**状态效果调整：**

燃烧状态所有受到伤害穿透无敌帧

每层虚弱效果使受到伤害+50%

凋零效果每次触发造成当前血量5%的魔法伤害（最少为1）

夜视效果移除黑暗和反胃效果

挖掘疲劳效果使下次受到的1❤及以上伤害增加Lvl x 4❤，然后移除挖掘疲劳效果。

失明效果移除夜视效果

**BOSS调整：**

BOSS不会产生无敌帧

凋零：

- 出生时锁定距离最近的玩家，每5s无视距离对该玩家造成一次X/5点的魔法伤害，X为战斗时间（秒）。

- 锁定的玩家死亡或下线时，凋零消失，不掉落任何物品，在原来的位置生成三个凋零骷髅头。

- 若自身为中心5x5x5范围内存在基岩，获得90%物理和魔法减伤。

末影龙：5000HP 50/0/0

- 血量每损失50%，复活所有水晶。

- 盘旋和轰炸时：锁定视线内随机玩家，向其方向发射高速泛狙弹幕，造成大量魔法伤害，每隔5s~15s更换锁定。

- 轰炸时：龙息弹附带巨大连锁爆炸。

- 俯冲时：将所有人向远离主岛中央的方向击飞，然后生成一个快速收缩至中心祭坛的毒圈，毒圈外的生物每秒受到一次20点的虚空伤害，毒圈收缩到13x13x13后消失。

栖息阶段无额外技能

**场景调整：**

主世界，下界，末地刷怪频率增加，白天的主世界时间高速流逝（基本可以当做永夜），并根据群系刷新不同怪物。

https://zh.minecraft.wiki/w/%E7%94%9F%E6%88%90/%E6%88%90%E7%BE%A4%E7%94%9F%E6%88%90%EF%BC%88%E7%94%9F%E7%89%A9%E7%BE%A4%E7%B3%BB%EF%BC%89

全群系：

史莱姆 1~16HP

末影人 200HP

女巫 60HP 50%全局减伤

海洋类型：

渊灵 90HP

渊灵垂钓者 90HP

溺尸 20HP 2甲

深海类型：

渊灵 90HP

渊灵垂钓者 90HP

渊灵蛮兵 130HP 8甲

渊灵祭司 110HP 50%全局减伤

渊灵术士 110HP 50%全局减伤

珊瑚傀儡 650HP 5甲

珊瑚巨像 950HP 5甲

守卫者 30HP

山地类型：

幻翼 70HP

蜘蛛 16HP

骷髅 20HP

雪山类型：

幻翼 70HP

劫掠兽 500HP

流髑 20HP

森林类型：

僵尸 20HP 2甲

蜘蛛 16HP

苦力怕 20HP

黑森林：

卫道士 50HP 8甲

恼鬼 14HP

苦力怕 20HP

河流和海岸：

渊灵 90HP

溺尸 20HP 2甲

苦力怕 20HP

沼泽：

僵尸 20HP 2甲

守卫者 30HP

苦力怕 20HP

平原：

僵尸 20HP 2甲

骷髅 20HP 2甲

苦力怕 20HP

冻原：

僵尸 20HP 2甲

劫掠兽 450HP

流髑 20HP

沙漠：

尸壳 20HP 20甲

骷髅 20HP

火焰人 50HP 12甲

热带草原：

骷髅 20HP

蜘蛛 16HP

火焰人 50HP 12甲

恶地：

尸壳 20HP 20甲

幻术师 70HP

火焰人 50HP 12甲

洞穴：

蜘蛛 16HP

僵尸 20HP 2甲

骷髅 20HP

苦力怕 20HP

水晶巨蟹 600HP 10甲

灵魂沙峡谷：

火焰恼鬼 14HP

凋零骷髅弓箭手 60HP 12甲

恶魂 500HP

地狱荒原：

猪灵 50HP 4甲

僵尸猪灵 50HP 4甲

燃魂 350HP 12甲

恶魂 500HP

玄武岩三角洲：

岩浆史莱姆 1~16HP 3~12甲

火焰人 50HP 12甲

恶魂 500HP

绯红森林：

猪灵 50HP 4甲

疣猪兽 750HP

火焰恼鬼 14HP

扭曲森林：

末影人 200HP

火焰人 50HP 12甲

凋零骷髅弓箭手 60HP 12甲

末地高地：

末影螨

末影人

远古守卫者

幻翼 70HP

唤魔者劫掠兽骑士

抗火药剂在下界不会阻挡火焰伤害

下界没有抗火药水状态的玩家持续被点燃3s并获得3s地狱之炎：受到的火焰伤害x5并且为真实伤害。

**怪物调整：**

**幻翼：**不再因为不睡觉而生成

**苦力怕：**生成时随机获得以下三种特性中的一种——

隐匿 - 隐身，爆炸强度为5

加速 - 移动速度极快，爆炸所需时间减半，爆炸生成虚弱II药水云

充能 - 4倍血量，4倍索敌距离，击退免疫，爆炸强度为6

**蜘蛛，洞穴蜘蛛：**生成时随机获得以下三种特性中的一种——

粘性 - 受到近战攻击使攻击者主手武器掉落

织网 - 在附近玩家位置生成蜘蛛网

神秘 - 附带无限时长的药水效果 迅捷IV 力量IV 生命回复IV 隐身

**僵尸，溺尸，尸壳，僵尸猪灵：**击退免疫，死亡后生成瞬间伤害II药水云，尸壳护甲极高但不会呼叫增援，生成时有3% / 1.5% / 0.5% 生成老练/精英/传说变种，生命变为2x/ 4x/ 16x，移动速度变为1.5x/ 2x/ 3x，近战攻击力+6/+12/+25，全身装备5/15/30级的随机附魔随机外观护甲。

**骷髅，流髑，凋零骷髅：**移动速度提升，攻击频率大幅加快，流髑受到近战攻击时对攻击者施加4s缓慢II，生成时有3% / 1.5% / 0.5% 生成老练/精英/传说变种，生命变为2x/ 4x/ 16x，移动速度变为1.5x/ 2x/ 3x，全身装备5/15/30级的随机附魔随机外观护甲，弓获得5/15/30级的随机附魔。

**女巫：**丢出的药剂瓶种类改变（眩晕 飘浮 剧毒 伤害）

**末影人：**激怒状态时会试图破坏头附近的方块，并攻击附近实体

**岩浆史莱姆：**尺寸>1的史莱姆死亡时留下岩浆源

**守卫者：**激光伤害\*3

**恶魂：**血量提升至500，火球爆炸强度提升至6

**猪灵蛮兵：**附近有猪灵死亡时，血量回复20，攻击力提升4（最多叠加十层到59.5）

**掠夺者：**初次建立仇恨时召唤一只恼鬼

**卫道士：**代替附近唤魔者承担伤害

蠹虫：被攻击时随机变为一种主世界怪物

地狱蠹虫：被攻击时随机变为一种地狱怪物

末影螨：被攻击时随机变为一种灾变精英怪（或巨人）