

100 интересных механик боссов

- 1 Эта битва происходит перед массивной печью. По мере того, как битва продолжается, печь становится все горячее и горячее, почти до невыносимого уровня. Кому-то нужно присматривать за огромной печью, пока другие сражаются, чтобы не расплавиться!
- 2 Босс будет призывать врагов, которые будут отвлекать игроков, пока босс лечит себя.
- 3 Комната, в которой находится босс, оформлена как длинный коридор. По мере того, как босс становится слабее, они будут бежать дальше по длинной комнате. Ловушки покрывают комнату.
- 4 Боссу нельзя находиться рядом с предметом или другим боссом, иначе он будет быстро восстанавливать здоровье; держать его подальше облегчит сражение.
- 5 Босс слеп и получает урон при попадании естественного света. Искателям приключений нужно использовать Чувство Тремора/Эхолокацию босса, чтобы направить его в лучи света.
- 6 Босс сливается со слизью, чтобы стать больше и сильнее, но он может стать настолько большим, что просто взорвется.
- 7 В этом районе продолжаются ритуалы, каждый из которых должен быть прерван определенным образом в течение следующих нескольких минут. Каждый завершенный ритуал наделяет босса негативной энергией, обостряя бой и приближая конец света.
- 8 Игроки должны сражаться со стропил над сценой, пытаясь помешать злодею саботировать представление, идущее внизу.
- 9 Босс находится в канализации, и монстры были помещены в канализацию, чтобы справиться с отходами, но в конечном итоге они атакуют как игроков, так и босса.
- 10 Есть огромное минное поле, вокруг которого бродит кровожадный невидимый монстр. Минны наносят тяжелый урон как игрокам, так и элементалю, и группам, которые не могут найти монстра, приходится активировать минны, чтобы либо убить его, либо отпугнуть.
- 11 Злодей накладывает на игроков заклинание, заставляющее их говорить и описывать свои действия стихотворным образом.
- 12 Группа сражается с существом, которое может превратить людей в лобстеров на ход, если ударит их.
- 13 Босс — лич, чья филактерия — бомба, которая уничтожит подземелье и все в

радиусе трех миль. Кто-то должен обезвредить бомбу, пока другие персонажи заняты личем.

- 14 Босс находится на ринге в стиле гладиатора. По косвенным признакам во время боя игроки понимают, что босс на самом деле не пытается причинить им вред, а вместо этого пытается сделать бой максимально ярким, чтобы они все могли пережить еще один день на арене.
- 15 Игроки входят в комнату с кнопкой и запертой дверью. Если ее нажать, то все теряют сознание и видят во сне битву с боссом на 4-5 уровней сильнее их. Если они умирают во сне, то просыпаются в реальном мире, и дверь в соседнюю комнату открыта. Они могут снова войти в сон, чтобы уничтожить босса
- 16 Босс может быть убит только смертными руками. Оружие, магические заклинания и любой тип урона, кроме кулаков/природного оружия, не могут нанести урон боссу. Бессмертные и боги не могут его повредить.
- 17 Босс — стеклянный голем, который может прятаться и лечиться внутри зеркал. Игроки могут видеть голема в зеркале, но должны разбить стекло, чтобы заставить его выйти.
- 18 Босс неподвижен в центре комнаты. Когда он получает достаточно урона от одного из основных направлений, он становится неуязвимым для урона с этой стороны, заставляя игроков маневрировать по комнате, а миньонов продолжать наносить урон игрокам.
- 19 Во время прогулки по пещере персонажи случайно зашли в открытый рот босса. Там могут случатся бои со слизнями, желатиновыми кубами или мелкими паразитами, а конечном итоге дорога приводит к кислотным лужам. Группа может бежать или пробиваться. Возможный риск пищеварения, если будут идти медленно.
- 20 Босс — стена, медленно сужающая комнату и толкающая группу к яме или стене из шипов.
- 21 Босс - бочковой голем. Туловище в основном - это полные бочонки. Одни наполнены пивом, другие - вином. Игроки могут нацеливаться на слабые места, такие как пробки и трещины, чтобы слить алкоголь и ранить босса. После того, как конечности и части осушены, их можно сжечь.
- 22 В деревне есть яма гулей/зомби. Когда любимый человек умирает, они бросают его туда, чтобы обратить. Вас подкинули в качестве еды.
- 23 Босс обладает «воющей пустотой». Никакие словесные команды или заклинания не работают. Посмотрите, могут ли игроки работать, не разговаривая и не переписываясь друг с другом.
- 24 Склевые вместе: Босс — это два смертоносных босса, неразрывно склеенных спиной к спине. Их движение уменьшается вдвое/втрое. Они не сотрудничают друг с другом. Только одна из особей доминирует в данный момент времени, другая тащится за собой. В свой ход бросьте d4. На 1 боссы

ссорятся между собой и не предпринимают значимых действий (подбросьте монетку, чтобы увидеть, изменится ли доминирующий человек). При выпадении 2 или 3 оба босса могут попытаться атаковать цель, против которой они стоят, но делают это с помехой. На четверке доминирующий босс может атаковать как обычно, а подчиненный атакует с помехой. Если один человек умирает или становится недееспособным иным образом, другой постоянно доминирует и атакует как обычно, но его скорость остается прежней.

- 25 Босс напивается: его носят на легком паланкине самые сильные и быстрые миньоны. Он отказывается касаться земли, так как это унижительно. Босс — мощный атакующий с дальнего боя, но половину хода он проводит, выкрикивая сбивающие с толку приказы, вместо того, чтобы предпринимать соответствующие действия. Если босс касается земли, у него начинается истерика, и он запускает очень сильное AoE-заклинание на вечеринку.
- 26 Газовый бой: босс страдает от ужасного магического расстройства желудка. Бросьте 1d4, на 4 босс, вместо того, чтобы действовать, стонет и выпускает вонючее облако. Вред от него получают только противники босса.
- 27 Босс является вспомогательным персонажем. Большинство его головорезов — «танки». Всякий раз, когда его головорезы падают, босс исцеляет их. «Танки» также защищают босса.
- 28 Встань в Огонь! - Босс получает дополнительный урон от потоков Некротической/Отрицательной Энергии. Эти потоки также могут навредить самим игрокам.
- 29 Держите его подальше от огня! - Вокруг комнаты есть потоки энергии, которые исцеляют Босса, если он стоит в ней. Вы должны выбить его из потоков, чтобы победить его.
- 30 Боссы - это группа злых воинов-колдунов, которые чрезвычайно сильны, однако они испытывают боль и ошеломление всякий раз, когда кто-то использует букву "z" в разговоре.
- 31 Ловля камней: Босс прячется во рту гигантской каменной рыбы, которая умеет плавать в земле, как в воде. Рыба не может выйти за пределы сферы определенного радиуса, но позволяет боссу появляться из стен и потолков и пытаться крошить людей.
- 32 Метка тени: босс может с преимуществом удерживать человека, просто стоя на его тени. У босса есть несколько прожекторов, которые можно перемещать по полю боя. Хотя босс не может удерживать людей на темном поле боя, у босса острое темновидение.
- 33 Тип адаптивности А) Босс может быть поврежден только в первый раз каждой атакой, после чего босс становится неуязвимым для этой атаки до продолжительного отдыха. Партия должна придумать новые способы нанести урон боссу. (Смена оружия, новые заклинания и т. д.) Адаптивность типа В) Босс защищен щитом, отражающим урон того типа, который последний раз

использовался для удара по боссу.

- 34 Босс пытается наводнить поле битвы фактически бесконечным количеством крошечных, слабых, надоедливых злодеев (летучих мышей, бесов, комаров). Само количество было бы смертельным, если бы они не были отброшены (светом, огнем, звуком и т. д.). Кто-то должен поддерживать этот эффект во время битвы с боссом, чтобы до него добраться
- 35 Босс одет в мощную тяжелую броню, которая получает урон вместо босса, но делает его медленным. Когда броня подвергается атаке, она ломается и делает босса уязвимым, но в результате босс становится быстрее и маневреннее. За каждую разрушенную броню босс получает больше урона, тяжелые атаки босса становятся слабее/меньше, но он начинает наносить легкие атаки, скорость передвижения +, порядок инициативы + и т. д.
- 36 Босс чередует атакующий и оборонительный режимы. Во время атакующих ходов он получает +10 ко всему урону, но имеет -5 к броскам атаки, может атаковать 3 раза за ход, но получает удвоенный урон от всех физических атак. После истощения определенного количества хп (устанавливает DM) он переходит в защитный режим. В этом режиме он не может атаковать или двигаться, однако получает 1/4 урона от всех физических атак, имеет шанс 1 из 6 отразить весь урон обратно атакующему и лечится на $Xd4$ очков (где X — количество игроков) в начале своего хода. Защитный режим длится до тех пор, пока он не потеряет достаточно здоровья (опять же, устанавливает DM) или не восстановится до полного здоровья. Затем он возвращается в режим атаки.
- 37 Ведьма Босс задает игрокам викторины во время битвы. Если игроки отвечают правильно, босс теряет несколько очков жизни. Ответьте неправильно, и босс получит дополнительный ход.
- 38 Каждый раунд босс автоматически противостоит одному типу атаки случайным образом в каждом раунде до начала следующего хода. Бросьте d3- 1: Ближний бой 2: Магия 3: Дальний бой. Если босса атакуют в ближнем бою, он ответит ударом ближнего боя, если босса атакуют дальним ударом, он ответит дальним ударом и т. д.
- 39 У босса-скелета нет собственной головы. Вместо этого он использует черепа других в качестве замены. Когда на него надевают чужой череп, босс получает все его способности и свой внешний вид. Получение достаточного урона приводит к тому, что текущий череп босса взрывается. Босс должен чередовать несколько разных классов. Ему помогают миньоны, приносящие спрятанные черепа. В конце концов, у него заканчиваются черепа, и он пытается бежать, но, как пресловутый цыплёнок с отрезанной головой, не может сказать, куда он идет.
- 40 Босс получает сопротивление к случайному типу урона на один раунд, каждый раунд.
- 41 Боссом управляет компьютер на основе карт, и компьютер может удалять и вставлять различные карты, чтобы изменить стратегию босса или отключить

некоторые из его способностей.

- 42 Босса тащат в центр поля З приспешника. В несобранном виде босс буквально представляет собой груду разумного металломолота. У него высокий КД, но нет скорости передвижения. Он может говорить и колдовать или использовать свой верный короткий меч. Если искатели приключений исследуют его труп, они обнаружат, что он просто превратился в груду обломков.
- 43 В логове босса все карманы, сумки, скоросшиватели, ранцы, кейсы, рюкзаки, чемоданы, багаж и т. д. становятся кусачими челюстями монстра.
- 44 Массивный маятник в логове обнаруживает невидимого босса, когда вес достигает своего апогея. Персонажи могут попытаться использовать магию или физические средства, чтобы удержать вес и сделать врага видимым.
- 45 Босс — это рой насекомых, наномашин, магических частиц или чего-то еще подобного. У него большой запас общих очков жизни, представляющий количество его массы, хотя эта масса может быть разделена на несколько тел. Во время бросков инициативы, рой может разделиться на более мелкие тела или слиться с соседними телами, чтобы сформировать более крупные тела. Например, в течение одного раунда они могут быть ордой более мелких и слабых существ, а в следующем раунде они могут слиться воедино, чтобы стать более крупным и сильным существом. У Мастера есть ряд блоков характеристик, подготовленных для существ, которых может сформировать этот босс, каждый из которых имеет минимальное требование НР для формирования. Чтобы сделать вещи более интересными, вокруг поля битвы могут быть спрятаны склады дополнительной массы, до которых босс попытается добраться, чтобы восстановить очки жизни и массу. Если они хотят подавить босса, игрокам придется помешать любой части босса добраться до этих запасов НР.
- 46 Злодей, который получает новые биологические нарости каждые два хода. Начинается как Уровень опасности 4 с кучей здоровья и в конечном итоге может превысить Уровень опасности 20. Работайте быстро или ПОГИБНЕТЕ.
- 47 Босс лечится на определенное количество, скажем, 5dx за раунд (x растет в зависимости от того, насколько высок уровень группы) при помощи исцеляющих кристаллов, которые находятся на платформах, на которые нужно взобраться, чтобы сломать их. У каждого из кристаллов есть определенный НР, и после уничтожения они перестают лечить босса.
- 48 Босс совершенно неуязвим. Но это не означает, что он физически силён или способен избежать, скажем, заключения или плена. Его просто нельзя физически ранить.
- 49 Боссы — это темное зеркало искателей приключений из другого мира. Один из главных квестодателей на самом деле отправился с этого плана на план авантюристов и собрал их вместе, потому что знал, что у них есть большой потенциал силы — так как он знал об их злой мощи. Сделайте их

искаженными версиями персонажей, а на помощь игроку придут хорошие версии злодеев, с которыми персонажи сражались на своем родном плане. Например, гном-клерик был чернокнижником, боец был рыцарем смерти, волшебник был чародеем и т. д.

- 50 Босс обладает мощными гексатическими способностями. Каждая шестая атака исцеляет ее в два раза больше нанесенного урона. Подвох - это любое нападение, в том числе тычок в нос. Убедитесь, что персонажи поймут это.
- 51 Свет выключается во 2, 6, 10 раундах и так далее, а включается обратно ослепляющей вспышкой в раундах 4, 8, 12 и так далее, и необходимо сделать спасбросок Телосложения, чтобы избежать ослепления. Игроки могут закрыть глаза, чтобы избежать ослепления, но в этом раунде будут атаковать с помехой.
- 52 У босса есть логово, полное смертельных ловушек и могущественных миньонов, и он всегда остается на шаг впереди персонажей. Во время финального противостояния выясняется, что босс просто умный простолюдин с хорошими связями, совершенно неспособный сражаться с партией в лоб.
- 53 Босс в конце каждого хода получает все более мощную и большую атаку по области, но теряет свои достижения, когда его сбивают с ног.
- 54 Босс находится в очень высокой траве, дающей ему и его миньонам полное укрытие.
- 55 Каждый раз, когда вы наносите удар по боссу, и у него нет временных очков жизни, он получает 5 временных очков жизни. Каждый раз, когда его временные очки жизни истощаются, количество временных очков жизни, которое он получает от удара, увеличивается на 1.
- 56 Торвин Сплетник - гном-воин, который отлично разоружает и использует оружие своих врагов против них самих. Он начинает без оружия и пытается забрать оружие игрока. Если ему это удастся и он сделает успешный бросок атаки своим оружием, он автоматически нанесет максимальный урон (или больше, или меньше, в зависимости от того, как вы хотите его разыграть).
- 57 Группа гномов или полуросликов, поклоняющихся мерзкому огненному божеству. Они встречают игроков возле действующего вулкана. Каждого из них относительно легко победить, но они меньше атакуют и больше пытаются схватиться и затащить себя и противника в действующий вулкан, стремясь к славной мученической смерти в лаве.
- 58 У босса есть камень, который позволяет ему полиморфироваться по желанию. Если игроки крадут камень, босс теряет способность, но тот, кто держит камень, случайным образом полиморфируется каждый второй ход. Босс пытается вернуть камень.
- 59 Босс защищен от лезвий, и все, что имеет лезвие, наносит половину урона. Дробящий урон работает как обычно. Атаки деревянными предметами наносят двойной урон.

- 60 Босс нацелен не на игроков, а на NPC, которого игроки должны защищать. Любой урон, нанесенный NPC, передается ближайшему игроку.
- 61 Босс - призрак, с советом из 3 человек. Босс по очереди овладевает каждым членом совета каждые несколько ходов, давая им новые заклинания, характерные для класса.
- 62 Каждый ход босс телепортируется в качестве бонусного действия. Каждый раз, когда босс получает урон, он телепортируется в случайное место на арене.
- 63 Некромант, который вырывает сердца из своих помощников, используя их, чтобы а.) нанести урон игрокам б.) исцелить себя в) телепортировать себя.
- 64 Каждый раз, когда босс кого-то убивает, он получает половину максимального здоровья. У него много миньонов, и он без колебаний убьет их для повышения.
- 65 Босс может летать и делать классные вещи, но полностью загипнотизирован заклинанием танцующих огней.
- 66 Мини-босс, найденный в Лесу, слое Бездны, которым управляет Бабушка Гусиная Кожа, могущественная Ночная Ведьма-Колдун (весь план представляет собой темный и неприступный лес, населенный темными версиями различных детских стишков и сказок): Дудочник — это могущественный бард, который вызывает стаи крыс и отправляет их на вечеринку. Когда герои, наконец, догоняют его, он крадёт и заколдовывает детей деревни и использует их как щиты / заставляет их атаковать группу.
- 67 Есть три босса, и каждый начинает с КД 15. Если партия убивает одного из них, КД двух других подскакивает до 25. Если группа убивает второго, КД последнего подскакивает до 30. Цель группы — убить всех троих за один раунд, обращая внимание на три символа на стене, которые показывают, насколько близок к смерти каждый босс, по тому, насколько ярко они светятся.
- 68 У этого существа есть что-то, что проявляется только тогда, когда оно находится в определенном настроении. Так что, возможно, монстр должен быть невероятно зол (и жив), чтобы вы могли что-то у него забрать. Вы можете изменить это, сделав существо очень хрупким, чтобы вы не могли сражаться с ним, пока вам это не понадобится.
- 69 Босс — низкоуровневый маг, окруженный клонами-прототипами. Всякий раз, когда вы его убиваете, один из клонов просыпается, но наделяет мага уникальными способностями. Один клон может понизить ваш КД в бою, у другого может быть скрытая атака и невидимость, у третьего может быть Метка охотника, и он может получить реакцию разведчика, чтобы бежать, когда враг подходит слишком близко, сохраняя при этом большую часть своих заклинаний.
- 70 Пара колдунов, которые безумно влюблены. Когда первый нокаутирован, другой колдун в качестве реакции накладывает невероятно мощное

заклинание на обидчика.

- 71 Дуэт боссов: один сильно бьет и имеет много HP, а другой более слабый помогает большому врагу лечением/чем-то еще. Всякий раз, когда маленький враг подвергается нападению, большой враг в ответ сходит с ума, нанося массу урона, поэтому группа должна попытаться сосредоточиться на большом, не причиняя вреда его приятелю.
- 72 Босс, который уязвим, только если вы его не видите. Если кто-то смотрит на него, ему нельзя причинить вреда. Однако, если на него никто не смотрит, его скорость передвижения снижается до минимума, и он уязвим. Позовите всех с закрытыми глазами, вслепую раскачивающихся по комнате!
- 73 Прежде чем группа сможет столкнуться с существом, им необходимо приобрести определенный предмет или материал, который может временно остановить безумное сопротивление существа или быстрое исцеление.
- 74 Босс начинает бой, как несколько слабых бойцов, но когда один из них убит, выжившие становятся сильнее.
- 75 У босса где-то в комнате спрятано зеркало. Тот, кто отражается в зеркале, получает половину урона, нанесенного боссу. Если зеркало разбито, босс получает уязвимость ко всем видам урона.
- 76 Босс — это испорченный священный артефакт с большим количеством HP. Эффект окружающей среды артефакта заставляет группу восстанавливать HP, а также запускает исцеляющие лучи. Исцеление сверх естественного предела здоровья существа добавляется в качестве временных очков жизни. Если какое-либо существо получает временные хитпойнты более чем в два раза больше своего HP, оно умирает. Важная деталь: босс не может воспользоваться регенеративным эффектом окружающей среды.
- 77 Изначально слабый босс с большим количеством миньонов, но по мере того, как миньоны умирают, постепенно усиливайте босса.
- 78 Могущественный рыцарь обязан служить злодею. Рыцарь должен подчиняться любому, кто первым скажет ему «пожалуйста». Злодей оглушил его, так что он не слышит, но если ты вылечишь это...
- 79 Почти непробиваемый босс в человеческом панцире, покрытый руническими татуировками, но если вы попадете стрелой в татуировку в виде круга на его шее, это позволит нанести урон цели в течение следующих 10 раундов. или, может быть, как бы долго стрела не попала в цель. Возможная сложность выше — он может убрать стрелы, пройдя спасбросок силы.
- 80 Бой происходит как на больших качающихся люстрах, так и под ними. Если люстра падает, страдают все сверху и снизу.
- 81 Нанесение вреда злодею является незаконным, иначе у партии возникнут проблемы с местными властями.
- 82 Возвышающийся зловещий обелиск из стали охраняют 3-6 анимированных

доспехов, 3-6 летающих мечей и 1-3 ужаса в шлемах. Обелиск покрыт светящимися тайными рунами, которые сияют ярче, когда игрок делает шаг вперед, чтобы противостоять ему, и в этот момент различные защитники переходят в атаку. Обелиск представляет собой символ, похожий на глаз, который перемещается по его поверхности каждый ход, чтобы направить луч, который восстанавливает и оживляет павших защитников.

- 83 Любой наносимый урон боссу наносит такой же зеркальный урон по атакующему
- 84 Тролль из Чалта, наполненный кровью огненного тритона, которая дает ему сопротивление урону от огня. Кислота наносит обычный урон, но больше не отключает регенерацию, только некротический урон останавливает регенерацию.
- 85 Два гуманоида-друида превращаются в разных животных, постоянно меняя форму и тем самым атакуют разным способом.
- 86 Огромный Заводной голем, который время от времени нужно заводить с помощью заводного ключа на его спине. Если его вовремя не завести, он выключается и переходит в бездействующее состояние, пока снова не включится.
- 87 Пользователь магии сражается со своей любимой виверной. В человека трудно попасть из-за множества защитных и отбрасывающих заклинаний, таких как Стена ветра и Порыв ветра, в то время как виверна обладает естественной жесткой защитой и сопротивлением. Однако, когда один движется (включая реакции), другой не движется. Они также имеют один и тот же пул HP.
- 88 Высокий худощавый монах бродит по лесу, двигаясь под звуки природы и атакуя капоэйрой. Он получает +7 к ловкости, если только не играет музыка без ритма. Тогда он получает -7 к ловкости.
- 89 Высокий комплект зачарованных доспехов бродит по сельской местности, собирая трупы для своего хозяина-некроманта. У него неприличное количество здоровья и КД, и он не может получить урон от атаки, которая наносит менее 10 единиц урона. Призванная атака в голову, наносящая более 30 единиц урона, или проверка захвата, сопровождаемая проверкой СИЛ со Сл 15, снимет шлем доспеха с его плеч, в результате чего он рухнет. Проверка внимательности покажет, что броня питается от маленького драгоценного камня на внутренней стороне лба. Ловкая рука Сл 19 может удалить драгоценный камень.
- 90 Ремесленник, который использует определенный запас тайной энергии (скажем, 100 маны) для питания своих магических доспехов и палочки. Он использует различные заклинания, каждое из которых отнимает ману. Его магическая броня предотвращает повреждения за счет маны. Тем не менее, он может потратить ход на высасывание маны из других форм жизни (а именно из игроков), поэтому хитрость с ним заключается в том, чтобы либо напрямую сломать его снаряжение, каким-то образом отключить магический

эффект, либо лишить его маны.

- 91 Хрустальный голем, уязвимый к урону от грома, сражается в соборе или другом храме. Рядом находится большой колокол или гонг. Атака гонга преобразует входящий дробящий урон в урон по области от грома. Выманите голема на территорию, ударьте в гонг - бинго.
- 92 Регенерирующий элементаль воды — элементаль воды, полностью восстанавливающий здоровье после каждого раунда боя из озера, в котором он обитает.
- 93 Уникальный голем из плоти размером с тело возвышается над любым существом среднего размера. Кожа голема из плоти побывала в ряде жестоких сражений и стала причиной того, что она порвалась и ему приходилось неоднократно зашивать раны после каждой битвы. Голем часто истекает кровью из швов в бою, особенно когда зверь получает урон от огня, из-за чего существо получает помеху при бросках атаки и проверках характеристик до конца своего следующего хода. Существо часто издает громкий рев, когда обгорает от любого источника огненного урона. Всякий раз, когда хиты Голема падают ниже 50% (207/18D12+90), любой урон от огня, наносимый Голему, также уменьшается наполовину и наносится создателю Голема, находящемуся в пределах 90 футов от места сражения.
- 94 Повелитель зверей дроу использует совиного медведя, чтобы уничтожить группу. Единственная проблема в том, что существо легко уговаривается едой.
- 95 Босс гоблинов владеет армией глиняных големов 2D12. На задней части каждого имеется большая трещина.
- 96 Босс, который пытается доказать, что группа проиграет, что бы они ни делали. Если игрок достаточно спорит с ним, он впадает в ярость. Это увеличивает силу, но снижает все остальные характеристики.
- 97 Сильный боец с большим мечом, излучающим магическую силу. Оказывается, он одержим оружием. Когда он обезоружен, он не будет знать, где он и что происходит, и немедленно сдастся. Просто убедитесь, что никто другой не поднимет меч.
- 98 Циклоп, который телепортируется на 15 футов назад каждый раз, когда его атакуют. Единственный способ убить его — использовать заклинания/бомбы, которые воздействуют на оба пространства одновременно, скрытно атаковать его или координировать несколько атак, поэтому должны быть игроки, ожидающие удара, пока циклоп телепортируется.
- 99 Босса можно победить, только заманив на тонкий трескающийся лёд, чтобы он провалился под воду.
- 100 Слепая волшебница использует птицу, которая летает над полем боя и служит ей вместо глаз, наблюдая за всем происходящим с высока.