职业：机械技工

特点：使用大量机械牌进行铺场，利用英雄技能以及低费卡牌来形成优势

定位：快速-中速

优势：铺场，无伤攻击

劣势：清场，返场均具有随机性。

英雄技能：召唤一个1/1的自动炮台，不能攻击并且在回合结束时对一个随机敌方角色造成1点伤害。

卡片组：

快速炮台 0 法术 召唤一个自动炮台。

如果你起手3张牌中拥有这张牌，那么你将获得先手。（两方都有时，则再重新决定先后手）

破盾机器 2/2/1 机械

冲锋，攻击具有圣盾的单位时，获得免疫并且圣盾无效。

穿透 3 法术 摧毁一个嘲讽单位

机械开工 3 法术

抽两张牌，如果抽到了随从并且有费用打出，则必须按顺序打出，除非直接结束回合。

机械修理工 3/2/4

战吼 使一个机械获得+1/+2

重铸 2 法术

你的所有机械随从获得亡语：给你的手牌加上一张1/1/1的自动炮台

快速反击 4 法术

召唤4个自动炮台

升级技工 3/3/3

光环效果：场上所有自动炮台升级为 2/2/2 随机打2（死亡时不会变回原状）

集力炮 2/1/3

冲锋 攻击力附加场上自动炮台的攻击力之和。如果攻击了，本回合自动炮台将不能自动攻击。

机械大师 8/5/8 橙

战吼：召唤2个1/1自动炮台和2个0/2嘲讽活动假人，其它所有机械+2/+2。

机械激活者 5/4/5 橙 机械

战吼：沉默你的所有机械随从然后使他们获得冲锋及+1攻。

转盘炮台：4/2/6 橙 机械

潜行，当你的回合开始时，对一个随机敌方单位造成2点伤害，如果攻击的是一个随从，则再对一个随机敌方随从造成生命&生命上限-1。

快速炸弹：1/0/3 机械

在你的回合开始时有25%概率使一个敌方单位造成3点伤害，25%概率自爆并且对你的英雄造成3点伤害。这个单位若被战斗摧毁，攻击它的随从将受到3点伤害。

机械极限：3费法术

使双方现有手牌中的随从生命变为1。

职业：武僧

职业特点：拥有大量超模但是打出就会结束回合的结场牌。对于排序有极高的要求。擅长防守反击耗光对方手牌。

定位：中-慢速。

英雄技能：集力。获得一张“力量”法术牌，0费，获得一点水晶并且在打出下一张费用不为0的牌后立刻结束回合。

优势：按费出牌时无敌。大部分牌都是超模1费然而打出立即结束回合。

劣势：清低费场+铺场。AOE牌和高质量随从都有使用后结束回合的副作用，很难同时完成。

学僧 1/2/3

使用此卡时，回合结束。

大学僧 3/4/5

使用此卡时 回合结束

反向击 2费法术

造成4点伤害，召唤一个1/1/1的随从残响。回合结束。

旋风腿 3费法术

对所有敌方单位造成2点伤害，回合结束。

灭世战王 10/2/3 橙

本回合我方所有单位都没进攻过，并且没有使用此卡的前提下才能使用。

战吼：摧毁所有敌方随从，回合结束。

亡语：对己方英雄造成5点伤害。

存疑：这玩意儿是不是太过分了>\_<

双向斩 3费法术

对两个随机敌方单位造成2点伤害。

长老 6/4/5

战吼：召唤2个学僧，回合结束。

职业：陷阱猎人

职业特点：只要手中有多余水晶没用，就可能在对方回合打出质量不等的奥秘牌而不需要特别声明。

定位：不定，因为是防守反击，可快可慢；不过现在明显偏快攻了……

职业技能：陷阱宣告。使用后可以从手牌打出奥秘。若在使用的回合触发，第一个奥秘费用-1.只有触发了奥秘的回合结束，才会解除宣告状态需要重新宣告。

提示：也可以直接使用奥秘，后果自负。（因为对方能看到费用！）

奥秘射手 1/1/3

你手牌和英雄头上每拥有一个奥秘，攻击力+1

奥秘冲击 1费法术

造成你手牌及头上奥秘数目的伤害。

奥秘学士 2/3/2

你的奥秘牌费用-1。这个效果可以选择不发动并且无法让对方看出。（从而伪装相差1费的奥秘）

捕捉网 2费奥秘

对方召唤一个随从时，使其被冰冻并受到3伤害

地雷 2费奥秘

当敌方攻击你的随从前，对该随从造成4点伤害

快速补充 2费奥秘

当你的英雄受到伤害后`，抽2张牌

慢速射击 1费奥秘

当一个攻击力不为1的随从攻击你的英雄前，使该随从的攻击力变为1

荆棘 1费奥秘

当敌方使用英雄技能后，对所有敌方随从造成1点伤害

急救包 1费奥秘

当我方随从受到攻击并且存活之后，回复我方随从所有生命值

阻断 3费奥秘

当我方一个随从被对方随从攻击而死亡后，召唤一个4/4/5 嘲讽

打断 3费奥秘

敌方一个随从攻击我方随从前，使该随从返回手牌，并且冰冻敌方其它所有随从

复刻 3费奥秘

敌方使用法术时，阻拦该法术（只消耗法力水晶但是卡片没有损失），并且你获得一个该法术的复制。

积蓄 2费奥秘

当我方一个角色一次性受到超过4点的伤害后，获得一个2费的法术，造成X点伤害，X的数值等于该角色受到的伤害。

奥秘猎手 3/2/4

你每触发一个奥秘，获得+2/+1

穿心射击 3费法术

对一个随从造成1点伤害，并且其两边的随从造成3点伤害。

陷阱重重 5费法术

对所有敌方角色造成1点伤害。在手牌上时，每触发一次奥秘，该数值增加1，但是不会超过6。

奥秘学者 2/2/2 橙

亡语：将一个随机奥秘从牌库置于战场

猎狗 3/3/3

如果你的手牌和头上有超过2个奥秘，则获得冲锋

猎人助手 2/1/3

如果你的手牌和头上奥秘不超过1个，则发现一个奥秘猎人的奥秘

奥秘英雄 6/4/5 橙

战吼：将两个随机奥秘从牌库置入战场

聪明的牧羊人 5/2/4

战吼 获得两个随机奥秘猎人的奥秘。

捕捉 3费法术

如果对手在上个回合触发了任意奥秘，则造成6点伤害。

否则造成3点伤害。

猎鹰 6/4/2

冲锋。你在本局游戏中每触发一次奥秘，便获得费用-1.

职业：圣战士（与圣骑区分一下QAQ）

职业特点：双形态通过英雄技能往复变化；

职业优点：进攻形态攻击力强，守护形态防守力强，单向超模。

另：只要没有英雄技能，许多卡牌效果不能发动，气死贼和牧师2333（大雾）

职业缺点：极其不人道的强行状态转换……

定位：慢速-快速均可，中速会比较微妙。

英雄技能：对一个敌方单位造成1点伤害，或者恢复一个友方单位2点生命值。释放技能后，转换为进攻/防守状态。

卡牌列表：

快速切换 1费法术 此卡不能连击，不计入使用过的法术；使用后英雄技能状态转换，回合结束时返回手牌。（嗯，如果被别的职业拿到并且使用后也能使用该职业的法术了，因为英雄技能变了，当然是随机变一个）提示：如果用过英雄技能，使用此卡不会刷新英雄技能。

圣光护耀 3费法术 进攻：造成4点伤害；防守：恢复一个单位9点生命值。

圣战者 2/2/2 战吼：进攻：对随机2个敌方单位造成1点伤害；防守：随机恢复3点生命，分配给所有友方单位。

圣光锤 2费2/2武器 进攻：攻击力+1；防守：攻击时恢复2点生命

大盾战士 3/2/4 进攻：攻击力+1；防守：获得嘲讽和生命力+1

金刚 6/4/6 进攻：你的回合结束时，对随机2个敌方随从造成2点伤害；防守：获得免疫魔法与英雄技能以及嘲讽。

正义之剑 5费3/2武器 进攻：攻击力+2；防守：攻击时所有友军恢复2点生命；亡语：若两次攻击时均处于防守状态，则所有友军获得生命+2。

荣耀清澈 4费法术 进攻：我方随从获得+2/+1；防守：对所有随从造成3点伤害。

光明凝视 3费法术 进攻：摧毁敌方生命最高的随从；防守：摧毁敌方攻击力最高的随从；

公正交易 2费法术 进攻：双方各摸2张牌，召唤一个1/1/1的公证人；防守：费用变为4，自己摸2张牌；

生命之泉 3/1/5 在任何人回合开始时，为该人的对手的所有随从恢复2点生命

金字将军 橙 7/6/7 战吼：进攻：获得冲锋；防守：获得光环：你的英雄每次受伤为1。并且获得亡语：该光环在本回合结束前继续生效。

圣光法师（人们一般称为牧师，雾） 4/3/4 激励：进攻：召唤一个1/2 嘲讽的圣光护卫；防守：召唤一个1/1 冲锋 的圣光骑士。（注意：请注意激励是在英雄技能使用后激活）

传说塑像 橙 7/2/12 亡语：使你的牌库和手牌里所有的牌费用-1；在回合开始时50%几率多抽一张牌；召唤随从时随机获得+1攻击力或者+1生命值；（这三个效果都是永久）

神圣默术 4费法术 直到下个我方回合结束时，双方所有单位获得免疫。

正义呼唤者 4/4/5 你的英雄状态（和英雄技能）不会发生改变。（光环效果）

圣光领导者 橙 2/1/4 进攻：双方所有卡牌费用-1；防守：双方所有卡牌费用+1

英勇战士 4/3/3 激励：进攻：随机恢复3点生命，分配给所有友军单位；防守：造成2点伤害，随机分配给所有敌军单位。

能量战士（已废弃；能量的价值不好界定）

特点：通过使用法力水晶积蓄能量，卡牌在拥有能量时可以造成额外效果。

擅长：中速->慢速

被动效果：你每使用1点法力水晶，便获得1点能量，能量被消耗前会一直存储。

英雄技能：能量积蓄。杀死1个生命值为1的随从。场上没有时，则召唤个0/1/1的电源。

英雄优点：通过利用能量获得优势。

英雄缺点：没有能量时使用的卡牌效果不佳；能量足够时强制消费能量。

提示：卡片平均亏模1费，而发动能量效果时会赚能量/2的费用。

1费法术 能量炸弹

造成1点伤害。

能量2：造成4点伤害。

曙光战士 2/2/2

战吼：随机治疗一个友军单位1点生命，随机对1个敌方单位造成1点伤害。

蓄电池 3/1/4

你的回合开始时，获得2点能量。

磁暴 3费法术

对所有敌方随从造成1点伤害

能量6：改为造成3点伤害。

职业：旅店老板

特点：无特点，能够使用各种简单机制。生存的唯一价值是为了进行测试。

英雄技能：丢啤酒。对一个单位造成1点伤害。

卡牌：

1/2/2 啤酒

2/3/2 大号啤酒

战吼：随机对一个敌方单位造成1点伤害。

2/2/3 啤酒桶

战吼：随机造成3点伤害分配给所有其他单位。

3/4/4 智障一个

亡语：给对手召唤一个1/1/1的小智障

3/2/2 不是智障

战吼：造成1点伤害。

3/3/2 酒鬼

你每召唤一个啤酒，就获得+1生命力并且对一个随机敌方单位造成1点伤害。

2费法术 酒！

对一个敌方单位造成3点伤害。

3费法术 没酒了！

抽2张牌

4费法术 这酒不卖！

对所有敌方单位造成2点伤害

6费法术 再来一瓶！

随机获得3张旅店老板的职业卡牌。

6/5/6 嗜酒者

激励：获得一张“1费，造成2点伤害的法术”’给我酒！’

5/4/5 酒保

战吼：摧毁一个友方啤酒，获得3点法力水晶

10/10/10 我就是酒的化身！

战吼：丢弃所有手牌，摧毁所有其它单位。

标准套牌

英雄技能：召唤一个1/1/1的小兵

1/2/1 医者

战吼：回复2点生命

1/2/2 低阶战士

2/2/2 第二射手

战吼：随机造成2点伤害，分配给所有敌方单位

2/1/3 战士教徒

你的其他随从获得+1攻击力

2费法术 快速打击

造成4点伤害，随机分配给所有地方单位

2费法术 连射

根据你拥有的随从数造成伤害，并随机分配给所有敌方单位；抽一张牌

4费法术 爆炸法术

对所有敌方随从造成2点伤害

4费法术 慢性毒药

在下个我方回合开始时，对所有随从造成3点伤害。

4/3/6 野蛮巨人

该随从攻击前，为英雄回复2点生命

4/3/2 快速刺客

消灭受到该随从伤害的敌方单位。这个随从受到的任何伤害为1。

5/2/3 一卡车士兵

战吼：召唤2个2/2/2的卫兵

3/3/3 祝福法师

战吼：使一个友方随从获得+1/+1

4/3/5 铁匠达人

战吼：使一个友方随从在本回合获得+2攻击力

5/5/5 冲击战士

圣盾

6/7/7 被拼点完爆的作战傀儡

7/7/7 没被完爆的作战傀儡

战吼：召唤2个1/1/1的小精灵

4/2/3 战斗领袖

战吼：若你拥有至少4个随从，抽2张牌

5/4/2 死亡领袖

亡语：使你的随从获得+1/+1。若受到效果的随从少于3个，则抽1张牌。

一些新玩法：推麻将；双方主要牌都是各种费用，英雄技能可以把牌放在桌上但是不作为牌使用并可以随时拿回。配合各种加减费牌等，目标是使手牌获得1-10费的10张牌即可获胜。