

Resistance

FoldUnfold Table of Contents Introduction - Normal-Tier Enemy List - BOSS-Tier List - DLC Resistance Tiers - DLC-Tier Enemy List Results Notes

Introduction

*This article is about **Non-Player Enemies' Fire, Magic, Lightning and Dark Resistances**, however, they share identical damage calculation formula as Player Elemental Defence Every Tier has a corresponding Player-Elemental-Defense Number, see Tier-List for details.*

Unlike Players who can adjust their Resistance with Gears, Spells and Consumables, Enemies in the game have fixed Resistance categorized into "Tiers". In total, there're 8 Tiers that are consistent for all enemies as well as elements, meaning:

- Using **different** infused weapon with **same** elemental attack rating on two enemies with **same** Resistant Tier towards that element will result in **same** damage.

As Tier increases, elemental damage are decreased at **fixed percentage**. See below for Tiers:

Resistance Tiers

Tier	Reduction	Player Defense
None	N/A	N/A(Players can't have less than 0)
Very Low	10%	0
Low	15%	50
Medium	30%	200
High	50%	400
Very High	70%	600
Extreme	85%	750
Immune	100%	N/A (Player Defense capped at 890->99%)

None means 100% damage of the spell cast, that tier can be used to determine one's Max-potential.

Water soaked enemies receive 300 Fire defense extra and -150 Lightning defense, thus

Medium(200) would become Low(50).

Bosses have the same Tiers, only with an initial **15% reduction** compared to Normal-TIER, see BOSS-TIER.

DLC Bosses and enemies follow a different set of tiers.

For exact numbers and test methods used, see *Results*.

- Normal-Tier Enemy List

Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
General					
Invading Phantoms / All Roaming Souls / Blue Phantoms	Med	Med	Med	Med	No matter <i>what they wear</i>
All BLACK PHANTOMS	<i>various</i>	<i>various</i>	<i>various</i>	<i>various</i>	Same as their normal counterparts
Exceptions					
Crystal Lizards	?!?	?!?	?!?	?!?	<i>DLC Resistance</i>
Things Betwixt					
Kobold	Med	Low	Med	Med	
Undead Traveler	Low	Med	Med	Med	
Ogre	Med	Low	Med	Med	
Falconer	Low	Med	Med	Med	
Majula					
Enslaved Pig	High	Low	High	High	
Skeleton	Med	Very Low	Med	Med	
Forest of Fallen Giants					
Hollow Infantry	Very Low	Med	Med	Med	
Hollow Soldier	Low	Med	Med	Med	

Old Ironclad Soldier	High	Med	Low	Med	
Heide Knight	Low	Med	Low	Med	
Flame Salamander	Med	Immune	Med	Med	<i>The only enemy with initial Immune-Tier</i>
Heide's Tower of Flame					
Old Knight	High	High	High	Med	
No-man's Wharf					
Varangian Sailor	None	None	None	None	<i>The only enemy with all None-Tier</i>
Dark Stalker	Med	Very Low	Med	High	
Stray Dog	Med	Low	Med	Med	
Hollow Infantry	Very Low	Med	Med	Med	
Suspicious Shadow	Low	Med > Very High—	Med > Low	Med	<i>Standing in water</i>
The Lost Bastille					
Heide Knight	Low	Med	Low	Med	
Stray Dog	Med	Low	Med	Med	
Undead Jailer	Low	Med	Med	Med	
Royal Swordsman	Low	Med	Low	Med	
Undead Citizen	Very Low	Med	Med	Med	
Belfry Luna					
Stray Dog	Med	Low	Med	Med	
Bell Keepers	Med	Med	Med	Med	
Sinner's Rise					
Royal Swordsman	Low	Med	Low	Med	
Undead Citizen	Very Low	Med > Very High— *	Med > Low*	Med	<i>*Only in Water</i>
Enhanced Undead	Very High	Very High > Immune	Very High > High—	Very High	<i>Standing in Water</i>
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes

Huntsman's Copse					
Rogue	Low	Med	Med	Med	
Captive Undead	Very Low	Med	Med	Med	
Undead Laborer	Very Low	Med	Med	Med	
Great Moth	Med	Low	Med	Med	
Necromancer	High	Med	Med	Med	
Skeleton	Med	Very Low	Med	Med	
Armored Skeleton	Med	Very Low	Med	Med	
Bonewheel Skeleton	Med	Very Low	Med	Med	
Torturer	Low	Med	Med	Med	
Artificial Undead	Low	Med	Med	Med	
Undead Purgatory					
Skeleton	Med	Very Low	Med	Med	
Necromancer	High	Med	Med	Med	
Harvest Valley					
Skeleton	Med	Very Low	Med	Med	
Undead Steelworker	Very High	Med	Med	Med	
Poison Horn Beetle	Med	Very Low	Med	Med	
Undead Laborer	Very Low	Med	Med	Med	
Artificial Undead	Low	Med	Med	Med	
Mounted Overseer	Low	Med	Med	Med	
Earthen Peak					
Undead Steelworker	Very High	Med	Med	Med	
Poison Horn Beetle	Med	Very Low	Med	Med	
Undead Laborer	Very Low	Med	Med	Med	
Manikin	Low	Med	Med	Med	
Grave Warden	Med	Med	Low	Med	

Desert Sorceress	Very High	Very High	Very High	Very High	
Mimic	Med	Very Low	Med	Med	Wooden
Iron Keep					
Alonne Knight	Med	Very High	Low	Med	
Alonne Knight Captain	Low	Very High	Low	Med	
Ironclad Soldier	High	Med	Low	Med	
Mimic	Med	Med	Very Low	Med	Metal
Belfry Sol					
Bell Keepers	Med	Med	Med	Med	
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Shaded Woods					
Goblin	Med	Low	Med	Med	
Basilisk	Med	Low	Med	Med	
Giant Basilisk	Med	Low	Med	Med	
Lion Clan Warrior	Extreme	Extreme	Extreme	Extreme	The only enemy with all Extreme-Tier
Forest Guardian	Med	Med	Med	Med	
Flexile Sentry	Med	Low	Med	Med	Uses BOSS-TIER
Doors of Pharros					
Primal Knight	Low	Low > High— *	Low > None*	Med	*Only in Water
Gyrm Warrior	Very Low	Med	Med	Med	
Gyrm	Very Low	Med > Very High— *	Med > Low*	Med	*Only in Water
Dog Rat	Med	Very Low > Med+	Med > Low	Med	Standing in Water
Mimic	Med	Very Low > Med+	Med > Low	Med	Standing in Water, Wooden
Brightstone Cove Tseldora					
Undead Peasant	Very Low	Med	Med	Med	
Undead Boar	Very High	Low	Very High	Very High	
Giant Undead Boar	Med	Low	Med	Med	

Parasite Spider	Med	Low	Med	Med	
Parasitized Undead	Med	Low	Med	Med	
Basilisk	Med	Low	Med	Med	
Hollow Mage	High	Med	Med	Med	
Lord's Private Chamber					
Duke Tseldora	Very Low	Med	Med	Med	
Vengarl's Body	Med	Med	Med	Med	
Grave of Saints					
Captive Undead	Very Low	Med	Med	Med	
Corpse Rat	Med	Very Low	Med	Med	
Undead Citizen	Very Low	Med	Med	Med	
The Gutter					
Captive Undead	Very Low	Med	Med	Med	
Hunting Dog	Med	Low	Med	Med	
Undead Citizen	Very Low	Med	Med	Med	
Poison Horn Beetle	Med	Very Low	Med	Med	
Corrosive Ant Queen	Med	Med	Low	Med	Not weak to Fire
Black Gulch					
Coal Tar	Med	Very Low	Med	Med	
Razorback Nightcrawler	Med	Very Low	Med	Med	<i>Uses DLC Tiers</i>
Elite Giant	Med	Med	Med	Very Low	
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Shrine of Winter					
Goblin	Med	Low	Med	Med	
Royal Swordsman	Low	Med	Low	Med	
Heide Knight	Low	Med	Low	Med	
Drangleic Castle					

Primal Knight	Low	Low > High— *	Low > None*	Med	<i>*Only in Rain</i>
Royal Swordsman	Low	Med > Very High— *	Low > None*	Med	<i>*Only in Rain</i>
Royal Guard	Low	Med > Very High— *	Low > None*	Med	<i>*Only in Rain</i>
Stone Soldier	High	High	High	Low	
Ruin Sentinel	Med	Med	Low	Med	<i>Uses BOSS-TIER</i>
Alonne Knight Captain	Low	Very High > Immune*	Low > None*	Med	<i>*Only in Rain</i>
<i>King's passage</i>					
Stone Knight	High	High	High	Low	
Royal Guard	Low	Med	Low	Med	
<i>Shrine of Amana</i>					
Lindelt Cleric	High	Med > Very High— *	Med > Low*	Med	<i>*Only in Water</i>
Amana Shrine Maiden	High	Med > Very High— *	Med > Low*	Med	<i>*Only in Water</i>
Lizardman	Low	Med > Very High— *	Med > Low*	Med	<i>*Only in Water</i>
Ogre	Med	Low > High—	Med > Low	Med	<i>Standing in Water</i>
Acid Horn Beetle	Med	Very Low	Med	Med	
Giant Acid Horn Beetle	Med	Very Low	Med	Med	
Undead Supplicant	Very Low	Med	Med	Med	
Prowling Magus	High	Med	Very Low	High	
<i>Undead Crypt</i>					
Undead Laborer	Very Low	Med	Med	Med	
Grave Warden	Med	Med	Low	Med	
Leydia Witch	High	Very High	Very High	Very High	
Leydia Pyromancer	High	Med	Low	Med	
Wall Warrior	Med	Med	Very Low	Med	
Royal Guard	Low	Med	Low	Med	
Imperious Knight	Med	Med	Low	Med	

Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Aldia's Keep					
Kobold	Med	Low	Med	Med	
Mimic	Med	Med	Very Low	Med	<i>Metal</i>
Ogre	Med	Low	Med	Med	
Dragon Acolyte	Very High	Very High	Very High	Very High	
Basilisk	Med	Low	Med	Med	
Giant Basilisk	Med	Low	Med	Med	
Enhanced Undead	Very High	Very High	Very High	Very High	
Hunting Dog	Med	Low	Med	Med	
Giant Acid Horn Beetle	Med	Very Low	Med	Med	
Dragon Aerie					
Undead Citizen	Very Low	Med	Med	Med	
Guardian Dragon	Very Low	High	Med	Very Low	<i>Uses BOSS-TIER</i>
Dragon Shrine					
Drakekeeper	High	Med	High	Med	
Dark Priestess	High	Med	High	Med	
Dragon Knight	Med	Med	Med	Med	
Mimic	Med	Very Low	Med	Med	<i>Wooden</i>
All Giant Memories					
Royal Infantry	Low	Med	Med	Med	
Royal Soldier	Low	Med	Med	Med	
Giant	Med	Med	Med	Very Low	
Elite Giant	Med	Med	Med	Very Low	
Dark Chasm of Old					
Forest Spirit	Low	Low	Low	Med	

For example damage numbers and water affected scale, see Results

- BOSS-Tier List

BOSS-Tier means: 15% initial Resistance towards all 4 Elements, compared to Normal-Tier.

Boss	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
The Last Giant	Med	Med	Med	Very Low	
The Pursuer	Med	Med	Very Low	High	
Dragonrider	Med	Low	Low	Med	
Old Dragonslayer	Med	Med	Med	High	
Flexile Sentry	Med	Low > High—	Med > Low	Med	<i>Standing in Water</i>
Ruin Sentinels	Med	Med	Low	Med	
The Lost Sinner	Low	High	Med	Med	
Belfry Gargoyles	Low	Med	Med	Med	
Skeleton Lords	High	Very Low > Med+ *	Med > Low*	Med	<i>*only when Standing in Water</i>
Excutioner's Chariot	Med	Low	Low	High	
Covetous Demon	Low	Low	High	Med	
Mytha, the Baneful Queen	High	Low	High	Med	
Smelter Demon	Med	Very High	Med	Med	
Old Iron King	Med	Extreme	Low	Med	
Scorpioness Najka	High	Low	Med	Med	
Royal Rat Authority	Med	Very Low	Med	Med	
The Duke's Dear Freja	High	Med	High	High	
The Rotten	Med	Med	Low	High	
Dragonriders	Med	Low	Low	Med	
Darklurker	Med	Med	Low	Very High	
Looking Glass Knight	Med	Med > Very High—	Very High > High+	Med	<i>Soaked in Rain</i>
Demon of Song	Low	Med > Very High—	Med > Low	Low	<i>Standing in Water</i>
Velstadt, the Royal Aegis	Med	Med	Low	High	

Vendrick	Med	Med	Med	High	
Throne Duo, Watcher/Defender	High/Med	Med/Med	Low/Low	Med/Med	
Guardian Dragon	Very Low	High	Med	Very Low	
Ancient Dragon	Med	Extreme	Med	Med	
Giant Lord	Med	Med	Med	Very Low	
Nashandra	Med	Med	Low	High	

Notes

- There are no Bosses with **None** or **Immune** Tier.
- Bosses who end up as Mini-Boss will retain BOSS-Tier resistance.

Boss Fights that contains Normal-Tier

Encounter	Enemies	Notes
Flexile Sentry	Suspicious Shadow	
The Sinner	Prisoned Sinner	
Skeleton Lords	Skeleton	
Excutioner's Chariot	Skeleton and Necromancer	
Rat Authority	Dog Rat	
Prowling Magus & Congregation	Prowling Magus, Dark Priestess, Undead Supplicant and Undead Laborer	<i>All use Normal-Tier</i>
Duke's Dear Freja	Parasite Spider	
Rat Vanguard	The Boss Rat and Corpse Rat	<i>All use Normal-Tier</i>

- DLC Resistance Tiers

Enemies and bosses in the DLC follow their own set of tiers, with resistances varying from element to element. However, the damage taken by each element's tier relative to that element's Medium tier follows a simple 10% increment pattern.

Unlike other bosses, DLC Bosses do not have special tiers. They use the same tiers as normal DLC enemies.

DLC Tiers

All values are approximations based on empirical data and rounded to the nearest tenth.

Tier	Magic Reduction	Fire Reduction	Lightning Reduction	Dark Reduction	Damage taken relative to Medium Tier
Very Low	56.7%	49.1%	61.5%	47.7%	130%
Low	60.1%	52.4%	64.5%	51.8%*	120%
Low+	63.4%	56.9%	67.3%	55.8%	110%
Medium	66.8%	60.8%	70.4%	59.7%	100%
Medium+	70.1%	64.8%	73.5%	63.8%	90%
High	73.5%	68.6%	76.3%	67.9%	80%
High+	76.8%*	72.6%	79.3%*	71.8%*	70%
Very High	80.0%	76.5%	82.3%*	75.9%	60%
Very High+	83.4%	80.5%	85.2%	79.9%	50%
Extreme	86.7%	84.3%	88.3%*	84.0%*	40%
Extreme+	90.0%*	88.3%	91.3%	87.9%	30%

*Theoretical. No DLC enemy actually has this resistance

Note: These percentages only apply to spells and arrows. **Elemental melee weapon damage depends only on the tier.**

This means that if an enemy has Medium Dark and Medium Lightning resistances, then buffing your pure physical weapon with a Lightning resin will be **exactly the same** as using a Dark resin, despite the difference in reduction %.

Similarly, if an enemy has Medium Dark and Low Lightning resistance, a Lightning resin will be stronger than a Dark resin.

This tier rule does not apply to arrow elemental damage, infused or otherwise. Dark Arrows will generally be the strongest option against DLC enemies for this reason, and a Dark-infused bow will often be stronger than other elemental infusions.

- DLC-Tier Enemy List

<i>Crown of the Sunken King</i>					
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes

Sanctum Soldier	Med	Med	Low	Med	
Sanctum Knight	Med+	Med+	Low	Med+	
Sanctum Priestess	Very High	Very High	High	Extreme+	
Corrosive Egg Insect	Very Low	Very Low	Very Low	Med	
The Imperfect	Low+*	Very High*	Low*	Low+*	<i>*Approximate tiers</i>
Drakeblood Knight	Med	Med	Med	Med	<i>Uses non-DLC tiers (30% resistance)</i>
Razorback Nightcrawler	Med	Low*	Med	Med	<i>Approximate Fire tier</i>
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Elana	Low	Med	Med	High+	
Velstadt	Med	Med	Low	High	
Skeleton	Med	Very Low	Med	Med	
Sinh	Med	High+	Low	Med	
Afflicted Graverobber	Med	Med > High	Med > Low	Med	<i>Standing in Water</i>
Cerah	Med	Med > High	Med > Low	Med	<i>Standing in Water</i>
Varg	High	High > Very High	High > Med	High	<i>Standing in Water</i>

<i>Crown of the Old Iron King</i>					
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Ashen Warrior	Low	Very High	Med	Med	
Iron Warrior	Low	Very High	Med	Med	
Possessed Armor	Very High	Very High	Low+	Very High	
Fume Sorcerer	Very High+	Extreme+	Very High+	Extreme+	
Cask Runner	Low	None	Med	Med	<i>Fire damage causes them to explode</i>
Scorcher	Low	Very High	Med	Med	
Astrologist	Med	Med	Med	Med	
Alonne Knight	Med	Extreme	Low	Med	

Alonne Knight Captain	Low	Extreme	Low	Med	
Flame Salamander	Med	Immune	Med	Med	
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Fume Knight	High	Extreme+	Med+	Med+	
Aged Smelter Demon	Extreme	High	Med	Med	
Sir Alonne	Med	High	Med	Med	
Crown of the Ivory King					
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Spellsword	High	Med	High	Med	
Retainer	Extreme	Very High+	Very High+	Very High+	
Stray Dog	Med	Low	Med	Med	
Ice Golem	Med+	Very Low	Med+	Low+	
Rampart Golem	Med+	Med+	Med+	Med+	
Ice Rat	Med	Low+*	Med	Med	Approximate Fire tier
Undead Laborer	Very Low	Med	Med	Med	
Facsimile Giant	Very High+	Very High+	Extreme+	Low+	
Frozen Reindeer	Med	Low+*	Very High+	Very Low	Approximate Fire tier
Forest Spirit	Low*	Very Low*	Low*	Med	*Approximate tiers
Ivory Covetous Demon	Low*	Low	High+*	Med	*Approximate tiers
Flexile Sentry	Med	Low	Med	Med	
Mimic	Med	Med	Very Low	Med	Metal
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Aava	Med+	Low+	Med	Med	
Charred Loyce Knight	Low+	Med+	Low+	Med+	
Burnt Ivory King	High	High	Med	High	
Lud	Med+	Low+	Med	Med	
Zallen	Med+	Low+	Med	Med	

<i>Throne of Want</i>					
Enemy	Magic	Fire	Lightning	Dark	Notes
Aldia	Med+	High+	Med	High+	<i>Flame shield reduces all damage by 70% (phase 1), 90% (phase 2)</i>

**There may be an additional tier between Low and Low+ that takes ~14.2% more damage than Medium tier. The Imperfect's Magic and Dark resistances as well as Ice Rat's and Frozen Reindeer's Fire resistances fit this model.*

Full DLC test data is available here: [DLC Resistance Data Spreadsheet](#)

Results

+ Show Results - Hide Results

Normal-Tier Results

Number in Brackets are Water-affected

Tiers	Crystal Soul Spear	Flame Swathe	Wrath of God	Great Resonance Soul	Reduction
Immune	-	-	-	-	100%
Extreme	255	210	236	209	85%
Very High	510	420(-)	472(708)	419	70%
High	850	701	787	699	50%
Medium	1190	981(561)	1102(1338)	979	30%
Low	1445	1192(771)	1338(1575)	1189	15%
Very Low	1530	1262(841)	1417(1575)	1259	10%
None	1700	1402(981)	1575(1575)	1399	-

BOSS-Tier Results

Tiers	Crystal Soul Spear	Flame Swathe	Wrath of God	Great Resonance Soul	Urns(Non-DLC Bosses)	Reduction
Immune	-	-	-	-	-	100%

Extreme	N/A	178	N/A	N/A	29	85%
Very High	N/A	357	N/A	356	58	70%
High	722	596	669	594	97	50%
Medium	1011	834	937	832	136	30%
Low	1228	1013	1138	1011	166	15%
Very Low	1300	1072	1204	1070	175	10%
None	N/A(speculated 1445)	N/A(spec. 1192)	N/A(spec. 1338)	N/A(spec. 1189)	N/A	-

Methods of Obtaining Data

- General, all data were obtained:
 - In game.
 - At Bonfire Intensity 8+.
 - On Singleplayer mode / with no summons.
 - While not in Hard Mode.
 - With a Character with 99 Intelligence and Faith (200 BNS in all 4 Elements).
 - When Not using any Gears/Rings/spell that increase spell damage.
 - if available, away from water.
- For Bosses Results
 - Used Urns of the 4 element, Firebomb, Witching Urn, Lightning Urn and Hexing Urn.
- For normal enemies
 - Used Magic Staff of Wisdom+5 with Crystal Soul Spear to obtain Magic Resistance.
 - Used Pyromancy Flame+10 with Flame Swathe to obtain Fire Resistance.
 - Used Lightning Dragon Chime+5 with Wrath of the Gods to obtain Lightning Resistance.
 - Used Dark Chime of Want+5 with Great Resonant Soul to obtain Dark Resistance.
 - In order to avoid extra damage from HEADSHOT or COUNTER, all data were double tested.

DLC Testing Table

Boss	Firebomb	Witching Urn	Lighting Urn	Hexing Urn
Trio				
Elena	90	91	68	64
Sinh	63	76	82	92
Fume Knight	27	103 68	63 61	81 83
Alonne	72	76	68	92

Blue Smelter	72	30	68	92
Aava	99	68	68	92
Ivory King	72	61	68	74
Lud	99	68	68	92
Zallen	99	68	68	92

Notes

- All data are of patch 1.10
- The DLC bosses data are from the Scholar of the First Sin Edition, Ver. 1.02, Cal. 2.02

Revision #1
Created 17 December 2024 07:52:26 by jade
Updated 17 December 2024 07:52:27 by jade