

KEYFORGE

鍛鑄者



規則說明書

歡迎來到

熔爐秘境！

你即為統御者。有人尊你為神明，有人仰慕你的智慧，你是在熔爐秘境中誕生的嗎？亦或是在熔爐秘境中被創造出來？這是一個一切皆有可能的世界。

熔爐秘境雖然古老，卻依然演進不息。熔爐秘境是一顆位於宇宙中心的人造星球，由諸多界層組成，不少界層尚未“完工”，而打造這些界層的則是神秘莫測又充滿奇思的造物主們。為了獲取構建這個星球的原材料，這些造物主們收割了無數世界，並把它們融合成為一個既陌生又奇異的全新世界。

而那些被帶到熔爐秘境的物種和文化，發現自己來到了一個光怪陸離的世界，且難以找到方法回到原先的家園。有些物種借助著神祕的精神能量物質——琥魄，來建立新的社會、開發新的科技，繼續繁榮發展。有些則完全悖離了往昔的生活，漸漸融入並適應了新世界和新群落。有些則不斷沉淪，將琥魄吸收進自己的軀體，身形與心理都扭曲得無法辨認。

作為一位統御者，你在遊歷熔爐秘境的路途中集結了眾多追隨者。同時，你的這些盟友也意識到，你永恆的智慧以及與萬物溝通的能力將會帶給他們諸多裨益。而在這些盟友的幫助下，你也得以搜尋遍佈整個熔爐秘境的寶藏——被隱藏起來的造物主秘庫。每一座秘庫只能由琥魄鑄造的鑰匙開啟。一旦被開啟——唯有一位統御者能吸取其中所蘊藏的屬於造物主的力量與知識。

而當兩位統御者同時覬覦一座秘庫，也只能有一位獲取其中的知識。也只能有一位向著熔爐秘境的秘密本質邁進一步……



遊戲總覽

《鍛鑄者》是一款兩人的卡牌遊戲。在遊戲中，每位玩家將扮演一位統御者，並在遊戲中各自帶領統御者的團隊成為首先鍛造三把鑰匙的玩家。

每位玩家將使用屬於自己的《鍛鑄者》牌庫，該牌庫代表其統御者身份以及團隊。玩家们將要競爭收集最珍貴的資源，琥魄(●)。當一位玩家收集到足夠多的琥魄時，他將可以鍛造鑰匙。首位鍛造三把鑰匙的玩家將開啟秘庫並贏得遊戲勝利。

《鍛鑄者》的最大特色是任意兩個統御者的牌庫都是不相同的。《鍛鑄者》的單張卡牌並不會單獨售賣，而是以完整的牌庫進行售賣。每一套統御者的牌庫都是獨一無二的！

這本規則說明書旨在教會你遊戲的基礎玩法。你也可以透過觀看完整的遊戲教學影片和遊戲盒中的教學用牌庫來學習遊玩。



在你熟悉基礎玩法後，你就做好了遊玩《鍛鑄者》的準備，打開遊戲盒中兩套密封的鍛鑄者牌庫，並繼續解鎖熔爐秘境中的奧秘！

起始組遊戲配件

《鍛鑄者：2人遊戲起始組》中所包含的配件如下圖所示。這些配件同時也是正式遊玩《鍛鑄者》所需要的遊戲配件。



2套教學用
鍛鑄者牌庫



2套密封的
鍛鑄者牌庫



28個琥魄標記



22個傷害標記
數值1,3,5

24	23	22	21	20	19	-4
18	17	16	15	14	13	-3
12	11	10	9	8	7	-2
6	5	4	3	2	1	-1

2套枷鎖記錄卡
及標記



16個
通用指示物
(兩種顏色)



7個擊暈
指示物



7個激怒
指示物



7個界護
指示物



18個+1力量
指示物



3個鑰匙標記(藍色、紅色、黃色)兩套



遊戲設置

這裡的遊戲設置說明是預設使用一般鍛鎚者牌庫進行正常遊戲，例如在本起始組內的兩套密封牌庫。如果你想要使用教學用牌庫進行遊玩，則需要遵照遊戲教學影片。

- 將所有傷害標記、琥魄標記以及狀態標記放置在便於所有玩家拿取的位置，形成公共供應堆。
- 每位玩家將各自的身份卡牌放置在其遊戲區域的左側或右側。
- 每位玩家將3個不同顏色的鑰匙標記放置在自己的身份卡牌旁，並將尚未鍛造的一面朝上。
- 透過隨機方式決定起始玩家。遊戲開始時由起始玩家進行第一回合。
- 玩家混洗各自牌庫，並將牌庫交給對手，由對手最後洗(或)切牌庫。

- 起始玩家抽取7張卡牌作為起始手牌。另一位玩家抽取6張卡牌作為起始手牌。
- 從起始玩家開始，每位玩家有一次調度起始手牌的機會，即為將其手牌洗回其牌庫，並抽取新的起始手牌。新的起始手牌須比之前的起始手牌少一張。

現在可以開始遊戲了。

回合流程

每局遊戲由數個回合組成。遊戲中，玩家們交替進行回合，直到一位玩家贏得遊戲。

每個回合由以下5個階段組成：

1. 鍛造一把鑰匙。
2. 選擇一個勢力。
3. 打出、棄掉以及使用所選勢力的卡牌。
4. 重整卡牌。
5. 抽取卡牌。

你只能在你自己的回合進行行動並做出決定。你不能在非自己回合做出任何決定。當你正在進行回合時，你被稱為當前玩家。

在你的回合期間完成了所有的五個步驟後，你的對手將進行他的回合，如此往復進行直到一位玩家贏得遊戲。以下將詳細描述回合的每個階段說明。

階段一：鍛造一把鑰匙

在每個回合的一開始，你首先要檢查是否有足夠的琥魄來鍛造一把鑰匙，琥魄是這個遊戲中的基礎資源，並以 \odot 圖示表示。如果你有足夠的琥魄來鍛造鑰匙，則你必須鍛造鑰匙。

鍛造鑰匙的預設費用為6個琥魄(6 \odot)。有些卡牌能力會增加或減少鍛造鑰匙的費用。

鍛造鑰匙的方式為，你要花費你琥魄池中的琥魄，並將這些琥魄放回公共供應堆。隨後，你將你的任意一個尚未鍛造的鑰匙標記翻至鍛造完畢的一面，如果你鍛造了你的第三把鑰匙，你贏了！

在每個回合的本階段內，即便你擁有的琥魄數量足以鍛造多把鑰匙，你也只能鍛造一把鑰匙。



花費6個琥魄



鍛造一把鑰匙

階段二：選擇一個勢力

《鍛鑄者》的每套牌庫都由三個不同勢力組成，身份卡牌上會顯示牌庫中的三個勢力。在你的回合的本階段中，你選擇自己的身份卡牌上的三個勢力中的其中一個來啟動。所選的勢力在你本回合的剩餘時間內被稱為當前勢力。當前勢力決定了你在該回合中能打出、使用以及從手牌棄掉哪些卡牌。

在選擇完你的當前勢力後，你可以將你封存中的所有卡牌放入你的手牌。封存的詳細說明寫在這本規則書的最後。



統御者身份卡牌

熔爐秘境中的勢力

蟹族	冥府	商團	魂體
灑機	火星	聖堂	龍邦
暗影	星聯	異淵	狂獸

階段三：打出、棄掉以及使用所選勢力的卡牌

本階段通常會是在每個回合中進行最多動作的階段。在本階段中，你可以從你手牌中打出或棄掉任意數量的當前勢力卡牌。你也可以使用場上由你控制的任意數量的當前勢力卡牌。只要符合規則，你可以按任意順序打出、使用以及棄掉這些卡牌。

卡牌所屬勢力由卡牌左上角的圖示決定。如果卡牌左上角的圖示即當前勢力，就可以打出、使用或棄掉該卡牌。

你不能打出、使用或棄掉非當前勢力的卡牌。但是某些卡牌能力可能會打破這項規則。

在第八頁有更多關於打出、使用或棄掉的完整規則說明。

首回合規則：在遊戲的第一個回合中，當前玩家從手牌中打出或棄掉的卡牌無法超過一張。卡牌能力也許會改變這項規則。

階段四：重整卡牌

在本階段中，你將重整你所有橫置的卡牌。詳細規則請參見“重整與橫置”。



階段五：抽取卡牌

在你的回合的最終階段中，你從你的牌庫頂開始抽取卡牌，直到你的手牌中有6張卡牌。在本階段後，你的回合結束。

如果本階段開始時，你的手牌數超過6張，則你保留這些卡牌並且不要在本階段中抽取更多卡牌。

如果你需要抽取卡牌(無論在本階段中還是其他情況下)，而你的牌庫中已經沒有剩餘卡牌，則你混洗你的棄牌堆，形成一個新的牌庫，並繼續進行抽取。

在本階段後，你的回合結束。你的對手現在將進行他的回合，如此往復進行直到一位玩家贏得遊戲。

重整與橫置

場上的卡牌具有兩種狀態：

正放的卡牌為**重整卡牌**，你將可以由左至右閱讀其上的文字。在你的回合期間，你可以使用重整卡牌，而使用該卡牌將會導致其變為**橫置**。

旋轉90度的卡牌為**橫置卡牌**。橫置卡牌無法被使用。

所有的生物和神器進場時是橫置的。



卡牌說明

勢力圖標

每張卡牌都屬於某一種勢力。在每個回合，你會選擇其中一種勢力作為你的當前勢力。每回合你只能打出和使用你當前勢力的卡牌。

卡牌名稱

力量

只有生物具有力量。力量用於當生物戰鬥以及決定生物在被摧毀前可以承受多少傷害。

卡牌類型

總共有4種基本的卡牌類型：行動、神器、生物和升級。

繪師姓名

收藏資料

《鍛鑄者》牌庫會按照每個季度進行印製，而左側的圖標表示了該牌庫屬於哪個季度。中間的數字表示該卡牌在該季中的編號，而右側的圖標表示了該卡牌的稀有度，也就是出現在牌庫中的頻率。特殊卡牌不會遵照遊戲一般的稀有度規則。



普通



高級



稀有



特殊



護甲

只有生物具有護甲。~符號表示該生物為0護甲。

特性

這些是屬於描述性的文字。其本身並沒有規則，但是有些卡牌能力可能會參照特性。

能力文字

大部分的卡牌都具有能力。在此情況下，這張卡牌同時具有“打出：”能力(只會在從你的手牌打出的情況下結算)以及特殊關鍵字“嘲諷”。關鍵字是縮短的卡牌效果，因為其較常出現，詳細的說明可以參見此規則書的詞彙表部分。

背景文字

背景文字對遊戲沒有任何影響。

牌庫名稱

每副《鍛鑄者》牌庫都是由獨特的卡牌所組成，並且每副牌庫都有一個獨特的名稱。

打出卡牌

在階段三中，你可以打出任意數量屬於你當前勢力的卡牌。打出卡牌時，你只需要選擇在你的手牌中，屬於當前勢力的卡牌並將其放到桌面上。總共有4種卡牌類型：行動、神器、生物和升級，它們都具有各自的規則，包含如何進場等，這些在下一個部分有詳細的說明。

注意到使用場上已經存在的卡牌不同於從手牌打出卡牌，在第十頁有更多關於使用卡牌的說明。

獎勵圖標

許多卡牌的左上角都標有獎勵圖標。當前玩家打出一張具有獎勵圖標的卡牌時，最先要做的就是結算卡牌上相應的獎勵，一次一項，從上到下依序結算。結算圖標是強制性的。

總共有5種類型的獎勵圖標：

🟡 琥魄：你從公共供應堆獲得1🟡，將其放入你的琥魄池中。

🗡️ 搶佔：你的其中一個友方生物從對手的琥魄池搶佔1🗡️。搶佔的琥魄會放在你的生物上，並且不能被任何玩家拿來支付。當有琥魄的生物離場時，將這些琥魄放到對手的琥魄池中。

🔴 傷害：對場上的任意一個生物造成1🔴(傷害)。

🎴 抽牌：從你的牌庫頂抽1張牌。

🎴 棄牌：選擇你的1張手牌並將其棄掉。該卡牌可以屬於任何勢力。



打出類能力

一些卡牌具有粗體字的“打出：”能力。此類能力在卡牌進場後立即結算，而如果卡牌具有獎勵圖標，則在玩家結算了獎勵圖標後結算。



卡牌類型

遊戲中包含4種類型的卡牌：行動、神器、生物和升級，在卡牌名稱的下方文字表示卡牌類型。每種卡牌的打出規則不盡相同。

行動卡牌

當前玩家打出行動卡牌時，其結算卡牌上的“打出：”能力，在盡可能地結算該能力後，將卡牌置於你的棄牌堆。

神器

神器以橫置狀態入場，並置於其遊戲區域中己方戰線的後方(戰線將在下一部分中詳細說明)。神器在回合交替時會一直保留在場上。

生物

生物以橫置狀態入場，並置於玩家遊戲區域前方的一列橫隊。該列橫隊被稱為戰線。生物在回合交替時會一直保留在場上，並具有相應的力量值和護甲值。力量和護甲用於結算戰鬥，關於戰鬥的內容詳見後文。

每次一個生物入場時，必須將其置於側翼——即其控制者戰線的最左端或最右端。每次一個生物離場時，則將戰線由兩邊向內側移動，以填補中間的空位。(詳細規則請參見“戰線”。)

升級

當你打出升級時，將卡牌的一部份附屬到生物卡牌的底下。升級在回合交替時會一直保留在場上，並會對所附屬的卡牌進行修正。

你可以將升級打出到場上的任何生物上，也包括對手的生物。如果場上沒有任何生物，則你不能打出升級。如果升級所附屬的生物離場，則棄掉該升級。

棄掉卡牌

在階段三中，你可以從你的手牌中棄掉任意數量的屬於你當前勢力的卡牌，而非打出它們。

訣竅：你可能會想在你有數張手牌，但這些手牌並沒有立即效益的情況下棄牌，請記住，你會在你的回合時補充到6張手牌。所以棄掉你不需要的卡牌，將會讓你能在你的回合結束時抽取更多卡牌。



戰線



你場上的生物們形成你的戰線。戰線的兩側又稱為側翼。

當你打出新的生物時，其會以橫置的方式入場，放到你戰線的其中一邊側翼上，你的戰線因此而擴張了。在同一戰線上相鄰於彼此的生物稱為相鄰生物。



如果你的一個生物離場了，
將戰線往內移動來填補該空位。

使用卡牌

在階段三中，你可以使用其在場上的任意數量的屬於你當前勢力的卡牌。根據卡牌類型的不同，你使用卡牌時產生的效果也不同。大部分的卡牌在使用前都必須被重整好。

行動和萬能能力

許多卡牌的能力會以“行動：”或“萬能：”開頭。你可以在你的回合期間使用該卡牌來結算該種能力。

行動能力：你可以使用當前勢力中任何重整狀態的神器、生物或升級來觸發其“行動：”能力(如果有的話)。觸發時橫置該卡牌，並結算其“行動：”能力。

萬能能力：你可以使用任何重整狀態的神器、生物或升級來觸發其“萬能：”能力(如果有的話)，即便該卡牌不屬於當前勢力。觸發時橫置該卡牌，並結算其“萬能：”能力。

如果一張卡牌上有複數“行動：”和/或“萬能：”能力，你在使用該卡牌時只能結算其中一項。

收穫(僅限生物)

你可以使用當前勢力中任何重整狀態的生物來收穫。當你使用你的一個生物來收穫時，橫置該生物，你從公共供應堆獲得1枚並加入自己的琥魄池。隨後，結算該生物所有的“收穫後：”能力(如果有的話)。

戰鬥(僅限生物)

你可以使用當前勢力中任何重整狀態的生物來戰鬥。當你使用你的一個生物來戰鬥時，該生物為攻擊生物。橫置你的攻擊生物並選擇其對手控制的一個符合規則的生物來戰鬥，該生物為敵方生物。兩個生物均對彼此造成等同於自身力量的傷害(力量值位於卡牌名稱的左邊)。戰鬥所造成的傷害同時發生。戰鬥結算後，如果你的攻擊生物存活，則結算該生物所有的“戰鬥後：”能力(如果有的話)。注意如果敵方生物存活，不要結算其“戰鬥後：”能力(如果有的話)。

如果沒有敵方生物能被選為攻擊目標，則生物無法戰鬥。

戰鬥的詳細範例請參見下一頁。

傷害和護甲

當一個生物受到傷害時，在該生物上放置傷害標記，數量等同於其受到的傷害。如果一個生物受到的總傷害大於等於其總力量，則該生物被摧毀，並將其置於所有者的棄牌堆頂。如果一個生物具有護甲值(卡牌名稱的右側)，則護甲每回合都能防止相應數量的傷害。(在每個回合開始時，生物的護甲值皆會被重置。)



常駐能力

如果一張卡牌的能力沒有粗體字首，則該能力是一個常駐能力，只要該卡牌在場上，該能力就生效。

當卡牌橫置時，其常駐能力依然生效。執行常駐能力的效果不視為使用卡牌，因此也不會導致卡牌被橫置。

戰鬥範例

豪哥正在使用“縞瑪瑙教學牌庫”遊玩，現在到了他的某個回合中，而他使用蠻族作為他的當前勢力。

1

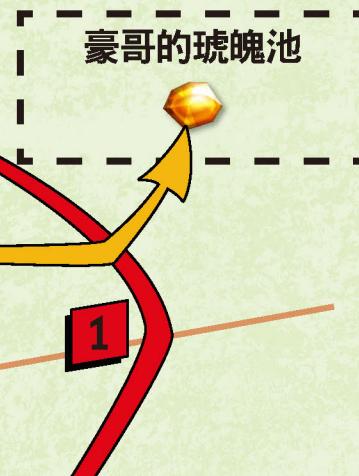
豪哥使用獵頭者和指揮官禪戰鬥。獵頭者對指揮官禪造成5♦，並且指揮官禪對獵頭者造成4♦。指揮官禪受到大於其力量的傷害，因此被摧毀。

2

獵頭者在戰鬥後存活了下來，所以結算其“戰鬥後”能力：豪哥從公共供應堆獲得1♦並且將其加入他的琥魄池中。



豪哥的琥魄池



戰鬥範例(續上頁)

3

豪哥現在使用命令拳套來重整並再次使用獵頭者來戰鬥。

4

在這一次，豪哥選擇薩基爾中士作為獵頭者的獵物。獵頭者對薩基爾中士造成5♦(獵頭者上的傷害並不會扣減其力量)。薩基爾中士擁有1護甲，所以5♦被減少到4♦，但這些傷害已經足以摧毀他了。薩基爾中士對獵頭者造成4♦，因為獵頭者已經在之前的戰鬥中受到4♦，所以也被摧毀了。豪哥不能再次結算“戰鬥後”能力，因為獵頭者沒有在第二場戰鬥中存活下來。



豪哥的琥珀池



其他概念

我們已經涵蓋了《鍛鑄者》中大部分的規則，但仍有一些重要的概念需要理解。

黃金法則

如果卡牌上的文字與規則中的文字直接衝突，則以卡牌文字優先。

盡量結算

結算卡牌能力時，要盡可能地結算，忽略無法結算的部分。

依照書寫順序結算能力

結算一張卡牌的能力時，要按照文字的書寫順序執行該能力的指示。

指示物/標記用盡

傷害標記、琥魄標記，或者狀態指示物在遊戲供應區中是沒有數量限制的。如果遊戲盒中提供的標記或指示物用完了，使用合適的指示物代替即可。

封存

你的封存是一個位於你身份卡牌前的面朝下的遊戲區域。卡牌能力是你將卡牌放入你的封存的唯一方法。在封存的卡牌視為在場外。

在玩家回合中的階段二，在你選擇了當前勢力後，你可以將你封存中的所有卡牌加入你的手牌。在細心規劃下，這有可能會讓你在某些回合持有比通常情況還要多的手牌。

你可以隨時查看你的封存。你不能查看你對手的封存。

枷鎖

枷鎖代表的是由造物主施加到統御者上的超自然束縛之力：有時，造物主的目的是試煉統御者，使其在克服萬難的過程中進一步成長；而有時，是因統御者破壞了熔爐秘境的規則而對其施加的懲罰。

你會在遊戲中因卡牌能力獲得枷鎖。使用枷鎖記錄卡與標記來記錄你擁有的枷鎖數量。

當你在你回合的階段四要補充手牌時，你能補充到的手牌數量為在一般情況下的手牌上限減去枷鎖指示的數量。如果枷鎖在你回合的階段四讓你少抽至少一張卡牌，你將枷鎖標記往下移動一格來表示減少枷鎖。

你有越多枷鎖，少抽卡牌的懲罰也就越大。

枷鎖1-6：少抽取1張卡牌。

枷鎖7-12：少抽取2張卡牌。

枷鎖13-18：少抽取3張卡牌。

枷鎖19-24：少抽取4張卡牌。



使用枷鎖標記和記錄卡來表示你有多少枷鎖。上圖表示玩家現在有2枷鎖，也就是會導致在階段四少抽一張牌。

接下來呢？

現在，你已經掌握了《鍛鑄者》的基本規則！撕開在起始組中密封的牌庫，並嘗試遊完一整局遊戲吧。如果你遇到不太確定要如何進行處理的情況，我們在以下網站準備了詳細規則、詳細詞彙表、官方勘誤以及常見問題：

keyforging.com

或者，你也可以加入由鍛鑄者中文獨家代理商GoKids玩樂小子所創立的社群：



每副牌庫都是獨特的

是什麼讓《鍛鑄者》的牌庫如此獨特？關鍵在於牌庫中卡牌的特別組合。《鍛鑄者》牌庫是藉由電腦演算法和一套複雜的規則生成的，以確保世界上不會有兩個相同的牌庫。每個牌庫的背面也有獨特的統御者設計和獨特的名稱。

還沒完呢！有些《鍛鑄者》卡牌可以透過獎勵圖標的方式，強化同一副牌庫內的其他卡牌。這個強化過程是發生在生成牌庫時，然後獎勵圖標會直接印在被強化的卡牌上。有時候，一副牌庫還會包含超稀有卡牌：獨行者是通常屬於不同勢力的卡牌；傳承是來自先前季度的卡牌，通常並不會出現在當前這一季中；而變異則是來自未來季度的卡牌，通常尚未推出。



季度圖標

鍛鑄者牌庫會以季度的形式發售，而每個季度都有專屬於自己的圖標。

卡牌名稱

如果卡牌名稱是藍色的，表示強化圖標有強化該卡牌。

卡牌資訊

- 普通
- ◆ 高級
- ★ 稀有
- ◆ 特殊
- ↗ 行動
- ↙ 神器
- ♥ 生物
- ↑ 升級

這些圖標中間的數字表示該卡牌在該季中的編號。

牌庫名稱

每副牌庫都有一個獨特的名稱。

勢力

每副牌庫包含3個不同的勢力。

W. Morales, Wickeron's Acute Admiral

DECK LIST

- Brobnar
 - ↳ Guji Dinosaur Hunter
 - ◊ 024 ↳ Crim Torchtooth
 - ◊ 027 ↳ Flamethrower
 - ◊ 032 ↳ Smith
 - ◊ 039 ↳ Bumpy
 - ◊ 040 ↳ Crogg the Clumsy
 - ◊ 040 ↳ Crogg the Clumsy
 - ◊ 044 ↳ Might Club
 - ◊ 049 ↳ Rant and Rive
 - ◊ 050 ↳ Rowdy Skald
 - ◊ 052 ↳ Stratosmack
 - ◊ 052 ↳ Stratosmack
- Ekwidon
 - ☆ 058 ↳ Antiquities Dealer
 - ◊ 084 ↳ Sandhopper
 - ◊ 087 ↳ Fission Bloom ◊▼
 - 092 ↳ Closed-Door Negotiation
 - 093 ↳ Dithoshrā, Recruiter
 - 100 ↳ Ornate Talking Tray
 - 100 ↳ Ornate Talking Tray
 - 105 ↳ The Visible Hand
 - ☆ 135 ↳ Hologramophone ◊▼
 - ◊ 355 ↳ Heart of the Forest ◊▼
 - ◊ A01 ↳ Ghostform ♀

4XXX3-MXXXX-9384Q



- Unfathomable
 - ☆ 362 ↳ He-wheke Kraken
 - ◊ 369 ↳ Catch and Release
 - ◊ 375 ↳ Sleep with the Fishes

註冊碼

這一組號碼是用於在官方資料庫：KeyForge Master Vault 中註冊你的牌庫用的，不要將這一組號碼分享給其他人。

探索 熔爐秘境中的奧妙

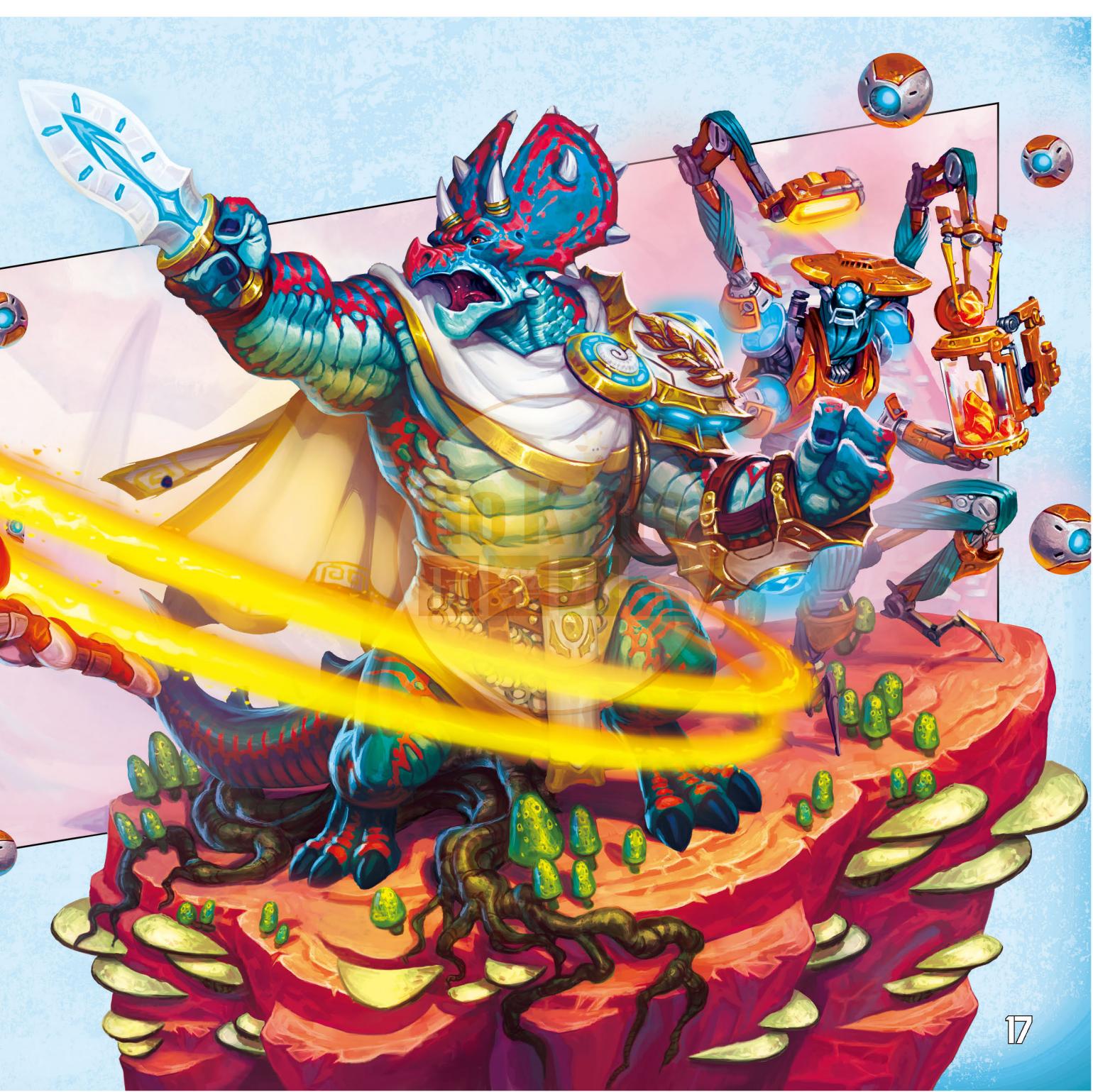
這是一個由無數元素所匯聚而成的驚奇之處。各種場所同時出現、一同融合進而形成全新的事物——一個充滿不可能的世界。這個世界支撐著來自己知宇宙各地的物種，它們從自然環境中被抽離，並且投放到這個充滿著無數可能性和危險的地方。這是一個與眾不同的世界，且沒有任何其他地方可以與其相提並論。

這裡是“熔爐秘境”。對於這個地方，大多數學者有著各式各樣的意見，但沒有人可以公然質疑熔爐秘境是一個規模如此龐大、人造、並且不斷在變化的天體構造。沒有人知道熔爐秘境是如何形成的，或者是如何在不斷引進新物种的情況下適應進化。因為缺乏完善的解釋，有人說這是神秘的、近似於神的造物主的作品。

在熔爐秘境所有居民之上的存在為“統御者”。因為他們擁有各種超自然能力且近乎不朽，因此他們常被稱為造物主之子。統御者在熔爐秘境廣袤的地表上四處遊歷，尋找一種名為琥魄的珍貴資源，這種資源能解開寶庫中的隱秘知識和力量，也就是秘庫。

顯然，這些秘庫散佈在熔爐秘境各處，位於各種偏僻的地方，這些秘庫具有迷人的名字，如“巨大玻璃沙漠”、“黑曜石之喉”和“喪心之錐”。一旦發現秘庫，就會競相爭奪隱藏在其中的秘密。而一場暴力衝突是不可避免的，因此大多數統御者都組建了一群追隨者來幫助他們。大多數的追隨者來自於熔爐秘境中最強大的部落，統御者們將它們普遍稱為勢力。以下是對其中12個勢力的簡要介紹……







蠻族

蠻族的鬥士是一群自大、吵鬧的人，他們將力量視為一切。他們的統治者只由他們之中最強壯的人來統治，蠻族最喜歡來一場精彩的戰鬥，每個人都夠格擁有和保護他們能夠奪取的東西。大多數的蠻族戰爭部落由龐大的巨人和狡猾的哥布林所組成，但他們也會接納任何渴望參加戰鬥的生物加入他們的行列！

儘管對於其他文明程度更高的種群而言，蠻族過於四肢發達、頭腦簡單。但事實上他們極度追捧那些分貝數高或破壞性強的科技，而如果能兩者兼具那就再好不過了。由於這些暴力狂極易受到傷害甚至遭遇不幸，因此神經機械的義肢和強化裝置在蠻族中被廣為使用。蠻族青睞那些能夠與敵人正面交鋒的武器，如果同時還能讓其陶醉於自身的力量就更棒了。而他們的戰斧、戰錘以及拳套等也往往裝上了引擎、火箭和其他讓武器變得更吵鬧、更強力的發明物件。最受歡迎的休閒活動是在聲名狼藉的布萊肯樂隊的重金屬下瘋狂擺頭。

打群架！
算我一份！





冥府

熔爐秘境中流傳這樣的故事：世界的間隙盤踞著恐怖的怪物。而那些不幸或愚蠢到與他們打交道的人永遠再也沒有消息。冥府的惡魔生物以恐懼為食，在殘忍和無情方面無與倫比。他們居住在熔爐秘境的地下深處，他們腐化敵人和爪牙來幫助自己收集寶貴的琥魄。

傳說歸傳說，冥府惡魔在其噩夢般的神經機械強化裝置以外是有血有肉的生物，或者退一步講，至少是有皮膚(昆蟲類幾丁質)和腐液的生物。至於隱藏在神秘假面下的惡魔是否屬於同一種族就很難說了，也有人認為惡魔源自許多不同的生物，這些生物經由某種可怕的方式轉化成了惡魔。可以想像的是，那些致力於研究這個問題的人所能倚賴的研究材料十分稀少。

最後，關於自願加入冥府勢力的人類，還是少提及為妙。



惡魔原則：
受比施更有福。



商團

商團勢力是一個龐大的商人網路，他們熱衷於在整個熔爐秘境進行交易和各種投資。他們是在任何情況下都能巧妙取得優勢的大師。商團勢力中最常見的物種是蓋圖亞人：這種非典型生物的生理結構已經適應了複雜的語言和談判技巧。

商團勢力的成員們喜歡穿著有顏色鮮豔、非對稱圖案且細緻剪裁的服裝。而大多數人也會對他們的服裝進行大量的裝飾，因為這能表達自己的專業領域、經驗乃至個人品味。一種非常流行的配飾是“靈盤”，靈盤可以掌握在一隻手中，並以視覺的方式來展示談判的狀態或提議交易。即便遇到談判破裂的情況，商團的商人與外交官也能透過龐大的網路召集執法官與士兵，藉此來強力說服對方接納新的提案。

與商團中的所有事物一樣，
禮物只能互換，絕對不能贈予。





魂體

魂體的禍害已經蔓延到整個熔爐秘境，他們試圖按照自己的形象重塑世界。每個魂體爪牙都是廢棄垃圾的聚合體，他們藉由琥魄的能量來驅動身體，以對那被眾人忽視宇宙進行復仇。生者丟棄的每片廢物都可能是潛在的魂體魔爪牙，進而擴大他們的勢力。

具體來說魂體究竟是如何產生的，一直存在著許多爭議。尤其是在邏輯和理性學會內部，這個團體特別蔑視這些幽靈般的構造。有些人聲稱它起源於惡魔，導致人們猜測與冥府勢力有所關聯，而另一派人則堅持認為這都是出自於一次狂野的、考慮不周的實驗產物。

“魂體”勢力命名於2023.12由鍛鑄者台灣官方社群投票所選出。

Go Kids

玩

小

子

被遺棄的事物已經歸來，
且不會再被遺忘。





邏機

自稱為熔爐秘境上“最前衛”的知識分子和學者都聚集在邏輯和理性學會，通稱為邏機。這個團體將全部身心都投入到對科學知識的探求之中，盡可能地將世俗(或至少是生理)拋諸腦後，這些都能透過其先進的技術來實現。邏機學者經常用科技產物替換他們身體中效率不高的部分，儘管有人將他們的實驗視為瘋狂，但他們知道對真實理解的價值超過任何一條生命。

從較為寬泛的概念上來說，邏機分類兩個派系：理論家和機工師。每一派都覺得對方的智商低自己一等，而且每一派都確信科學技術中最重要的成就，都是拜自己派系所賜。

許多邏機學者設計的機械中都加入了琥魄，有些是作為動力源，而另一些則是為了控制住機械中某些秘不可宣的特性。



我們只在乎“能夠”。
讓聖堂處理“應該”。



火星

火星帝國是一個十分特別的存在，在遷移到熔爐秘境後幾乎一成不變。統治階級仍然由長者負責，他們繼續嘗試生化實驗來培育完美怪獸，並使用射線槍和飛碟來確保抵禦外敵，讓文化得以延續。火星也使用克隆技術來確保自身族群的延續和人口數量。

與熔爐秘境上的其他陣營不同，火星勢力堅定地保持了基因和文化上的純潔性。純潔的火星帝國永不滅亡。在遷徙到熔爐秘境之前，火星就已經開始使用基因強化技術以及泛用克隆技術，並由此分化為兩個截然不同的階級：更高大、更智慧的長者階級，統治著更矮小、更虛弱、但數量多得多的火星人士兵階級。

火星曾倚賴反重力物質作為其射線槍和飛碟的動力源。而現在，他們從熔爐秘境特產的琥魄中找到了非常合適的替代品。





聖堂

熔爐秘境地表上方懸浮著許多似乎由魔法之力支撐的大型空島，這些空島彷彿是水落石出、緣意盎然的虛幻天堂。聖堂天使般的騎士們和聖教軍守護著熔爐秘境中家園的安全、潔淨和平，和平確實是這顆星球上的稀有之物。騎士們的黃金飛翼所及之處，無辜之民和正直之人當安然入睡，他們摧毀所有對秩序有威脅的存在。聖堂的代表性科技就是騎士們的榮耀護甲，這些強大的機動裝備內含琥魄的能量。

許多騎士和高階神職人員都是由純能量構成的靈體生物。事實上，這些騎士們穿戴的強力護甲，是維繫其靈體形態的必要裝備，否則他們根本就無法對物質世界施加影響。對於大多數聖堂信徒而言，強大的天使和統御者之間別無二致。以教會的觀點來看，統御者就是他們所信仰的一切之具象化：純粹的靈魂，完美的意識，以及再也不受物質形態束縛。聖堂的騎士急切地要向統御者學習，而統御者則往往樂於被尊為神明。





龍邦

龍邦共和國歷時六千五百萬年，可能是熔爐秘境存留最為古老的文化。在龍邦帝王的領導之下，這些才華橫溢、體格雄偉的恐龍在平等中首屈一指，他們為自己的哲學辯論和先進的技術感到自豪，以至於有些人誤認為這是魔法。龍邦共和國這個城邦與熔爐秘境的其他民族和平共處，在這個霸權政體口中的“次等生物”眼中，龍邦是他們絢麗的典範。雖然這些部落之間，甚至內部，都存在巨大差異，但以熔爐秘境其他智慧生物的標準來看，龍邦都是高大威猛的生物。而且龍邦並不只是體型巨大，他們也自詡是熔爐秘境最具哲學思辨的生物。在辯論中，無論是耐力還是激情，無論是說服力還是洞察力，他們的參議員都無與倫比。





暗影

通過鬆散的形式組建了一系列以志趣相投為基礎的公會組織，暗影把握了各種能改善他們在熔爐秘境中地位的機會。他們大多是由遊蕩者、小偷、騙子混雜而成，有時候還會加入刺客，並且從來不幹好事。他們以狡猾和靈巧見長，在各種勢力中周旋並加以利用。

暗影勢力的大部分竊賊都來自斯瓦精靈部族，他們身材矮小、皮膚黝黑、奇異大眼，笑容詭譎，感官敏銳。出於對外人的排斥和不信任，斯瓦精靈掌控著暗影勢力的每一個公會。人類及其他外來者有時會與暗影公會聯手合作。畢竟，犯罪並不是斯瓦精靈的特權，他們也需要募集一切有價值的人或物。

許多人感到困惑的是，暗影勢力究竟是什麼——國家？地區？還是一種心境？關於這一點，斯瓦精靈們是非常講求實際的：哪裡能藏身，哪裡能接活，哪裡就是暗影。對於頂級竊賊而言，暗影無處不在。

只要我有一點機會，
我就會偷走全部。





星聯

SAV量子號的全體船員進行著漫長的探索任務，而在此過程中，他們無意中發現自己跌入一個異常的能量場，墜毀在了熔爐秘境。這是一個令人著迷的謎題。在經歷了幾十年的探索銀河後，將跨越了無數星系的幾十種物種統一在一個和平而民主的聯盟之下，他們從未聽說過有熔爐秘境這個地方的存在。如果量子號能重新啟動，飛回太空，他們就能與艦隊司令部取得聯絡，將前所未聞的發現帶回自己的世界。

龐大的星聯是熔爐秘境中最多样化的一個勢力。自從SAV量子號墜毀到熔爐秘境以來，星聯的科學家和探險家建起了一座小型城市，那座城市由多個種族的社群組成，持續探索、學習和發現的任務。在無法重新啟用太空飛船的情況下，他們也認識了這種奇妙的物質，琥魄。琥魄是他們未來的關鍵，尚且需要更多研究。





異淵

熔爐秘境神秘的海洋包含著眾多事物：無法測量的深度、無與倫比的壯觀、無人理解的恐怖，以及超越歷史範疇之外的文明。這個被熔爐秘境其他地方稱為異淵的教派社會，有著混合了人形的水生種族和危險的深海生物，對於誤入他們領地的無知生物而言，可能是極為致命的。

異淵教派尊重一切事物的深度：淺灘住民是教徒新人、磷蝦農夫和其他低階工作者。相比之下，深海中深不可測的水生種族城市則是為他們的牧師所保留的。這些牧師分為許多不同的分支和神秘教派，這取決於他們所侍奉的神祇以及舉辦的奇怪儀式：拉庫索、梅勒魯克和基里戈格，這只是在令人感到恐懼和敬畏的古老名字中的三個。



深海充滿了奇跡，
同時也充滿了恐怖。



狂獸

在遠離文明的邊界，熔爐秘境的荒野是無數野獸的家。總體而言，這些荒野生物就被統稱為狂獸勢力，再加上排斥文明社會而離群避世的其他人類和智慧生物，他們共同組成了一個龐大而又混雜的獨立勢力。狂獸勢力沒有中央管理組織，對他們而言唯一的真理是遵從自己的本性，而無論其本性為何。

熔爐秘境中紛繁的野生生物由機械妖精引導。這些怪奇的小機器人會盡力維繫自然平衡。但自然是殘酷的。火星人的蛇雀鰐捕獵來自地球的野狼，獅子座主星的尼弗猿猴搖盪在緩慢生長的維斯加德忘憂樹枝間，而阿爾法半人馬星座的黑蟻被金星的捕蠅草吞食。

由於大量吸收和使用琥魄，狂獸中的一些生命發展出了某種超自然能力，使他們不僅能和動物交談，更能和植物與菌蕈溝通。這些能力看上去就如同魔法，因此這類人被冠以“森巫”名號。

別想改變熔爐秘境來滿足自己的需求。
讓它改變你。



詞彙表

這個部分將會提供遊戲中大多數重要詞彙的簡短介紹。更詳細的詞彙表請前往keyforging.com參見完整的規則書。

琥魄(●)：琥魄是這個遊戲中的基礎資源。當你獲得琥魄時，將其放到你的琥魄池中。

琥魄池：當你獲得琥魄，或者當你從你的對手竊取琥魄時，將其放到你的琥魄池中。你會從你的琥魄池中花費琥魄來鍛造鑰匙。

行動：有些神器和生物具有前綴詞“行動：”要使用行動能力時，你必須橫置該卡牌。如果該卡牌已經橫置，你不能使用其“行動：”能力。

當前勢力：在你回合中的階段二，你會選擇自己的統御者身份卡牌上的三個勢力中的一個，來作為該回合的當前勢力。你只能打出、使用以及從手牌棄掉屬於你當前勢力的卡牌。

當前玩家：正在進行當前回合的玩家即當前玩家。

戰鬥後：在你使用該生物來戰鬥後，如果其存活，結算其所有的“戰鬥後：”能力。

收穫後：在你使用該生物來收穫後，結算其所有的“收穫後：”能力。

原始：當一張卡牌具有原始關鍵字時，它只能在你的回合的當前階段中，於你尚未打出、使用或棄掉其他卡牌之前被打出。

封存：某些卡牌能力會讓你封存其他卡牌。在封存的卡牌視為在場外且必須保持面朝下。在你回合中的階段二，你可以將你封存中的所有卡牌加入你的手牌。

護甲：每一點護甲會減少1點受到的傷害，於每個回合重置。

突襲X：當具有突襲的生物攻擊時，在戰鬥結算前，該生物先對其戰鬥目標生物造成指定數量的傷害。

戰線：你控制的生物們形成的橫列稱為你的戰線。戰線的最左側和最右側又稱為側翼。通常當你打出新的生物時，其會放到你戰線的其中一邊側翼上(由你選擇要放在邊側翼還是右邊側翼)，在同一戰線上相鄰於彼此的生物稱為相鄰生物。

搶佔(◎)：當生物搶佔琥魄時，從對手的琥魄池中將相應數量的琥魄移動到該生物上。若該生物離場，將其上所有的琥魄移至你對手的琥魄池中。

枷鎖：某些卡牌能力會給你枷鎖。使用枷鎖記錄卡與標記來記錄你擁有的枷鎖數量。你有越多枷鎖，在你回合結束抽到的卡牌數量也就越少。參見第14頁的“枷鎖”。

控制：在預設情況下，你打出的卡牌在你的控制之下，而你的對手打出的卡牌也在他的控制之下。某些卡牌能力會讓你控制屬於你對手的卡牌。當發生此情況時，你可以選擇該卡牌的勢力做為你的當前勢力。如果你控制的對手卡牌離開場上，將其返回你對手的手牌或棄牌堆。

傷害(●)：生物可能會透過戰鬥或是某些卡牌能力而受到傷害。透過傷害標記來表示每個生物受到了多少傷害。如果生物受到的傷害大於等於其力量，該生物被摧毀。

部署：具有部署的生物在打出時，可以在其所有者戰線上的任意位置打出。

摧毀：如果一個生物受到的傷害傷害大於等於其力量，該生物被摧毀。某些卡牌能力會立即摧毀生物，或者摧毀其他卡牌，例如神器或升級等。有前綴詞“摧毀：”的能力在卡牌被摧毀時結算。在你的卡牌被摧毀後，並且所有“摧毀：”效果都被結算後，將其放到你的棄牌堆中。

抽取(↑)：每當你抽取卡牌時，你拿取你牌庫最頂部的卡牌並將其加入你的手牌。如果你需要抽取卡牌，而你的牌庫中已經沒有剩餘卡牌，則混洗你的棄牌堆形成一個新的牌庫，並繼續進行抽取。

遁行：當具有遁行的生物每個回合第一次受到攻擊時，不造成和受到任何傷害。

強化：本卡牌會賦予牌庫內的其他卡牌獎勵圖標。而這個過程已經在生產牌庫時就印到上卡牌上了。

激怒：當一個生物被激怒時，在其上放置一個激怒指示物。被激怒的生物在使用時如果可以，必須用於戰鬥。在其戰鬥後，移除其上的激怒指示物。被激怒的生物無法再次被激怒。

褒揚：當你被指示要褒揚一個生物時，將1◎從公共供應堆放置在該生物上。

橫置：在場上的卡牌不是重整就是橫置。你無法使用橫置的卡牌。

戰鬥：在你的回合期間，你可以使用任意你重整的生物來戰鬥，它們必須屬於你的當前勢力。

側翼：玩家戰線最左端或最右端即為側翼。如果有能力說明涉及生物“在側翼上”，其表示位於戰線最左端或最右端的生物。

鑄匙：鍛造鑰匙是你的勝利條件。只要有一位玩家鍛造了他的第三把鑰匙，他獲勝。通常情況下你只會在你的回合開始時從你的琥魄池花費琥魄來鍛造鑰匙。鍛造鑰匙的預設費用為6◎。一些卡牌能力可能會增加或減少你或對手鍛造鑰匙的費用。

危害X：當具有危害的生物受到攻擊時，在戰鬥結算前，該生物先對進行攻擊的生物造成指定數量的傷害。如果該傷害因此而摧毀了攻擊生物，則不會發生戰鬥。

治療：當一個生物被治療時，移除該生物上相應數量的傷害。

相鄰：在同一戰線上相鄰於彼此的生物稱為相鄰生物。每個生物最多只能有兩個相鄰生物。

終末：當一張具有終末關鍵字的卡牌被打出且結算後，當前的遊戲階段立刻結束。

萬能：即使該卡牌不屬於當前勢力，你依舊可以在你的回合使用卡牌的萬能能力。

劇毒：如果生物在戰鬥中受到具有劇毒的生物之力量造成的傷害，該生物被摧毀。

力量：一個生物的力量為其名稱左側紅底白字的數值。生物們會在戰鬥時造成等同於其力量的傷害。如果一個生物受到的總傷害大於等於其總力量，則該生物被摧毀。

清除：當卡牌被清除時，將該卡牌移出遊戲，而非將其放到你的棄牌堆中。

重整：在場上的卡牌不是重整就是橫置。你可以使用屬於你當前勢力且重整的卡牌。

收穫：在你的回合期間，你可以使用任意你重整的生物來收穫，它們必須屬於你的當前勢力。

遊擊：當具有遊擊的生物攻擊時，其不受到對方回擊造成的傷害。

濺射攻擊X：當具有的生物進行攻擊時，其對受到攻擊生物的相鄰生物造成X點傷害。

竊取：當你竊取琥魄時，你將指定數量的琥魄從對手的琥魄池移動到你的琥魄池中。

擊暈：當一個生物被擊暈時，在其上放置一個擊暈指示物。下一次該生物將被使用時，不執行原本的動作，改為移除其上的擊暈指示物。被擊暈的生物無法再次被擊暈。

嘲諷：本生物的相鄰生物除非具有嘲諷，否則無法受到攻擊。

界護：當一個生物被界護時，在其上放置一個界護指示物。當具有界護指示物的生物將要受到傷害、被摧毀或離場時，改為移除其上的界護指示物。被界護的生物無法再次被界護。



快速參考

回合流程

- 如果你的琥魄池中有足夠的琥魄，鍛造一把鑰匙(鍛造費用通常為6◎)。如果你鍛造了你的第三把鑰匙，你贏了！
- 選擇你統御者身份卡牌上的一個勢力。如果你封存中有卡牌，你可以將其加入你的手牌。
- 打出、棄掉以及使用所選勢力的卡牌。當你使用場上的卡牌時，其變為橫置。
- 重整所有你橫置的卡牌。
- 抽取卡牌，直到你有6張手牌。

獎勵圖標

琥魄：你從公共供應堆獲得1◎，將其放入你的琥魄池中。

搶佔：你的其中一個友方生物從對手的琥魄池搶佔1◎。搶佔的琥魄會放在你的生物上，並且不能被任何玩家拿來支付。當有琥魄的生物離場時，將這些琥魄放到對手的琥魄池中。

傷害：對場上的任意一個生物造成1◎(傷害)。

抽牌：從你的牌庫頂抽1張牌。

棄牌：選擇你的1張手牌並將其棄掉。該卡牌可以屬於任何勢力。

配件一覽



琥魄標記



傷害標記
數值1,3,5

24	23	22	21	20	19	-4
18	17	16	15	14	13	-3
12	11	10	9	8	7	-2
6	5	4	3	2	1	-1

2套枷鎖記錄卡
及標記



鑰匙標記(藍色、紅色、黃色)兩套



鑰匙標記(藍色、紅色、黃色)兩套



通用指示物
(兩種顏色)



擊暈指
示物



激怒指
示物



界護
指示物



+1力量
指示物

熔爐秘境中的勢力



蠻族



冥府



商團



魂體



邏機



火星



聖堂



龍邦



暗影



星聯



冥淵



狂獸