这是一个回合制卡牌游戏。游戏的每个角色都有各具特色的卡牌。

游戏机制：

牌堆由 25 张牌组成，回合开始时抽取至 5 张牌，回合结束可以弃置任意张牌。使用或弃置的牌进入弃牌堆。当牌堆使用完后弃牌堆重新洗切进入牌堆。

卡牌类型有以下几种：

基本牌：分为攻击，防御，使用消耗敏捷，攻击造成角色力量值的伤害，防御抵消下回合敌方造成的伤害，抵消的最大值同样等于力量值。

法术牌：使用法术消耗敏捷和智慧。

装备牌：增强角色属性或给予额外技能。有一定的使用时间和使用次数，效果消失后进入弃牌堆。

反制牌：在敌方回合满足一定条件后发动，抽牌时可以主动弃置。

当敌方生命低至0时获得胜利。

卡组里基本牌，其他牌的数量组成都有一定限制。

角色属性：

每个角色都有技能，生命，力量，敏捷，智慧。

力量：可以理解为攻击力。

敏捷：用于限制一回合之内的出牌数，回合开始自动恢复。

智慧：每回合自动恢复1点，在使用法术牌时会有所消耗。

回合阶段：

抽牌前：恢复魔法和敏捷

抽牌时： 抽牌

抽牌后

战斗时：UI处理

弃牌前

弃牌时：UI处理

弃牌后