选项。

如果你牌库中牌数不够四张，只需要用剩余的牌来尽可能的满足该效应。（使你看多余牌库中牌数量的效应不会让你输掉比赛。）

旗手

带有旗手生物种类的生物具有使你的对手只要能够指定它就必须指定的异能。该异能并不是生物种类的一部分，所以如果在没有任何旗手种类的生物在场，将一个生物种类改为旗手，将不会使它具有额外的异能--牌手不用必须指定它。

如果一个咒语有多个目标，只有一个目标必须为一个旗手生物。举例如果你操控了两个旗手生物和其他生物，而对手使用鲁莽恶行（消灭两个目标非黑生物），他必须指定一个旗手，但是另一个目标可以是场上的任何一个非黑色生物。

漩涡生物

启示录系列中包含了三哥具有换手牌效应的蓝色生物：漩涡龙兽，漩涡骑兵，漩涡战士。其中每一个都至少包含一个异能：使你手牌洗回到牌库并抓取等量的手牌。注意，此异能不是可选项。

吸魂牌

启示录中包含了三个使你使用生命交换来抓的卡牌：非瑞克西亚斗技场，非瑞克西亚狂怒兽，非瑞克西亚巨罡兽。注意失去生命和抓牌都不是可选项。在它们的异能被结算时，你必须失去生命来抓牌，甚至你只剩下一点生命或者牌库中没有牌的时候。

第二部分 单卡解释

002 联盟军旗

受此结界的生物仅仅是旗手。新的生物种类覆盖掉原来的。

如果另一位牌手获得了受此结界的生物的操作权，联盟军旗将被置入其拥有者的坟墓场。

见常规问题中的“旗手”部分。

如果联盟军旗贴在一个不能成为咒语或异能目标的生物上，没有特殊的事情会发生。因为受此结界的生物不能被指定目标，而其他生物可以。

003 联盟仪仗队

见常规问题中的“旗手”部分。

005 狄迦圣域

这个异能能使你获得2点生命或4点生命，而不是6点。

见常规问题中的“圣域”部分。

006 狄迦进化体

见常规问题中的“进化体”部分。

009 募兵官员

见常规问题中的“传令”部分。

010 虚假黎明

由于和其他牌之间产生模糊的相互作用，虚假黎明被勘误。它的新异能描述改为：直到回合结束，你操控的能加有任何颜色法术力到法术力池的咒语或异能将改为加入同等数量的白色法术力。直到回合结束，你可以当作任意颜色法术力来使用白色法术力。抓一张牌。

注意，新叙述不能改变任意卡牌或永久物的颜色。

018 掌旗兵

见常规问题中的“旗手”部分。

020 塞塔圣域

这个异能能使你抓一张或两张牌，而不是三张。

见常规问题中的“圣域”部分。

021 塞塔进化体

见常规问题中的“进化体”部分。

023 回避行动

你操控的基本地类别的数量是在回避行动结算时决定的。

024 寒冰洞窟

为了反击一个咒语，牌手仅仅必须支付咒语的法术力费用。这不包括额外费用、减少部分费用或者被更改的法术力费用。一个咒语的法术力费用仅仅是卡牌右上角的数量和颜色。

026 反应疲劳

直到反应疲劳结算时，才检查目标咒语是否和你操控的生物有共通的颜色。也就是说牌手可以作为回应来使用能够影响反应疲劳结算的或者更改咒语颜色或者更改生物颜色的咒语或异能。

031 乘潮讯使

见常规问题中的“传令”部分。

032 违天择

这个效应将覆盖掉所以其他生物类别。例如，你对一个灵佣/地精使用此异能并选择精灵，该生物将成为精灵，而不是灵佣/地精/精灵。

生物种类可以是在万智牌游戏中没有其他意思的单个单词的名词。

如果你对两个同名生物使用此异能，并选择传奇，第二个成为传奇的那个将被置入其拥有者的坟墓场（根据传奇规则）。

记住，没有任何异能是绑定到旗手生物类别上的。讲一个生物改成旗手不会使它获得“选择至少一个旗手”的异能。（如果一个真正的旗手在场，它的异能只会影响到其操控者的对手。）

033 伏特里亚神秘家

改变一张牌的颜色的效应将覆盖掉该牌原有的所有颜色。

此异能只能影响到真正的瞬间和法术咒语，而不能影响到其他可以“在任何时间使用”的其他类别咒语。

037 相弑

你可以使用此咒语指定任意两个非黑色生物作为目标。之后，在咒语结算的时候，只有两个生物的颜色完全相同，它们才被消灭。举个例子，如果一个生物是红蓝，另一个也必须是红蓝（并且没有其他颜色）。如果两个目标生物的颜色不是完全相同，此咒语不起任何作用。

相弑可以用来消灭两个无色生物。

038 荒芜天使

不管它是如何进场的，它的进场式异能都会被触发。也就是说，就算你不是手中使用，异能在它进场时仍然会触发（但是你不能支付增幅费用）。

040 墓场污者

见常规问题中的“传令”部分。

042 心灵抽除

如果你牺牲的是无色生物，目标牌手仍然要展示手牌，但是他不需要弃掉任何牌。如果你牺牲的是多色生物，目标牌手必须弃掉所有至少和该生物有一个共同颜色的手牌。

045 涅夸圣域

这个异能能使目标牌手失去1点生命或者3点生命，而不是4点。

见常规问题中的“圣域”部分。

046 涅夸进化体

见常规问题中的“进化体”部分。

050 时空绝境

只有在时空绝境结算的时候决定你操控多少种基本地类别。

053 乌尔博格式起义

你可以为乌尔博格式起义选择0/1/2个生物作为目标。

如果在咒语结算时由于目标牌都不在坟墓场中而使得咒语被反击，你不能抓牌。

059 荒芜巨人

不管它是如何进场的，它的进场式异能都会被触发。也就是说，就算你不是手中使用，异能在它进场时仍然会触发（但是你不能支付增幅费用）。

061 矮人巡逻队

非红色咒语是指法术力费用中不包括红色费用。这包括神器咒语。但是地牌不是咒语。

062 精灵魁首

见常规问题中的“传令”部分。

065 牛头怪战术家

如果你操控一个既是蓝色又是白色的生物，牛头怪战术家是3/3生物。

如果你操控多于一个白色生物（或者多于一个蓝色生物），牛头怪战术家仍然只能+1/+1。

067 拉卡圣域

这个异能能够造出1点或3点伤害，而不是4点。

见常规问题中的“圣域”部分。

068 拉卡进化体

见常规问题中的“进化体”部分。

072 仓皇查阅

你不能在咒语或异能结算的过程中使用咒语或异能，因此你不能寻找一个瞬间牌并且在随机弃牌前使用它。

074 阿纳圣域

这个异能能使一个生物+1/+1或者+5/+5，而不是+6/+6。

如果只有你的对手操控场上此异能能够指定的生物，你必须指定其中的一个。

见常规问题中的“圣域”部分。

075 阿纳进化体

见常规问题中的“进化体”部分。

076 腐沼嚎龙

每一次有任何牌手使用黑色咒语都会给腐沼嚎龙奖励。因此，如果一个回合中有两个黑色咒语被使用，腐沼嚎龙获得+4/+4。如果一个咒语的法术力费用中有B，它就是黑色的咒语。

077 盖亚的平衡

你不是必须要找所有种类的基本地牌，因此你甚至可以在你牌库中没有所有类别的基本地牌时使用盖亚的平衡。

078 林隙嚎龙

每一次有任何牌手使用蓝色咒语都会给林隙嚎龙奖励。因此，如果一回合中有两个蓝色咒语被使用

，林隙嚎龙获得+4/+4。如果一个咒语的法术力费用中有U，它就是蓝色的咒语。

079 咆哮卡甫

见常规问题中的“传令”部分。

082 罔两野猫

083 罔两卡甫

084 罔两亚龙

在它被消灭的时候，谁操控罔两生物谁放置衍生物进场。这和谁拥有罔两生物没有关系。

085 粗野大猩猩

如果在异能结算前由于目标生物离场或称为非法目标使得异能被反击，你不能抓牌。

087 森林信驿

见常规问题中的“传令”部分。

091 乙太突变

如果在咒语结算前乙太突变由于目标生物离场或成为非法目标而被反击，你不能放任何衍生物进场。

总法术力费用不包括增幅费用或者任何其他额外费用。

092 船长的巧驭

使用此咒语你必须能够选择两个目标。

当伤害被造成的时候，如果重新指定的目标不在场上，伤害将如同船长的巧驭没有被使用的方式造成。

093 吞噬力量

当你使用此咒语的时候你必须能够选择两个不同的目标，但是如果在咒语结算前有一个或另一个成为非法目标，它仍然对剩下的那个起作用。在咒语结算的时候，如果两个目标都不合法则它会被反击。

095 死亡之攫

在咒语结算之前如果因为死亡之攫的目标离场或成为非法目标而被反击，你将不会获得生命。

096 死亡异变

如果在咒语结算因为死亡异变的目标生物离场或成为非法目标而被反击，你不能放任何衍生物进场。

总法术力费用不包括增幅费用或者任何其他额外费用。

104 精灵战壕

此异能产生的衍生物有一个名字和两个生物类别。每一个衍生物的名称都是“精灵士兵”而种类是精灵和士兵。

105 引导通道

如果你的牌库中没有包括所有指定类别的牌，此效应只是尽可能的结算。例如，如果你的牌库中没有生物牌，你对手只需要选择一张地牌，一张非生物非地牌。

你的对手如果可能选择每一种指定类别的牌就必须选择。使用的词汇不是“搜寻”，因此，你的对手也不能“没有找到”你牌库中有的一个特定类别的卡牌。

107 奋抗到底

注意，本咒语需要指定一个对手和一个生物为目标。如果你不能指定所有目标，你不能使用奋抗到底。

112 秘术异蛇

如果在秘术异蛇进场时堆叠中没有任何咒语，它的进场式异能将不起任何作用。它不能反击自己，因为它进场后就不再是咒语了。

116 预言之雷

如果你的牌库中牌的数量不到四张，只需要尽可能的满足该效应。（需要你看多于牌库中数量的牌的效应不会使你输掉比赛。）

117 腐臭战士

只要腐臭战士造成伤害，它的异能就会触发，无论是对生物还是对牌手。

在异能加入到堆叠的时候，腐臭战士的操控者选择模式。

121 心灵贩子

改变颜色的效应将覆盖掉该卡牌原有的所有颜色。如果这个效应只持续一段时间，收影响的卡牌将在这一段时间结束时改回到原有的颜色。

124 窒息冲击波

你必须指定堆叠上的咒语和一个目标生物来使用此咒语。

如果在窒息冲击波结算时有一个目标成为不合法，它仍然对另一个目标有效。如果两个目标都不合法，窒息冲击波在结算时被反击。

128 热火/寒冰

在咒语结算前如果因为目标永久物离场或成为非法目标而使得寒冰被反击，你不能抓牌。

129 幻影/真实

改变颜色的效应将覆盖掉该卡牌原有的所有颜色。如果这个效应只持续一段时间，收影响的卡牌将在这一段时间结束时改回到原有的颜色。（对这张牌来说，是到回合结束）

130 生命/死亡

如果你使用了死亡并且指定了一张带有增幅或其他额外费用的生物牌，你不能选择支付它们，因为你只是把它放置进场。

总法术力费用是指卡牌右上角的费用的数量总和。额外费用不算在内。

见常规问题中的“连体牌”部分。

131 黑夜/白昼

如果你使用了白昼，只有那些它结算时就在场的生物获得+1/+1。后来进场的生物将不会获得这种奖励。

见常规问题中的“连体牌”部分。

132 秩序/混沌

如果你使用了混沌，本回合生物都不可以进行阻挡，即使是那些在混沌结算后进场或变成生物的生物。

见常规问题中的“连体牌”部分。

133 黄铜传令使

生物种类可以是任意一个在万智牌没有其他意思的单个词汇的名词。因此，你不能选择“人鱼精灵”或“瞬间”，但是你既可以选择人鱼也可以选择精灵。

见常规问题中的“传令”部分。

135 召龙拱门

多色牌就是指那些法术力费用中包含多于一种颜色的卡牌。

136 纹章魔像

能够减少神器生物咒语的释放费用的效应可以用来减少纹章魔像的增幅费用。例如：如果你操控克

撒的抚育设备（选择魔像），在你使用此魔像时，你可以支付一点蓝色法术力给X，并且魔像进场会带有3个+1/+1指示物---一个是因为那点蓝色法术力，另两个是因为抚育设备带来的折扣。