

## Sindragosa

- [Sindragosa](#)
- [Abilities](#)
  - [Icy Grip](#)
  - [Blistering Cold](#)
  - [Cleave](#)
  - [Frost Aura](#)
  - [Frost Breath](#)
  - [Permeating Chill](#)
  - [Tail Smash](#)
  - [Unchained Magic](#)
  - [Instability](#)
  - [Frost Beacon\(Phase 2\)](#)
  - [Ice Tomb\(Phase 2\)](#)
  - [Frost Bomb\(Phase 2\)](#)
  - [Mystic Buffet\(Phase 3\)](#)
  - [Frost Beacon\(Phase 3\)](#)
- [Phase 1](#)
- [Phase 2](#)
- [Phase 3](#)
- [Hard Mode](#)
- [動画](#)

## Abilities

### Icy Grip

一定時間ごとに使用。プレイヤー全員を足元に引き寄せる。  
使用後、即座にBlistering Coldの詠唱に入る。

### Blistering Cold

Icy Grip使用直後に詠唱開始。  
5秒後、周囲25yardにいるプレイヤーに30000+のダメージ。

### Cleave

正面Cleave。

### Frost Aura

永続Aura。  
Raid全体に4500ダメージ/3秒Tick。

### Frost Breath

正面に37000-43000ダメージ + Slow Debuff。DebuffはDispel可能。

### Permeating Chill

---

Sindragosaに物理攻撃を行うと20%の確率で"Chilled to the Bone"のDebuffが1スタックつく。  
Chilled to the Boneは1スタック毎に2000ダメージ/2秒tickで効果時間8秒のDoT。

### Tail Smash

---

Sindragosaの背後にいるプレイヤーに11k-16kのダメージ。

### Unchained Magic

---

一定時間ごとにランダムで二人(10man)につくDebuff。効果30秒。  
効果中に何かしらのSpellを詠唱する度に、InstabilityのDebuffが1個つく。

### Instability

---

効果5秒。効果が切れたときにスタック数 x 2000のダメージを受ける。

### Frost Beacon(Phase 2)

---

Phase2開始時に使用。対象2人(10man)もしくは5人(25man)にマークをつける。  
7秒後、マークされた対象に対してIce Tombが使用される。

### Ice Tomb(Phase 2)

---

Frost Beaconを受けているプレイヤーとその周囲に16000のダメージを与え、更にダメージを受けたプレイヤー全員をIce Tombに閉じ込める。

Ice TombはHealthを持ち、閉じ込められたプレイヤーを助けるためには破壊しなければならない(10manで55k health)。

閉じ込められているプレイヤーは毎秒Healthの8%を失い続ける。Ice Tombは視線を通さない。

### Frost Bomb(Phase 2)

---

Phase 2で4回連続使用。Frost Bomb落下地点に対して視線の通っているプレイヤー全員に大ダメージ。

### Mystic Buffet(Phase 3)

---

Healthが30%以下になった場合に使用開始。

Raid全員に被魔法ダメージが15%(もしくは20%)上昇するDebuffがつく。

5秒ごとに1つずつスタックしていく。

### Frost Beacon(Phase 3)

---

一定時間ごとにランダムで一人にIce Tombを使用。

## Phase 1

Tank以外は全員側面から攻撃。

気を付けるべきことはMeleeはChilled to the BoneのDebuffスタックを、Caster、HealerはInstabilityのスタック数を自分でコントロールすることだ。

どちらも連続で攻撃を続けているとたまっていき、8秒何もしないことで解除されるDebuffなので致命的な数値になる前に行動を止めなければならない。

Chilled to the BoneのDebuffは当然Tankにもつく。1tankなら単純に攻撃を一定時間止めることで解除し、  
2tankならその間Off TankがTauntしてThreatを稼ぐことで解除の助けになるが必須ではない。

一定時間が経過すると、SindragosaはIcy Gripでレイド全員を足元に転送し、即座にBlistering Coldの詠唱を開始する。

5秒以内に半径25yard範囲から逃げ出さないとTank以外は即死してしまうだろう。

詠唱完遂後Sindragosaは上空へ飛び、Phase2が開始される。

## Phase 2

Blistering Cold使用直後、レイドの中から5人がランダムで選ばれてFrost Beaconをつけられる。Beaconをつけられたプレイヤーの周囲にいるプレイヤーは7秒後にIce Tombに閉じ込められてしまうので、

予めIce Tombを出す位置を決めておき、Beaconのついているプレイヤーは即座に指定されたポイントに向かう。

Ice TombはHealthを持ち、閉じ込められたプレイヤーはTombが破壊されるまで動くことはできないが、Tombをすぐに破壊してはならない。

Sindragosaは上空からFrost Bombを落としてくる。着弾地点に対して視線が通っていると大ダメージを受けるので、

Ice Tombの周りを回って視線を通さないようにしなければならないからだ。

Frost Bombは4発落ちてくるので、Ice Tombを破壊するタイミングは4発目を凌いだ直後が最良だろう。

Frost Bombを撃ち尽くした後は再びPhase1に戻る。

## Phase 3

SindragosaのHealthが30%を切るとPhase 3が開始される。

Phase 2のAir Phaseが無くなり、Phase1の能力に加えてMystic BuffetのDebuffを5秒毎に使用するようになる。

このDebuffは1つ毎に被魔法ダメージが増加するものなので、いずれはFrost AuraやDoT等に耐えられなくなりWipeしてしまう。

更に、Frost Beaconを短い間隔で使用してくるので、Ice TombでDebuffを切りつつ戦わなければならないだろう。

Phase1同様、カウンター系Debuff二種のスタック数には注意して攻撃する必要がある。

## Hard Mode

- Health激増、攻撃力増加
- Instabilityの爆発ダメージが単体ダメージから広範囲(半径20y程)のAEに変更。
- (25manのみ)Frost Beaconが5つから6つに増える。
- Air PhaseのFrost Bombが100k+の即死ダメージに変更。

InstabilityをRaid本隊から離して爆発させなければならなくなったこと以外、特に大きな変更はなし。

25man Air PhaseのFrost BeaconはBoss Modでアイコンをつけられるので、予めアイコン毎の立ち位置を決めておけば問題なく対処できる。

