两个主系统：炼金铸造系统 + 3D战棋系统

炼金系统

玩家通过收集材料炼成各种东西，包括随从、道具、法术（可以理解为主动技能）、护符（可以理解为被动技能）等等，每个随从带有限个法术位，可以把法术和护符往上挂，战斗的时候以随从为基本单位，把随从下到场上，之后就是战棋玩法了。

3D战棋

地牢有若干层，兼有一个主城，主角随时都可以回城修整（接任务，交任务获取炼金用的材料），下一次进入地牢时直接从该层休息点开始。

游戏主线：主角为了成为正式的炼金术士，接受了工会任务——爬到地牢最下一层，拿到传说中的 One Piece，证明自己的能力（同时上面的返回地牢最近层休息点也可以解释了，本来这个地牢是未开辟的，主角爬到哪一层，工会就把已知领域扩展到哪里，并在那一层建立休息点）。

法术包括奥术（由吟游诗人、术士和法师施展）和神术（由牧师、德鲁伊、圣骑士和游侠施展）。

CL：Caster Level，施法者等级，一般等于施展该法术的职业的等级。

施展法术时，有两次检定：

第一次，当对有SR（Spell Resistance，法术抗力）的生物施展法术时，必须先进行一次施法者等级检定（1d20+CL），结果需大于等于该生物的SR，法术才会影响到该生物，法术穿透的专长可以在这一步起到加成作用（获得+2加值）。

第二次，法术通过第一次检定后，已经可以影响到受术者，但能否真正起作用还要进行一次豁免检定（Saving Throw），通过则对受术者无效（可以理解为抗住了此法术的副作用？），法术穿透在这一步是没用的。

法术位（Spell Slots）：该角色职业每天可以施展的法术数量，施法者每天休息好后可以在这些空位中填入属性值允许的法术。

法术环位（Level）

即法术等级，从0到9。

类法术能力（Spell-Like Ability, SP）

作用与同名法术相同，但不需要咒语、姿势（一些精确而有规律的手势，有如结印？）或法术材料（有价格，需购买，施法时消耗掉）等等，直接依靠心智启动就可以了。