

Blood Queen Lana'thel

弱そうに見えるけれど、実際はPutricideを超えるDPSレース会場
25の方はPutricideどころじゃないキツさだったので早速弱体化

>>> Hotfix : Essence of the Blood Queenの効果時間が増加 10man 60秒 75秒 / 25man 50秒 60秒

- [Blood Queen Lana'thel](#)
- [Abilities](#)
 - [Hard Enrage](#)
 - [Delirious Slash](#)
 - [Twilight Bloodbolt](#)
 - [Swarming Shadows](#)
 - [Pact of the Darkfallen](#)
 - [Shroud of Sorrow](#)
 - [Blood Mirror](#)
 - [Bloodbolt Whirl](#)
 - [Essence of the Blood Queen](#)
 - [Frenzied Bloodthirst](#)
 - [Vampiric Bite](#)
 - [Uncontrollable Frenzy](#)
- [Strategy](#)
- [Hard Mode](#)
- [動画](#)

Abilities

Health 6250万

Hard Enrage

6分。

Delirious Slash

稀に使用。
75%の武器ダメージに加え、3秒毎に6125-7875 x Tick数のダメージ。15秒続く。

Twilight Bloodbolt

対象とその周囲6yardに9250-10750ダメージ。

Swarming Shadows

ランダムターゲットにDebuffをつけ、0.5秒毎に対象の足元にVoid Areaを作り出す。

Void Areaの上に立っていると毎秒数千ダメージ。

Pact of the Darkfallen

25manで3人、10manで2人のプレイヤーをリンクさせる。
だんだん上昇していくシャドウダメージを、本人とその周辺のリンクされていないプレイヤーに与える。
この能力はリンクさせられたプレイヤーが全員5yardの範囲内に集まると消滅する。

Shroud of Sorrow

常時展開型オーラ。
全プレイヤーに対して2秒毎に4500ダメージ。

Blood Mirror

Highest Threat二人をリンクさせる。
一人のタンクが食らったダメージはもう一人のタンクにも転送される。

Bloodbolt Whirl

約二分毎にQueenはマップ中央に走っていき、レイド全体にFearをかけたあと空中から無数のBloodboltを飛ばす。
1発毎に対象と周囲6yard ? にいるプレイヤーにダメージ。

Essence of the Blood Queen

Vampiric Bite(後述)を受けるとつくDebuff。
60秒間(10man 75秒)攻撃力が倍になり、攻撃にDrain Lifeの効果がつく。
60秒後に"Frenzied Bloodthirst"に変化する。

Frenzied Bloodthirst

Essence of the Blood QueenのDebuffが消滅した際に発動。
時間内にVampiric Biteを任意の味方一人に対して使用しなければ永続Mind Controlされる。
血を吸った場合この効果は一時的に消滅し、再びEssence of the Blood Queenの効果を得られる。

Vampiric Bite

Frenzied Bloodthirst状態の時に使用可能。というかこれしか使えなくなる。
対象に13875-16125ダメージを与え、自身のFrenzied Bloodthirstを解除する。
更に、この能力の使用者と被使用者はどちらもEssence of the Blood Queenを受ける。

Uncontrollable Frenzy

一定時間内に血を吸えなかった場合につく永続チャーム。攻撃力/ヒール量/被ヒール量増加。

Strategy

幾つかの要素を含むTank'n'Spank,

Tankは常に二人重なって戦闘する。二人が同じダメージを受け続けるので、BeaconやChain Healで回復するべきだろう。

Meleeは斜め後ろから攻撃し、Caster、Healerは **中央を空けて** 部屋の周りに散開する。

Trial of the CrusaderのJaraxxusが使用するLegion Flame同様、Swarming ShadowのDebuffを受けたプレイヤーの足元にはVoid Zoneが高速で生み出される。

Debuffをもらったプレイヤーは他のプレイヤーの邪魔にならないように左右どちらかに一直線に走り、Void Zoneをばらまいてから戻る。

タンクは必要ならボスの位置を調整すること。

また、時折3人のプレイヤーがPact of the Darkfallenによってリンクされる。

リンクしているプレイヤーは2秒毎に周囲にAEダメージをばらまき続け、その3人が一箇所に集まることでDebuffは消去される。

よって、リンクされた三人は空いているはずの部屋中央に向かって移動し、Debuffを消去した後元の位置に戻る。

更に、戦闘開始から数十秒が経過すると、誰かひとりがEssence of the Blood QueenのDebuffを受ける。

Essenceを受けたプレイヤーは50秒間攻撃力が2倍になり、与えたダメージの1割程を回復できるようになる。

60秒が経過すると、EssenceはFrenzied BloodthirstのDebuffに変化し、15秒以内に他の誰かにVampiric Biteを使用しないと永久Charmされてしまう。

Biteを使用した場合、Frenzied BloodthirstのDebuffは消滅し、両者ともにEssence of the blood queenのDebuffを60秒間得られる。

Biteの対象にEssence/Frenzied bloodthirstを受けているプレイヤーを選ぶことはできないので、一人 二人 四人 八人 十六人と吸血されるプレイヤーを増やしていかなければならない。

十六人 三十二人はまかない切れないが、弱体化により最速で繋いでもその前にHard Enrageが来るようになった。

ボスのHealthは当然Essenceにより増加するDPSを見込んで設定されているので、Essenceを配る順番を最適化した上で

基準値以上のDPSを出せなければ勝利することはできない。

ボスは一定時間ごとに部屋中央に走っていき、Fearをかけた後に空中に浮かぶ。

ランダムターゲットにBloodboltが飛んでくるのでRaid全体は散開し、AEダメージを回避する。

部屋はかなり狭いので、何かしらの方法で早めにFearを抜けられないと危険。

PriestがFear WardをかけてFearを弾き、Mass Dispelを部屋中央に撃ち込むとMeleeの大半がFearから逃れることができる。

Hard Mode

- ・ Healthが増えた
- ・ 攻撃力がちょっと上がった

それだけ。

10manはボーナスボス。

25manはDPSレース。

動きは変わらない。

動画

