**Definição da Estrutura do Sistema de Batalha**

1. *Início do turno:*
   1. Quais ações os personagens têm disponíveis para escolher? Descreva cada uma delas, caso a ação em questão ao ser selecionada tenha múltiplas opções descreva-as também, com no mínimo os seguintes dados:  
        
      *Nome da Ação*: Skill  
      *Ação Pai*: ---  
      *O que ela faz e como funciona*:   
       Permite ao personagem escolher uma habilidade especial.  
      *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:   
       Depende da habilidade.  
      *Objetivo*:   
       Diminuir a linearidade e previsibilidade dos acontecimentos e resultados de cada turno.  
      *O que ela consome e como*:   
       Depende da habilidade.  
      -------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Nome da Ação*: Roubar Drop  
*Ação Pai*: Skill  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Permite ao personagem tentar roubar o drop de um inimigo. Para isso o inimigo tem que já estar catalogado no bestiário do jogador, assim ele aprende como roubar o item do inimigo em questão. Ao usar a habilidade ele deve escolher uma das seguintes opções: roubar dinheiro, roubar item ou roubar equipamento.   
Obs: Para essa ideia dar certo no bestiário teria que vir a informação sobre os drops do inimigo. Ou a informação do drop já viria registrada depois do primeiro encontro com a criatura, ou a informação do que ela dropa seria adicionada aos poucos, conforme o jogador dropasse ou roubasse com sucesso algo dela.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:   
 O atributo sorte, alguns buffs e equipamentos específicos podem aumentar as chances de ser bem sucedido no roubo.  
*Objetivo*:   
 Diminuir a necessidade de grind para se coletar itens e dinheiro, o que importante uma vez que o objetivo do jogo é evitar o grind e a fadiga que ele causa.  
*O que ela consome e como*:   
 Não consome nenhum tipo de quantificador (sp/mp/stamina e etc), mas cada personagem somente pode tentar uma vez por batalha, ou seja, ao todo o jogador teria 3 a 4 tentativas (dependendo do tamanho que for compor o grupo), podendo roubar entre 0 a 3-4 tipos de drops diferentes, não sendo cumulativo, por exemplo roubar dinheiro e dinheiro de novo.  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Ataque  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*: Permite ao jogador atacar um alvo. No caso de armas com mini-games o jogador pode escolher ao atacar entre atacar normal ou atacar usando o mini-game da arma.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:   
 A cada ataque o jogador tem chance de causar um dano critico, que é um dano que tem um acréscimo na taxa de dano e ignora uma parte da defesa da criatura. Dependendo da arma que o personagem tiver equipada o ataque também pode possuir habilidades passivas com certa probabilidade de serem ativadas, por exemplo uma arma pode ter uma pequena chance de causar silence quando um personagem ataca com ela, algumas armas também podem possuir mini-games que podem incrementar diversos efeitos ao ataque ou penalidades caso o jogador falhe no mini-game, como um aposta arriscada, porém emocionante e divertida.  
*Objetivo*:   
 Diversos dependendo da estratégia do jogador e da arma que ele está usando, porém normalmente seu objetivo é atacar o oponente.  
*O que ela consome e como*:   
 Ataques normais não consomem nada, porém algumas armas podem ter condições especiais, por exemplo uma arma que a cada ataque consome os pontos de vida dos aliados, ou uma arma que a cada ataque consome parte do seu dinheiro e por ai vai.  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Spell  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Permite ao jogador escolher magias para utilizar em batalha.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:   
 Magias de ataque podem causar dano critico, que é um dano que tem um acréscimo na taxa de dano e ignora uma parte da defesa magica da criatura.  
*Objetivo*:   
 Permite ao jogador escolher magias para utilizar em batalha.  
*O que ela consome e como*: consome algum quantificador ainda a decidir (mp ou sp ou tanto faz)  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Plantar feitiço  
*Ação Pai*: Spell  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Dentro da opção de ação “Spell” existiria uma categoria de magias que ao invés de serem conjuradas mediamente ficariam em “standby”, ficariam aguardando algum evento para serem ativadas. Para fazer isso o personagem perde a ação do turno dele normalmente como se tivesse conjurado uma magia instantânea, mas ao invés da magia ser lançada uma sinalização na cabeça do personagem indica que ele está “protegido” por um feitiço. Quando a condição do encanto for satisfeita um efeito é ativado. Exemplo: Um personagem “planta” uma magia que a condição para ela ser ativada é o inimigo se curar, quando o inimigo se cura ela é ativada e o efeito é que ao invés do inimigo se curar a cura vai para um personagem do jogador aleatoriamente.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:  
 Depende da magia.  
*Objetivo*:  
 O objetivo dessa mecânica é criar uma dinâmica que dê ao jogador algo parecido com acumular ações, porém sobre o preço justo de que para ele acumular essa ação ele passou um turno não fazendo nada, além de dar mais dinamismo ao combate.  
*O que ela consome e como*:  
 Depende da magia.  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Usar Item  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Permite ao jogador escolher itens para utilizar em batalha.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: ---  
*Objetivo*:   
 Permite ao jogador escolher itens para utilizar em batalha.  
*O que ela consome e como*: Apenas os itens do inventário.  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Defender  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Permite ao personagem ficar na defensiva e assim tentar passar um turno ileso.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:  
 Existem duas formas do personagem ficar na defensiva, a primeira é fechar totalmente sua guarda (nome: fechar guarda), usando tudo o que tiver para maximizar sua proteção (os punhos ou escudos e etc) ou entrar em um modo prontidão com a guarda baixa onde ele concentra sua atenção nos movimentos do oponente aumentando suas chances de esquivar (nome: modo evasivo).  
*Objetivo*:   
 Permitir ao jogador ganhar o tempo necessário para completar uma estratégia.  
*O que ela consome e como*: ---  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: fechar guarda  
*Ação Pai*: Defender  
*O que ela faz e como funciona*: Nesse modo o personagem fecha completamente sua guarda com tudo que puder usar em favor de sua defesa, como por exemplo escudos. O personagem recebe um bônus na sua defesa que reduz bastante o dano recebido por ataques físicos dos oponentes, porém a defesa magica só recebe bonificação neste modo defensivo caso o personagem esteja utilizando algum escudo com defesa mágica, assim o personagem pode colocá-lo a sua frente e se esconder atrás dele para se proteger dos ataques mágicos.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: Neste modo o personagem continua tendo chances de contra atacar.  
*Objetivo*:  
 Permitir ao jogador ganhar o tempo necessário para completar uma estratégia.  
*O que ela consome e como*: ---  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Modo Evasivo  
*Ação Pai*: Defender  
*O que ela faz e como funciona*: Neste modo defensivo o personagem baixa um pouco da sua guarda para se concentrar nos movimentos do oponente, aumentando assim as chances de esquivar e contra atacar após a esquiva, porém devido a sua guarda baixa em favor de maior agilidade e mobilidade ele recebe penalidade na sua pontuação de defesa física, levando maior dano caso seja acertado, também não é possível esquivar de magias neste modo defensivo.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: Para escolher essa opção o personagem tem que poder esquivar (ver relação entre peso/mobilidade e esquiva em Mecânicas: Esquiva).  
*Objetivo*:  
 Permitir ao jogador ganhar o tempo necessário para completar uma estratégia.  
*O que ela consome e como*: ---  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. *Fase de batalha:*
   1. Como funciona o sistema que decide que personagem e/ou inimigo age primeiro?  
       A ordem das ações tem duas etapas: Na primeira etapa decide-se qual lado ataca primeiro, o lado dos inimigos ou o lado dos personagens, essa escolha é feita somando a iniciativa dos inimigos e a iniciativa dos personagens, o lado que ganhar começa. Na vez dos personagens quem escolhe ordem de cada ação é o jogador.  
       Na grande maioria dos casos o grupo do jogador iniciara a batalha, esse sistema é pensado mais para tratar casos especiais, por exemplo digamos que o jogador coloca todos os personagens da equipe com armas e vestimentas pesadas, dessa forma não seria muito justo ele começar o turno, porém nesses casos normalmente as criaturas não seriam programadas para começar atacando, muito provavelmente elas fariam ações como fechar a guarda para defender, preparar armadilhas/segredos, usar algum buff e etc, mesmo por que se o grupo inteiro estiver pesado de armaduras e armas muito provavelmente a defesa e a força bruta de ataque da equipe estará bem alta, permitir essa ação inicial de preparação para as criaturas dá a chance de equilibrar um pouco as coisas, mas se por exemplo o jogador tiver um único personagem dentre todos que não esteja pesado de equipamentos o valor de iniciativa deste personagem mais leve seria o suficiente para fazer a equipe do jogador começar. Isso faria que ele distribuísse melhor a equipe ao invés de fazer o que muitas vezes é feito em jogos de RPG que é simplesmente apostar nas armas e armaduras que mais aumentem os atributos, já que nada tem um preço.  
        
      *Justifique sua escolha*:  
       Inimigos e personagens e personagens atacarem cada lado por vez não é nada novo e ocorre em diversos jogos de RPG como em Valkyrie Profile e continuando com Valkyrie Profile como exemplo, é justamente o poder de escolha sobre a ordem dos atacantes que possibilita combos e estratégias dinâmicas.
   2. Que reações os inimigos podem tomar ao sofrerem as ações dos personagens? Descreva cada uma delas com no mínimo os seguintes dados:  
        
      *Nome da reação do inimigo*: Contra ataque  
      *É uma reação contra que ação do personagem?*: Ataques físicos  
      *Essa reação pode ocorrer a partir de que estados/reações dos inimigos?*:   
       Essa reação pode ocorrer a partir do modo de defesa do inimigo, a partir de uma esquiva ou após contabilizar um dano físico recebido.  
      *O que ela faz e como funciona*: Da ao inimigo uma porcentagem de chance de contra atacar um ataque físico do jogador.   
      *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: Contra ataques também tem chance de acerto crítico.  
      *O que ela consome e como*: ---  
      --------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
      *Nome da reação do inimigo*: Esquiva  
      *É uma reação contra que ação do personagem?*: Ataques físicos  
      *Essa reação pode ocorrer a partir de que estados/reações dos inimigos?*:  
      Essa reação pode ocorrer a partir do modo de defesa evasiva, ou caso o inimigo esteja parado e seja atacado.  
      *O que ela faz e como funciona*: Faz o inimigo evadir de um ataque não sofrendo qualquer dano.  
      *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: As chances de esquivar podem aumentar se o inimigo estiver no modo de defesa evasivo.  
      *O que ela consome e como*: ----  
      --------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
      *Nome da reação do inimigo*: Habilidade de Raça  
      *É uma reação contra que ação do personagem?*: Depende da habilidade da criatura.  
      *Essa reação pode ocorrer a partir de que estados/reações dos inimigos?*: Depende da habilidade da criatura.  
      *O que ela faz e como funciona*: Depende da habilidade da criatura. Basicamente algumas criaturas tem habilidades especiais inerentes a sua raça ou a sua classe, por exemplo um inimigo pode ter uma corrente elétrica a volta do seu corpo de modo que sempre que ele sofre um ataque físico o personagem que o atacar tem chance de ficar um turno paralisado, ou um pode ter uma habilidade de se auto destruir caso fique com o hp no vermelho, então o ideal seria o personagem jogador matar o inimigo de modo q ele não fique “na alma” ou a sua habilidade de auto destruição se ativa. As habilidades podem variar por criatura.  
      *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: Depende da habilidade da criatura.  
      *O que ela consome e como*: Depende da habilidade da criatura.  
      --------------------------------------------------------------------------------------------------------------------
   3. Quais ações os inimigos podem tomar na sua vez de agir? Descreva cada uma delas, com no mínimo os seguintes dados:  
        
      *Nome da Ação*: Skill  
      *Ação Pai*: ---  
      *O que ela faz e como funciona*:   
       Permite ao inimigo escolher uma habilidade especial caso ele possua.  
      *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:   
       Depende da habilidade.  
      *Objetivo*:   
       Diminuir a linearidade e previsibilidade dos acontecimentos e resultados de cada turno. Criar peculiaridades para algumas raças e classes de inimigos.  
      *O que ela consome e como*:   
       Depende da habilidade.  
      -------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*Nome da Ação*: Ataque  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*: Permite ao inimigo atacar um alvo.   
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:   
 A cada ataque o inimigo tem chance de causar um dano critico, que é um dano que tem um acréscimo na taxa de dano e ignora uma parte da defesa do alvo.   
*Objetivo*:   
 Atacar o oponente.  
*O que ela consome e como*: ---  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Spell  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Permite ao inimigo escolher magias para utilizar em batalha.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:   
 Magias de ataque podem causar dano critico, que é um dano que tem um acréscimo na taxa de dano e ignora uma parte da defesa magica da criatura.  
*Objetivo*:   
 Permite ao inimigo escolher magias para utilizar em batalha.  
*O que ela consome e como*: Consome algum quantificador ainda a decidir (mp ou sp ou tanto faz)  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Plantar feitiço  
*Ação Pai*: Spell  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Vide “Plantar feitiço” do jogador, a função é a mesma. Porém neste caso nem todo inimigo teria essa ação, apenas alguns.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*:  
 Depende da magia.  
*Objetivo*:  
 O objetivo dessa mecânica quanto a inimigos é criar uma sensação de insegurança em algumas baralhas.  
*O que ela consome e como*:  
 Depende da magia.  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: Usar Item  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*:   
 Permite ao inimigo escolher itens para utilizar em batalha. Apenas alguns inimigos fariam uso de itens, provavelmente os também humanos.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: ---  
*Objetivo*:   
 Permite ao jogador escolher itens para utilizar em batalha.  
*O que ela consome e como*: Apenas os itens do inventário.  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
*Nome da Ação*: fechar guarda  
*Ação Pai*: ---  
*O que ela faz e como funciona*: Vide “fechar guarda” do jogador.  
*Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: Neste modo o personagem continua tendo chances de contra atacar.  
*Objetivo*:  
 Permitir ao jogador ganhar o tempo necessário para completar uma estratégia.  
*O que ela consome e como*: ---  
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

* 1. Que reações os personagens podem tomar ao sofrerem as ações dos inimigos? Descreva cada uma delas com no mínimo os seguintes dados:  
       
     *Nome da reação do personagem*: Contra ataque  
     *É uma reação contra que ação do inimigo?*: Ataques físicos  
     *Essa reação pode ocorrer a partir de que estados/reações dos personagens?*:   
      Essa reação pode ocorrer a partir do modo de defesa, a partir de uma esquiva ou após contabilizar um dano físico recebido.  
     *O que ela faz e como funciona*: Da ao personagem uma porcentagem de chance de contra atacar um ataque físico do jogador.   
     *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: Contra ataques também tem chance de acerto crítico.  
     *O que ela consome e como*: ---  
     --------------------------------------------------------------------------------------------------------------------  
     *Nome da reação do personagem*: Esquiva  
     *É uma reação contra que ação do inimigo?*: Ataques físicos  
     *Essa reação pode ocorrer a partir de que estados/reações dos personagens?*:  
     Essa reação pode ocorrer a partir do modo de defesa evasiva, ou caso o personagem esteja parado e seja atacado.  
     *O que ela faz e como funciona*: Faz o personagem evadir de um ataque não sofrendo qualquer dano.  
     *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: As chances de esquivar podem aumentar se o personagem estiver no modo de defesa evasivo.  
     *O que ela consome e como*: ----  
     --------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. *Mecânicas*
   1. Descrevas as mecânicas ainda não descritas e que afetam inimigos e/ou personagens com no mínimo os seguintes campos:  
        
      *Nome da Mecânica*: Desvantagem de Classe  
      *Como ativar ou utilizar essa mecânica? Quais as dependências para o seu funcionamento*:   
       Para utilizar da Desvantagem de Classe o jogador deve usar uma habilidade, magia ou arma contra a qual o inimigo em questão seja fraco e então usufruir dos efeitos que serão causados contra a criatura. Essa mecânica depende apenas do conhecimento do jogador sobre o jogo e as raças de criaturas, porém esse conhecimento não precisa ser decorado. Quando um jogador adiciona um inimigo ao seu bestiário, ele recebe dicas sobre uma desvantagem especifica inerente a raça de uma criatura, assim o jogador pode deduzir a tal fraqueza e se aproveitar dela. Inicialmente a(s) desvantagem(s) aparece(m) no bestiário como uma dica sutil, mas assim que o jogador acertar a dica a desvantagem passa a ficar claramente escrita no bestiário, simulando o aprendizado do jogador.  
      *O que ou quem ela afeta*: Afeta os inimigos, porém alguns equipamentos “amaldiçoados” ou equipamentos elementais podem dar a personagens do jogador algum efeito de Desvantagem de Classe.  
      *O que ela faz e como funciona*:  
       A Desvantagem de Classe pode causa no inimigo redução de defesa contra certos elementos, maior chance de ser afetado por algum tipo de status (sleep, burning, poison, stun e etc), redução de defesa contra certos tipos de armas (fraco contra armas perfurantes, armas de fogo, laminas e etc) entre outros.   
      *Existe algum elemento que pode alterar ou potencializar essa ação?*: Depende da desvantagem em questão, por exemplo um inimigo pode ter uma desvantagem elemental que aumenta a chance de acerto crítico das magias de fogo que ele for alvo  
      *Objetivo*: O objetivo dessa mecânica é estabelecer peculiaridades entre os diferentes inimigos e as diferentes raças de criaturas do jogo, fazendo com que o jogador possa acabar uma batalha mais rápido do que o normal caso preste atenção nos detalhes do mundo do jogo. Isso não quer dizer que caso o jogador não conheça as desvantagens das criaturas que ele não vá conseguir vencer as batalhas, a intenção desta mecânica não é tornar o jogo baseado em vantagens e desvantagens, mas dar ao jogar uma chance de finalizar as batalhas mas rápido que o esperado, ou seja, caso ele não conheça as desvantagens as partidas duraram o tempo máximo esperado para batalhas nas dungeons (de 1 a 3 turnos por exemplo), caso ele conheça as desvantagens ele pode traçar uma estratégia e terminar tudo no máximo no segundo turno ou até mesmo no primeiro.  
      *O que ela consome e como*: Depende do que será utilizado para usufruir da Desvantagem de Classe.  
      --------------------------------------------------------------------------------------------------------------------
2. *Estudo de casos*
   1. Descreva de forma detalhada uma batalha de 5 turnos, garantindo que todas as ações e mecânicas tenham sido utilizadas ao final dos 5 turnos e cobrindo a maior quantidade de combinações de situações possíveis.

Turno 1:

Personagem1 : ataca inimigo1  
 Personagem2: planta um feitiço  
 Personagem3: ataca o inimigo2 com uma adaga com um mini-game que dá múltiplos ataques. Ele aceta parte do mini-game conseguindo três ataques, o inimigo2, toma dois ataques e esquiva de um logo em seguida contra-atacando.  
 Personagem4: acessa uma desvantagem de classe do inimigo3 que diz que existe uma porcentagem de chance do inimigo ter medo de ataques de luz e fugir da batalha, o que é bom pois o inimigo3 é bem forte. Ele usa um ataque de luz, mas o inimigo não foge, apenas sofre dano.  
  
 Inimigo1: ataca personagem1  
 Inimigo2: usa uma habilidade de sua raça que solta esporos no campo causando chance dos personagens dormirem, mas ninguém dorme.  
 Inimigo3: usa uma habilidade de sua raça que permite a ele concentrar um ataque por um turno para causar muito mais dano de uma vez no próximo, o que é bem perigoso para a equipe.

Turno 2:

Personagem1 : Preocupado com o ataque concentrado do inimigo3 o personagem1 entra em modo de defesa evasivo o que aumenta as suas chances de esquivar do ataque, porém caso ele não esquive tomara todo o ataque, que causa ainda mais dano devido a penalidade na defesa do personagem causado pela guarda baixa do modo evasivo. De qualquer forma o personagem1 não tem muitos pontos de vida então vale a pena arriscar.  
 Personagem2: Se preparando para o ataque concentrado do inimigo3 ele entra em modo de defesa clássico de guarda fechada, ele não poderá esquivar mas tomara pouco dano. O problema é que ele não fará nenhuma ação nesse turno.  
 Personagem3: ataca o inimigo2 com a sua adaga com um mini-game e consegue dessa vez completar todo o mini-game conseguindo cinco ataques, sendo o último critico, derrotando o inimigo2  
 Personagem4: tenta novamente usar da desvantagem de classe do inimigo3, utiliza o seu ataque de luz e é bem sucedido, o inimigo 3 foge por medo da luz.  
  
 Inimigo1: A habilidade especial do inimigo1 se ativa. O inimigo1 e o inimigo2 são como se fosse um único organismo, dessa forma eles devem ser mortos ao mesmo tempo, caso contrário no início da vez deles eles voltarão a vida. Assim o inimigo2 volta a vida. Para sorte da equipe eles não são poderosos, mas devem ser mortos de forma sincronizada. Inimigo1 planta um feitiço misterioso.  
 Inimigo2: Também planta um feitiço  
  
Turno 3:

Personagem1 : usa um item de cura em si mesmo  
 Personagem2: ataca o inimigo1  
 Personagem3: com medo de matar o inimigo2 novamente sem querer o personagem3 usa novamente sua arma com mini-game mas dessa vez erra de proposito depois do segundo ataque, ele sabe que o inimigo2 aguenta 3 ataques e apesar desses inimigos serem desconhecidos e logo ele não ter acesso a sua barra de hp, ele deduz que como ambos são o mesmo organismo é provável que o inimigo1 tenha o mesmo hp e resistência, ele decide dar apenas dois ataques com seu mini-game pois ainda existe a chance dos inimigos morrerem por um contra-ataque o que seria problemático já que eles revivem de vida cheia. Então é melhor atacar devagar.  
 Personagem4: Entra em modo de defesa pois atacar e matar um inimigo pode ser problemático.  
  
 Inimigo1: Usa uma magia de cura no inimigo2. Isso é problemático, pois apesar da cura recuperar pouco hp é o suficiente para quebrar a conta do jogador que possibilitaria ele matar os dois ao mesmo tempo.  
 Inimigo2: Usa uma magia causando dano em área nos heróis. A magia causa pouco dano, mas pode ser bem incomodo levar dano por turno enquanto tenta acertar as contas para matar ambos.  
  
Turno 4:

O jogador pensa em fugir da batalha, mas conseguir desbloquear essa criatura no bestiário pode lhe dar algumas vantagens mais à frente.  
  
 Personagem1 : ataca inimigo2 para reduzir a vida dele novamente.  
 Personagem2: planta um segundo feitiço  
 Personagem3: lança uma magia em área que causa pouco dano, mas deixa o hp do inimigo1 e inimigo2 fraco o suficiente para morrem juntos com um ataque no próximo turno.  
 Personagem4: Fica em modo defensivo de guarda fechada para não atrapalhar os cálculos.  
  
 Inimigo1: tenta curar inimigo2, mas o segredo do personagem2 se ativa e faz com que a cura do inimigo vá para um personagem aleatório do jogador, um segredo do inimigo2 ativa, ele serve para cancelar o efeito de um segredo, porém o jogador tinha um segredo que copiar o efeito do segredo inimigo, copiando assim o anula segredo do inimigo e assim anulando o anula.  
 Inimigo2: usa mais uma vez seus esporos para fazer os personagens dormirem. O personagem 1 e 3 dormem.  
  
Turno 5:

Personagem1 : dormindo.  
 Personagem2: ataca inimigo1 matando-o  
 Personagem3: dormindo  
 Personagem4: ataca o inimigo2 matando também junto do inimigo1, assim ambos morrem em definitivo.