（场景切换，进入战斗视角）

**阶段1（普通人类形态）**

*（屏幕中央偏上部跳出对话框：黑蔷薇：愚蠢的入侵者。）*

**（回合1）**

boss平A（普通斩击）——全队原本生命值血量最高的人

**（回合2）**

boss平A（普通斩击）——全队原本生命值血量最高的人

**（回合3）**

*（屏幕中央偏上部跳出对话框：黑蔷薇：让我来审判你们。）*

（boss蓄力）

按照全队原本生命值由高到低头顶上出现1,2,3的计数标记

（标记出现后boss回合结束，蓄力动画消失）

**（回合4）**

boss释放全屏伤害：sword burst

（所有角色受到原本生命值血量50%的伤害(可以靠减伤、护盾、保护类技能减少伤害)）

（角色身上跳出的伤害，数值左侧显示伤害名称。例如：sword burst -750）

（若期间有角色死亡，则触发回合3boss释放的技能：I·final judgement,）

*（屏幕中央偏上部跳出对话框：黑蔷薇：无理之徒）*

（所有剩余角色身上跳出伤害数值9999并死亡，数值左侧显示伤害名称。I·final judgement:death penalty -9999）

**（回合5）**

boss点名发动单体技能：I·fading flowers——全队原本生命值最少的人

被点名角色在自己可操作的回合作任何行动，否则直接受到比最大生命值高10%的伤害死亡（真实伤害）

（若该角色死亡，则触发回合3boss释放的技能：I·final judgement,）

*（屏幕中央偏上部跳出对话框：黑蔷薇：无理之徒）*

（所有剩余角色身上跳出伤害数值9999并死亡，数值左侧显示伤害名称。I·final judgement:death penalty -9999）

**（回合6）**

boss点名发动技能：I·icy dream——当前血量最低的人

（以该角色为中心，周围玩家受到递减伤害）

*可以把受敌的玩家做成两倍伤害大小的特效，其余的则受到1倍伤害大小的特效*

（被点名角色需要受到单独的减伤、护盾、保护类技能以保证存活（伤害为额定数值））

（若该角色死亡，则触发回合3boss释放的技能：I·final judgement,）

*（屏幕中央偏上部跳出对话框：黑蔷薇：无理之徒）*

（所有剩余角色身上跳出伤害数值9999并死亡，数值左侧显示伤害名称。I·final judgement:death penalty -9999）

**（回合7）**

*（屏幕中央偏上部跳出对话框：黑蔷薇：让这场闹剧结束吧。）*

（触发回合3boss释放的技能：I·final judgement）

（头顶上标记1的角色此时血量应该为全队最低，头顶上标记3的角色此时血量应为全队最高）

（若符合条件：全队在审判特效过后，所有剩余角色身上跳出伤害数值0，数值左侧显示伤害名称。I·final judgement:death penalty -0）

（若不符合条件：（所有剩余角色身上跳出伤害数值9999并死亡，数值左侧显示伤害名称。I·final judgement:death penalty -9999）