Boss 1

Vie : 6 Combat : 2D rouge Défense : 1D Bleu Protection : 3

Argent initial: 4 Réputation: 8

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué. Sensible au dégâts des masses (+1 aux jets de dés faits par une masse).

Boss 2

Vie : 10 Dégâts : 3D orange Défense : 0D Protection : 3

> Argent initial : 5 Réputation : 9

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué. Immunisé contre les attaques à distance

Boss 3

Vie : 10 Dégâts : 5D jaune Défense : 2D Cyan Protection : 2

Argent initial: 5 Réputation: 10

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué.

Boss 4

Vie : 8 Dégâts : 3D orange Défense : 2D Vert Protection : 1

> Argent initial: 4 Réputation: 8

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué.

Boss 5

Vie : 10 Dégâts : 3D rouge Défense : 2D Bleu Protection : 3

Argent initial : 6 Réputation : 12

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué.

Boss 6

Vie : 6 Dégâts : 1D rouge Défense : 1D Bleu Protection : 2

> Argent initial : 3 Réputation : 6

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué. S'enfuit après deux tours d'attaque (remplacer par une nouvelle quête).

Boss 7

Vie : 8 Dégâts : 3D jaunes Défense : 2D Cyan Protection : 4

Argent initial : 4 Réputation : 8

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué. Perd un point de protection à chaque tour où il subit des dégâts au cours d'un même combat.

Boss 8

Vie : 10 Dégâts : 3D Orange Défense : 2D Vert Protection : 1

> Argent initial : 5 Réputation : 9

Le boss gagne une pièce supplémentaire à chaque tour qui passe sans qu'il soit attaqué. Le boss disparaît une fois qu'il a accumulé 10 pièces