# 0基础设定

普通人类血量100点

野兔等野生动物血量5-10点

# 魔王

基础血量

拥有三个阶段

## 第一阶段

血量 100

攻击力 1000

魔力 100

法力 100

物理防御 100

法术防御 30

第一阶段仅使用普通攻击,血量为零时进入

## 第二阶段

血量 1,000

攻击力 1000

魔力 200

法力 200

物理防御 500

法术抗性 50

进入第二阶段

魔王的灵压:削减目标50%最大生命值 法力消耗0

横扫:对所有目标造成150%\*攻击力

竖劈:对最近的单个目标造成200%攻击力

魔王的诅咒:造成目标当前生命值100%的伤害

恢复:从词汇和开始每回合恢复200点血量同时

突破极限:攻击力+100%,物理防御-100%,法术抗性+100%

## 第三阶段

血量 100,000

攻击力 1000

魔力 2000

法力 200

物理防御 2000

法术抗性 90

禁锢:使所有目标无法移动,闪避率降低70%持续两回合

冻结:目标无法成为道具目标

流逝:全场所有目标每回合受到自身10%生命值魔法伤害

爆裂魔法:造成大范围的500%\*魔力群体伤害

毁灭:对所有目标造成99%最大生命值真实伤害(需要3回合准备)

# 怪物

## 1.史莱姆

最常见的史莱姆没有之一,一般通过弹跳进行移动,通常情况下很安全,不过遇到体型过大的还是要保持距离,体内的透明器官会分泌有腐蚀性的凝胶,体型较大的史莱姆被击败后可能会进行分裂

血量:25-50-100-200-400-800

攻击力:1-2-4-8-16-32-64

## 哥布林

僵尸

骷髅