

Bonus dei mostri speciali:

Punti Vita del mostro:

Servi: x2
Campione: x6
Unico: x8

Livello del mostro:

Campione: +2
Unico: +3

Esperienza guadagnata:

Campione: x3
Unico: x5

Bonus dei mostri unici:

Aura:

Il mostro può possedere le seguenti Auro:

Potenza (a livello del mostro / 4), Sacro Fuoco (a livello del mostro / 2), Spine (a livello del mostro / 4), Mira Benedetta (a livello del mostro / 4), Sacro Gelo (a livello del mostro / 2), Sacro Shock (a livello del mostro / 2), Condanna (a livello del mostro / 4), Fanatismo (a livello del mostro / 4)

Maledizione:

Se il mostro unico colpisce, il 50% delle volte verrà lanciata sul personaggio una maledizione Amplifica Danno di livello pari al livello del mostro / 4

Campione:

Danno minimo: x2
Danno massimo: x2
Probabilità di colpire: x2
Velocità: +20%
Grado d'Attacco: +120%

Incantatore del Freddo:

Danno minimo da Freddo: (danno minimo)
Danno massimo da Freddo: (danno massimo)

Durata di congelamento: +20

Probabilità di colpire: x2

Resistenza al Freddo: 75%

Quando muore lancia una Nova Gelida di livello pari al livello del mostro stesso

Velocità extra:

Mostri unici e Servi hanno velocità aumentata

Grado d'Attacco: x2 (solo mostri unici)

Incantatore del Fuoco:

Danno minimo da Fuoco: (danno minimo)

Danno massimo da Fuoco: (danno massimo)

Probabilità di colpire: x2

Resistenza al Fuoco: 75%

Quando muore infligge un danno pari al 75%-100% della Vita massima in un raggio di 4 yards, similmente all'Esplosione del Cadavere

Incantatore del Fulmine:

Danno minimo da Fulmine: (danno minimo)

Danno massimo da Fulmine: (danno massimo)

Probabilità di colpire: x2

Resistenza al Fulmine: 75%

Se il mostro viene colpito, rilascia un Scarica Elettrica di livello pari al livello del mostro stesso (occhio)

Resistenza magica:

Resistenza al Fuoco: 75%

Resistenza al Fulmine: 75%

Resistenza al Freddo: 75%

Risucchio di Mana:

Danno minimo al Mana: (danno minimo x 4)

Danno massimo al Mana: (danno massimo x 4)

Probabilità di colpire: x2

Resistenza al magico: +75%

Colpo multiplo:

Il mostro lancia 2 colpi a distanza extra dello stesso tipo

Colpo spettrale:

Resistenza al Fuoco: +20%

Resistenza al Fulmine: +20%

Resistenza al Freddo: +20%

Probabilità di colpire: x2

A caso tra danno da Fuoco, da Fulmine, da Freddo, da Veleno o magico:

Colpo elementale minimo: (danno minimo)

Colpo elementale massimo: (danno massimo)

Pelle di pietra:

Resistenza al danno fisico: +80%

Difesa: x3

Forza extra:

Danno minimo: x3

Danno massimo: x3

Probabilità di colpire: +25%

Teletrasporto:

Quando la Vita del mostro è minore di un terzo della vita massima, oppure il mostro attacca a distanza ed il giocatore è troppo vicino, il mostro si teletrasporta nelle vicinanze e rigenera il 25% di Vita

Furto:

Il mostro ruba le pozioni contenute negli slots della cintura, una per ogni colpo andato a segno, facendole cadere per terra.