《对决》

双方玩家扮演武士，比剑对决。

游戏开始时双方玩家各拥有6点体力，牌库（武士精力）自组，但牌的总资源点数不得超过15（待定），手牌打空且牌库抽空（武士精竭）或体力低至0点及以下则视为认输。玩家打出最后一张手牌后从牌库补充2（待定）张牌至手牌。双方玩家开局从牌库随机抽取5张牌，在有限的3s出牌时间打出一张手牌（对峙），打出牌置入弃牌堆，到时未出牌则随机弃掉一张牌。

玩家出牌时机可在出牌时间的3s内自行选择，出牌倒计时为黄色（2s）绿色（0.5s）红色（0.5s），黄色为先机时刻，绿色为完美时刻，红色为最终时刻，若有玩家在最终时刻前出牌，则视为优先出手，若同时刻出牌则同时结算，出牌时间结束后进入结算时间，随后再次出牌。

（额外内容）根据玩家携带护身符和人物选择等，可以调整体力，初始手牌上限，初始资源等，每个玩家均可以自定义。

卡牌：

1. 正斩（1）：自上而下斩击。

二点伤害。

可被正斩/格挡/反击所抵消。

1. 侧斩（1）：侧向斩击，出刀更快，杀伤力更小。

一点伤害。

可被侧斩/格挡/反击所抵消。

1. 格挡（3）：一次优秀的格挡

没有伤害。

格挡对手一切出牌。

1. 招架（2）：一次完美的反击。

反制对面伤害。

反制：返还伤害，该伤害减一

1. 残心（1）：调整架势。

抽取3张牌。

1. 紫电一闪（2）：

一点伤害，若成功造成伤害，随机将一张弃牌置于牌库。

限定最终时刻。

1. 苦无（4）：

一点伤害。

无法反制。

1. 怒鬼一击（3）：

一点伤害，若是最后一张手牌则提升至三点。

故事

女主从梦中惊醒，村外一片火海，女主拿起刀冲了出去，杀死贼人后得知，贼人来自南方，于是主角拿上剑，只身前往南方，路上经历三次岔路（可选），分别为帮助受强盗所困的老人（习得破釜沉舟），受伤与房中的妇人（习得疗伤）此路继续往前，任务在身的忍者（只狼）暗器，山上的隐者（反制），最终打倒boss的守门人，最终boss是一个抱着猫的妖女，离奇的是猫女不会攻击只会格挡，最终女子气绝，女主杀死妖女，妖女的猫跑了，女主追猫而去，除了猫又（一种妖），随后踏上了新的斩妖之旅。