

――蒼鬼霸王―― 使用するスキル一覧

・能力はランダム化、30秒おきに1つ選ばれる。(例外で暗黒支配だけは固定秒数で発動です。)

イメージこれらがループします。

ボス通常攻撃(30s)⇒暗黒支配(1s)⇒ボススキルランダムで発動(1つだけ)技が終了

―**暗黒支配**― 定期的にマップにある松明をすべて破壊する。(モブがこれでまた沸くようになるようにするため)30秒おきに確定でおこる。

―**精神狂乱状態**― 全プレイヤーの35%の人数に付与。効果:20秒間 ― スキルによる解除不可能

状態異常 攻撃力大幅減衰 アイテムの使用に空振りが生じる。70%の確率

―**腐蝕侵食**― ボス中心に半径18ブロック以内のプレイヤーに毒を付与する。(10秒間) スキルで解呪可能

―**鬼呪停滞**― 全プレイヤーに付与 効果:移動入カランダム化 13秒間

スキルで解除可能

―**蒼鬼霸王の覇気**― 全プレイヤーに付与。MP残量を強制的に0にする。効果:18秒

効果:効果中はMPは自然回復しない。終了すると自然回復する。

―**疫毒鈍足**― ボスが上空3ブロックに上がって上から打ってくる。

ランダムで狙う

効果:一人10秒間狙う 合計3人

まで狙ってくる。つまり効果時間は30秒間になる。

ボスは強化された特殊弓を放つ。弓(フレーム2、射撃ダメージ3、毒矢)

—諸悪の根源— ステージにランダムに4つのデバフを付与し続ける根源が出てくる。85秒で終了(全て撤去される)

根源半径7ブロックにいるプレイヤーは下の効果をずっと受ける。 根
源は破壊可能

効果・移動速度約35%ダウン 範囲外に出ても5秒間残る

・攻撃力低下 範囲外に出ても5秒間残る

・18秒間範囲内にいると、盲目。 範囲外に出ても3秒間残る

破壊した根源周囲にいたプレイヤーは20秒間再生2(15s)が付与される。

—武器の拒絶— 全員プレイヤーが所持している武器を「強制的にインベントリの空き枠」へ移動させる。

効果時間は無い。移動させるだけだから。

—重力崩壊— 全プレイヤーを浮遊させて落下させる。(エンドのシェルカーのイメージ)

効果 約14ブロック上昇(5秒滞空) 落下させる。

—次元の歪み— 全プレイヤーの位置を入れ替える(観戦者は含まない)落下死してしまう可能性があるため

効果:位置を入れ替えた瞬間2秒間だけダメージ耐性を付与

リミッター解除・過負荷(オーバーロード)

封印のクリスタルみたいなのが2つ設置される。

「本能抑制を司る中ボス」

「生存本能を司る中ボス」

この2つがあり、撃破するとトライデントのドロップ率が上昇する。

通常は20/1でトライデントがドロップする。

片方破壊すると、14/1に上昇する。(120秒間) 以上立つと復活する。

両方破壊すると、10/1に上昇する。(120秒間) 以上立つと復活する。

ボスを倒すと、5/1に大幅上昇。(90秒間)全てのモブのHP、攻撃力が少し上昇する。ボスは90秒後に復活する。

湧き潰しが不可能になる。

脱出するためには、激流3がついている、トライデントが必要。(プレイヤーのインベントリで合成可能にしてほしい)

- ・トライデント3つ合成する⇒激流3エンチャントが付与される

「本能抑制クリスタル」破壊すると、

移動速度が上昇(体感+30%)

「生存本能封印クリスタル」を破壊すると

そしてボスの耐久力が上がる。通常が100%とすると +38%の138%の感じ

ボスの防御系統・

クリスタル両方存在してる場合

ボスのダメージカット50%(実質プレイヤーによるダメ半減)

片方破壊した場合 ボスのダメージカット 25%

両方破壊した場合 ボスのダメージカット 14%

そして(ボスのHP 30%以下)

ボスが青い炎を纏い、自身の攻撃力が少し上がりますが、同時に「ボスの防御力がダウン」します。

故にボスのダメージカット 0% になります。

しかし『蒼鬼の暴走(フェーズ移行)』:ボスのHPが30%以下になった際、

ボスの所持武器が変更されます。

そして所持武器がダイヤ剣(ダメ増加2)からネザライト剣(火属性1、ダメ増加2)に変更

2026年のScriptAPI環境なら、「戦闘開始時の人数に合わせてHPを自動調整する」のが最もスマートです。

ボスの最大HP = $3700 + (\text{生存人数} \times 260)$ になるようにお願いします。