

Boss

Qua vengono elencati i boss di ogni bioma, che appariranno durante la fase 3 del gioco (turno 25) e rimarranno fino all'inizio della fase finale (turno 36).

Da questa edizione i boss saranno considerati come giocatori, e come tali faranno il loro turno e avranno le varie azioni. I boss saranno inoffensivi e staranno fermi allo spawn del proprio bioma finché non verranno attaccati da un giocatore, da quel momento diventeranno aggressivi e daranno la caccia ai giocatori che si trovano nel loro bioma.

I boss sono molto impegnativi da sconfiggere, per questo è consigliato andarci ben equipaggiati e in gruppo, anche se la ricompensa la riceverà solo colui che darà al boss il colpo di grazia.

Le ricompense dei boss sono le migliori che potrete ottenere durante la partita, è perciò molto importante ottenerle.

Foresta: Harlequin il signore dei quattro venti

Punti vita: 25

Maestrale (passiva): ogni volta che colpisce un giocatore lo spinge indietro di 1 quadrato

Ponente (attiva): azione rapida, recupera 4 punti vita. CD 3

Tramontana (attiva): infligge 6 danni, gittata 2 e immobilizza il nemico colpito (non potrà fare l'azione di movimento). CD 4

Scirocco (attiva): infligge 3 danni, gittata 2, in un area di raggio 1 quadrato. CD 3

Equipaggiamento: bastone del vento (4 danni, gittata 1)

Ricompensa: benedizione della foresta (+3 agilità, ottieni un movimento bonus) + **pozione di cura grande** (cura 6+bonus astuzia punti vita) + a scelta tra **bastone dei quattro venti** (5+bonus agilità danni, gittata 2, passiva: quando colpisci un nemico puoi spingerlo indietro di 1 quadrato) oppure **corona della burrasca** (12+bonus forza armatura, attiva: crei una tempesta che parte da te e ha raggio 2 quadrati, ogni nemico al suo interno subisce 5+bonus agilità danni, viene spinto indietro di 1 quadrato e viene immobilizzato. CD 5)

Vulcano: Stan il tirannosauro primordiale

Punti vita: 30

Armatura vulcanica (passiva): alla fine di ogni turno, da quando viene ingaggiato, ottiene 2 armatura

Vampata (attiva): infligge 4 danni, in un'area di raggio 1 quadrato da dove si trova. CD 3

Furia primordiale (attiva): azione rapida, può attivare questa abilità solo se non ha armatura, per i prossimi 2 turni ottieni 2 danni bonus su ogni attacco e potrà fare 2 azioni a turno. CD 5

Colata lavica (attiva): ottiene 4 armatura, infligge 3 danni in un area di raggio 1 quadrato da dove si trova. CD 3

Equipaggiamento: artigli vulcanici (5 danni, gittata 0)

Ricompensa: benedizione del vulcano (+3 forza, all'inizio di ogni turno ottieni 2 armatura) + **pozione di cura grande** (cura 6+bonus astuzia punti vita) + a scelta tra **martello del sole** (7+bonus forza danni, gittata 0, passiva: quando colpisci un nemico con quest'arma ottieni bonus forza armatura) oppure **corazza primordiale** (12+bonus forza armatura, passiva: diventi inarrestabile)

Ghiacciaio: Bytini l'illusionista fantasmagorico

Punti vita: 20

Non mi troverete (passiva): Bytini ha 2 cloni di se stesso, ognuno dei quali ha 8 punti vita. I cloni possono lanciare dardo incantato.

Dardo incantato (attiva) infligge 4 danni, gittata 1. Nessun CD.

Trucco di magia (attiva): azione rapida, si scambia di posizione con un clone. CD 5

Non è Bytini! (attiva): azione rapida, crea un clone di se stesso. CD 5

Equipaggiamento: bacchetta magica (3 danni, gittata 1)

Ricompensa: benedizione del ghiacciaio (+3 astuzia, riduce di 1 tutti i tuoi CD) + **pozione di cura grande** (cura 6+bonus astuzia punti vita) + a scelta tra **mantello dell'illusionista** (12+bonus forza armatura, passiva: crei un clone di te stesso con 10+bonus astuzia punti vita che potrà solo fare azioni di movimento, massimo 2 per turno, se muore verrà creato istantaneamente un altro clone sulla tua posizione, attiva: azione rapida, ti scambi di posizione con il clone. CD 4) oppure **bacchetta delle meraviglie** (6+bonus astuzia danni, gittata 1, attiva: azione rapida, il tuo prossimo attacco con quest'arma in questo turno riduce di 1 tutti i tuoi CD. CD 3)

Deserto: Rimashu l'imperatore delle sabbie

Punti vita: 15

Deserto, il tuo imperatore è tornato! (passiva): Rimashu ha 2 guardie di sabbia insieme a lui, sarà immune a tutti i danni finché almeno una guardia è viva. Le guardie hanno 7 punti vita e attaccheranno con la lancia (2 danni, gittata 0)

Ordine di morte (attiva): azione rapida, per questo turno le guardie sono potenziate e faranno 2 danni in più. CD 3

Rinforzi (attiva): azione rapida, evoca una guardia di sabbia. CD 5

Esecuzione (attiva): infligge 7 danni ad un giocatore, gittata 1, infligge 2 danni in più per ogni guardia morta. CD 5

Equipaggiamento: lancia imperiale (5 danni, gittata 1)

Ricompensa: benedizione del deserto (+2 a tutte le statistiche, non potrai più avere visione limitata) + **pozione di cura grande** (cura 6+bonus astuzia punti vita) + a scelta tra **lancia delle sabbie** (6+bonus a scelta danni, gittata 1, attiva: azione rapida, il tuo prossimo attacco con quest'arma in questo turno acceca il nemico. CD 4) oppure **veste imperiale** (12+bonus forza armatura, attiva: azione rapida, evoca una guardia di sabbia che ti rende immune finché è in vita, con 7 punti vita. Puoi avere massimo 2 guardie contemporaneamente (attacco: lancia 2 danni, gittata 0) CD 5)

