

Blood Princes

結局Raid Bossになっても雑魚は雑魚のまま

>>> Hotfix

- Prince KelesethはMelee攻撃を行わなくなった。
- 最初のShadow Resonanceがすぐに出現するようになった。
- 10manにおいて、各PrinceのMelee damage-10%。
- 10manのEmpowered Flameが弱体化するまでに必要なFirebolt射出数が減った。ダメージ自体は今までと変わらない。

- [Blood Princes](#)
- [Abilities - Prince Taldaram](#)
 - [Invocation of Blood](#)
 - [Conjure Empowered Flame](#)
 - [Empowered Flare](#)
 - [Flames](#)
 - [Glittering Sparks](#)
- [Prince Valanar](#)
 - [Invocation of Blood](#)
 - [Empowered Shock Vortex](#)
 - [Shock Vortex](#)
 - [Kinetic Bomb](#)
- [Prince Keleseth](#)
 - [Invocation of Blood](#)
 - [Empowered Shadow Lance](#)
 - [Shadow Lance](#)
 - [Shadow Prison\(Hard Mode Only\)](#)
 - [Shadow Resonance](#)
- [Strategy](#)
- [Strategy - Hard Mode](#)
- [動画](#)

Abilities - Prince Taldaram

Invocation of Blood

TaldaramがEmpowered系スキルを使うようになる。

Conjure Empowered Flame

詠唱三秒。ランダムな対象に向けて巨大な火の玉を飛ばす。多分Meleeにはこない。着弾時に爆発する。

Empowered Flare

Empowered Flameで飛ばした火の玉から1発1000ダメージのボルトを近くにいるプレイヤーに乱射する。
このBoltを一定数射出させるとFlameのサイズが小さくなる。

Flames

Invocation of Bloodが無い場合はこちらを使用する。ランダムな対象に向けて小さな火の玉を飛ばす。多分Meleeにはこない。着弾時に爆発する。
Flameが爆発した際、最低でも10000のダメージを周囲のプレイヤーに与える。サイズが大きくなればなるほどより大きなダメージを与えるようになる。

Glittering Sparks

正面コーン型に14820ダメージ/8secのDoT + 20%SnareのAE。90yard range。

Prince Valanar

Invocation of Blood

ValanarがEmpoweredスキルを使用するようになる。

Empowered Shock Vortex

詠唱4.5秒。周囲" **全員の足元** "に力の渦を作り出し、一つ一つの渦の周囲にいるプレイヤー全員に5000のダメージ+ ノックバックを与える。

Shock Vortex

詠唱1.5秒。付近にいる対象ひとりの足元に力の渦を作り出す。周辺にいるプレイヤーにダメージを与えて吹き飛ばす。

Kinetic Bomb

頭上からHealthを持つ黄色い球がゆっくり降ってくる。地面にたどり着くと爆発し、超広範囲に13500-16500ダメージ+ ノックバック。
攻撃を加えると浮き上がる。一定時間浮かせておくと消滅。

Prince Keleseth

Invocation of Blood

KelesethがEmpoweredスキルを使用するようになる。

Empowered Shadow Lance

詠唱1.5秒。対象に90000+のシャドウダメージ。インタラプト不可。レジスト貫通。

Shadow Lance

詠唱1.5秒。対象に19000-19887のシャドウダメージ。

Shadow Prison(Hard Mode Only)

戦闘時間中永続。毎秒判定を行い、判定時に移動(ノックバック含む)を行っているプレイヤー全員に対してスタック。

スタック数が増えた瞬間に500+850xスタック数のダメージを受ける。10秒で消滅し、また1スタックから増えていく。

Shadow Resonance

Dark Nucleusを召喚する。Nucleusは自らのエネルギーを消費し続けるので、一定時間が経つと破壊される。

NucleusのThreatを取っているプレイヤーに共鳴し、毎秒1000ダメージを与えるかわりに全シャドウダメージを35%減らすBuffをつける。

この **軽減効果は乗算** でスタックする。

Strategy

各Princeの対処その他。

DPSはAE避けながらInvocation of BloodついているPrinceを攻撃するだけ。

InvicationのついているPrinceはEmpowered版のスキルを使用してくるので、通常時のスキルとは別の対処が必要となる。

- Keleseth

Ranged Tank推奨。肝心のShadow Lanceがレジスト貫通なのでShadow Resistanceは不要。

Ranged TankはSoul Link Warlockが(ダメージ減少効果が31%あるので)優秀だが、Shadow Nucluesを一定数つけるまで生き残れるのであれば

(そして一定以上のThreatを稼げるのなら)他のクラスでも構わない。当然Healthは多い方がよく、最低でもBuffedで25kは必要だろう。

ちなみにRanged TankはKelesethに近寄るとShadow Lanceの詠唱の合間に普通に殴られて即死するので注意。

Ranged TankはShadow Nucluesを発見次第、近寄ってThreatを取り、全てのNucluesを自分にはりつけてShadow Lanceを防御する。

Shadow Nucluesのダメージ軽減効果は乗算なので、2個や3個ではEmpowered Shadow Lanceを乗り切るのは困難。

(例えばShadow Nuclues3個だったら90000ダメージ x 0.7 x 0.7 x 0.7 = 30870ダメージ。Soul Link等があれば更に減るが、それでも命取りになりうるダメージ)

自壊速度もそれなりに早いので、目に入ったShadow Nucluesを片っぱしから捕まえていかなければならない。

特にAE等は持っていないので、DPSが気を配るような要素は一切無し。

- ・ Valanar

ValanarのEmpowered Vortexは付近(25y程度?)にいるプレイヤー全員の足元にAE Knockbackエリアを作り出すスキル。

この為、**Meleeは詠唱が見えた瞬間放射線状に散開**し、他のプレイヤーに自分の足元にできるVortexを当てないようにしなければならない。

(GruulやHall of StonesのGolem Bossみたいなもの)

通常時に使用してくるVortexはランダムで選んだプレイヤーの足元に一定時間発動し続けるAEノックバックを設置するだけなので、事前エフェクトを見て逃げるだけでいい。

また、定期的使用するKinetic BombはRange DPSが攻撃して地面につかないように打ち上げ続けなければならない。

Kinetic Bombは部屋のどこにでも出現するため、一人か二人を専属でkinetic bombの打ち上げ役に割り振ると良い。

- ・ Taldaram

Taldaramは前方コーン型のAEを無詠唱で撃ってくるので、Meleeは横か後ろから攻撃し、Tankはレイドの方を向けないようにする。

Empowered Flame/通常時のFlameはともにVezax方式ランダムターゲット(Rangeに一定数のプレイヤーがいる場合、Meleeは狙われない)の追尾式。

特にEmpowered Flameは狙われたプレイヤーがWarningで表示されるのでわかりやすい。

Strategy - Hard Mode

25man Health 3000万

- ・ 全体的にダメージアップ
- ・ Shadow Prison追加
- ・ Kinetic Bombの落下速度増加

Shadow Prisonのせいで無駄な移動ができなくなった。

遠くにいるPrinceにHPが移り、一生懸命追いかけてすぎて死亡

Empowered Shock Vortexで吹き飛ばす スタック数の増えたShadow Prisonのコンボで死亡

Empowered Flameが飛んでくるので逃げる 逃げすぎて死亡 or Shadow Prisonでガタ減りした所に小さくなったFlameがぶち当たってやっぱり死亡

このあたりに注意しつつ、後はNormalと同じ。

動画

HD推獎