

The Lich King

"Tell them only that the Lich King is dead. "

一週間後、そこには元気にFrostmourneを振るうLich Kingさんの姿が... !

- [The Lich King](#)
- [Abilities](#)
 - [Infest\(Phase1/2/3\)](#)
 - [Necrotic Plague\(Phase1\)](#)
 - [Remorseless Winter\(中間Phase\)](#)
 - [Pain and Suffering\(中間Phase\)](#)
 - [Defile\(Phase2/3\)](#)
 - [Soul Reaper\(Phase2/3\)](#)
 - [Harvest Soul\(Phase3\)](#)
- [Adds](#)
 - [Shambling Horror\(Phase 1\)](#)
 - [Drudge Ghouls\(Phase 1\)](#)
 - [Raging Spirit\(中間Phase\)](#)
 - [Ice Sphere\(中間Phase\)](#)
 - [Val'kyr Shadowguard\(Phase 2\)](#)
 - [Vile Spirit\(Phase 3\)](#)
- [Phase 1](#)
- [中間Phase 1](#)
- [Phase 2](#)
- [中間Phase 2](#)
- [Phase 3](#)
- [Phase 4](#)

Abilities

[Infest\(Phase1/2/3\)](#)

ランダムな対象に7000/10000のダメージを与え、更に段々増えていくDoTダメージを1秒毎に与える。

DoTはHealthを90%以上まで回復させることで除去できる。

[Necrotic Plague\(Phase1\)](#)

ランダムな対象に5秒毎に50000/100000ダメージを与えるDisease DoT。効果時間15秒。何らかの理由(Cureする、死ぬ、時間切れ)により消滅する際に、付近10yard以内にいるプレイヤーかLich King以外のモンスターにジャンプする。

ジャンプする際にDoTのスタック数が1増え、更にLich Kingの攻撃力が2%上昇する。効果が消滅する際、付近に誰もいない場合はDebuffそのものが消滅する。

[Remorseless Winter\(中間Phase\)](#)

中間Phase中に使用。

1分間、Lich Kingの周囲45yardに毎秒10000程度のダメージを与える。この詠唱が終了すると同時に中間Phaseが終了する。

Pain and Suffering(中間Phase)

ランダムな対象にコーン型のAEを撃つ。5000程度のダメージに加え、800dmg/tickのDoTがスタックしていく。

Defile(Phase2/3)

ランダムな対象の足元に黒いAuraを作り出す。
上に乗るとダメージを食らい、ダメージと範囲が拡大する。

Soul Reaper(Phase2/3)

現在のTankに使用する。5秒後に50000/60000のダメージを与え、更に一定時間Lich Kingの攻撃力が倍増する。

Harvest Soul(Phase3)

Tank以外に使用する。毎秒7500/15000のダメージを6秒間受ける。
このDoTに生き残った場合、そのプレイヤーはFrostmourneの中に引きずり込まれる(後述)
このDoT、もしくはFrostmourne内で死亡した場合、Lich KingはEnrageする(恐らく10秒程)

Adds

Shambling Horror(Phase 1)

Offtankが抱える必要あり。
前方コーン型に高威力のShock Waveを放ち、時折Enrageで数秒間攻撃力上昇。

Drudge Ghouls(Phase 1)

3匹ずつ出現する。特殊能力なし。

Raging Spirit(中間Phase)

ランダムで選択された対象(一般的なBoss ModだとCrossがつく)の足元に出現。
前方コーン型に高威力のSilenceつきAE、Soul Shriekを撃つ。

Ice Sphere(中間Phase)

Lich Kingからランダムな対象目指してゆっくり移動してくる。対象周辺には5000damage/tickのAEが発生する。
誰かが(選択されたプレイヤーに限らない)Sphereに触れると爆発し、周囲数yardに強烈なKnockbackを与える。

Val'kyr Shadowguard(Phase 2)

一定時間ごとに出現。ランダムで選択された一人(10man)/三人(25man)のプレイヤーを行動不能にし、
その後即座に一番近い崖に向かってまっしぐらに向かう。崖の向こうまで飛んでいかれた場合、つかまれたプレイヤーは崖下に落とされ死亡し、復帰不能となる。
スネア、スタン可、ルート不可。

Vile Spirit(Phase 3)

一定時間ごとに出現。出現から一定時間が経過すると、ランダムで選択したプレイヤーに向かって進んでいく。

触れられた場合爆発して周囲に20kダメージ。あらゆる移動系CCが効く。Tauntも効く。

Phase 1

イベントが終わるとLich Kingが動き出し、戦闘が開始される。

この段階のLich Kingの能力はNecrotic PlagueとInfestのみ。出現するAddはShambling HorrorとDrudge Ghoulの二種。

InfestはHealthを90%以上まで回復させるか、もしくはPW:Shieldを事前に入れておくことで即座に消去できるため問題にならない。Necrotic Plagueは後述。

Shambling Horrorは強力なAddなので、OffTankが確保する。Shock WaveはTank以外が食らうと即死なので、絶対にレイドの方向に向けてはならない。

時折Enrage状態になるので、スタンかタイマースキル、もしくはEnrage消去系能力でサポートできるとベター。

Drudge Ghoulは特になんの能力も持たないAdd。後述するNecrotic Plagueの保持に利用する為、Off Tankが端からTauntして抱える。

Necrotic Plagueは消滅時に近くにいるプレイヤー or 敵にジャンプする性質を持つ。

よってPlagueをもらったプレイヤーはShambling Horrorの側まで走り寄ってCureすることで、対Addに必要なDPSを大幅に減らすことができる。

ただ、5秒経過でほぼ確実に即死してしまうので、Plagueを食らったプレイヤーが反応できる/できないに関わらず遅くても4秒経過した時点でPlagueをCureしなければならない。

Phase1はLich KingのHealthが約70%になるまで続く。

Phaseが切り替わる前(71%~72%)に、Lich Kingを部屋中央からある程度外周に引き剥がしておくこと。

中間Phase 1

Phase1 2, 2 3への移行時にこの中間Phaseを挟むことになる。

Lich KingのHealthが一定値になると部屋中央まで走って移動し、即座にRemorthless Winterを詠唱する。

攻撃範囲が45yardと非常に広いので、中間Phaseになった瞬間、もしくはなる直前にRaid全員が部屋外周に向けて走り出さなくてはならない。

中間Phaseに移行する時点でLich Kingを部屋中央から近いところでTankしていると逃げ出すのが困難になる。

中間Phaseの間、Lich Kingはコーン型のAE、Pain and Sufferingを連射するため、外周に辿りついた後で扇状に広がる必要がある。

更にFrost Sphereが部屋中央からランダムプレイヤーに向けて迫ってくる。

触れられると周囲全員がノックバックで崖下に叩き落とされてしまうので、その前に破壊しなければならない(HP8000/16000)。

そして、ランダムプレイヤーの足元にRaging Spiritが召喚される。これは中間Phaseを通して複数匹出現する。

前方Silence+ダメージのコーンAEを持っているので、Phase1のHorror同様、OffTankは適切な向きでキープすること。

Remorthless Winterの詠唱終了後、Lich Kingは外周の床(=Remorthless Winterの範囲外だった部分)を破壊する。

破壊されるまで床の上に乗っていると落ちて死んでしまうのですぐに部屋中央に戻ることに。

Phase 2

中間Phase1終了後から、Phase2が開始される。

Phase 1同様のTank'n'Spankだが、Infestを除いてPhase 1の能力を使用しなくなる。AddもPhase 1のものは出現しない。

Phase 2で最も危険な能力はDefileで、詠唱後ランダムプレイヤーの足元に黒いVoid Zoneを作り出す。

このVoid Zoneはプレイヤーにダメージを与える度に一回り大きくなる性質を持っているため、複数人で食らってしまうと拡大速度 > プレイヤーの移動速度になってしまう。

こうなるとフィールド全域をDefileが覆ってしまい100% wipeとなる為、Defileの詠唱が見えた瞬間、全員散開しなければならない。

しかし、Phase2の間出現するVal'kyr Shadowguardの為に常時散開することはできない。

ValkyrはMain Tank以外のランダムプレイヤーを捕まえ、崖下に向かって移動し始める。

崖に出られる前に倒しきれないと、そのプレイヤーは崖下に落とされて即死してしまう。

Valkyrにはスネアとスタンが効くが、他の全てのCCは効果を及ぼさない。

崖から近い所で掴まれると死亡確定までの時間が極めて短くなってしまいますので、Defile対策として常時広く散開するのは危険な行為となる。

タイマーの都合上、DefileとValkyrの順番は交互に入れ替わるので、何らかの手段で散開、集合指示を的確に出す必要がある。

Defileが確実に先 軽く散開し、誰がターゲットされても邪魔にならない位置に捨てにいけるようにする。

Valkyrが確実に先 全員指定地点に集合し、Valkyrの向かう方角を完全に固定する。

残り時間が同程度でどちらがくるか不明 わずかに散開し、Valkyrが先に来たら即集合し、一人/三人が捕まった瞬間に散開。Defileがきたらそのプレイヤーだけ捨てに行き、他のプレイヤーは即集合。

更に、TankにSoul ReaperのDebuffがつく。

5秒後に50000(-ダメージ軽減)のダメージを食らうので、何らかのタイマースキルを使用するか、Off Tankが一時的にTauntしてやりすこす。

Lich KingのHealthが40%になると、再び中間Phaseに入る。中央に入れてしまうとRemorthless Winterでやられてしまうので、

40%に入れる前には必ずLich Kingを外周ギリギリまで持ってこなければならない。

中間Phase 1とは違い、Remorthless Winterの範囲外になる足場が"AE詠唱後"に出現する。外周ギリギリで待機し、足場が出現したら全員即座に上に乗ること。

中間Phase 2

基本的に中間Phase1と同様だが、Ice Sphereの数が増え、Raging Spiritの出現数が1体増加する。

Phase 3ではヒールが更に厳しくなる要素があるので、Heroism/Bloodlustで一気にRaging Spiritを焼いてしまうのも選択の一つ。

Phase 3

Valkyrが出現しなくなり、Harvest Soulの能力とVile Spiritの召喚が追加される。

Defile、Infest、Soul Reaperは今まで通り使用してくる。

Harvest Soulはランダムで一人を行動不能にし、毎秒7500/15000のダメージを6秒間与えるDoT。

即座にヒールを集めることで生き延びることができ、この場合、そのプレイヤーはFrostmourneの中に引きずり込まれる。

Frostmourneの中ではNPCが戦っているので、敵NPCを撃破/味方NPCにヒールすることでNPC同士の戦いに勝利できる。

その際、敵NPCがSoul Ripを詠唱した場合は何らかの方法でInterruptするべきだろう。

味方NPCが生き残ると、そのプレイヤーは戦闘に復帰できる。

ちなみにHarvest SoulのDotもしくはこのNPC戦で敗北してプレイヤーが死亡した場合、Lich Kingは

しばらく Enrageする。

Vile Spiritは一定時間毎に10体出現し、一定時間後ランダムプレイヤーを追いかけて爆発する。
出現した瞬間にDPSして出来る限り数を減らす方法と、一定時間Kiteし続ける方法、もしくは何らかの無敵/軽減能力を持つプレイヤーが体当たりして消去する方法のいずれかで対処する。
いずれの場合においても連続2発以上食らってしまうとほぼ確実に死んでしまうので注意。
Vile Spiritが出現したら、レイドは距離をとりつつ散開し、巻き添えを回避するべきだろう。
勿論、Spirit処理中にもDefile、Infest、SoulReaperは使ってくるので、そちらへの対処も忘れてはならない。

Phase3はLich KingのHealthが10%になるまで続く。

Phase 4

多大なネタバレを含みます

Lich KingのHealthが10%になった瞬間、Fury of Frostmourneを使用する。
このダメージは回避不可能でレイド全員が即死するが、その後イベントが発生し、全員が最大HP/最大Manaの状態に蘇生される。

蘇生後、Lich Kingはあらゆる能力を使用しない。
攻撃し、倒すだけ。