

## Majordomus Hirschhaupt (Majordomo Staghelm)

10-Spieler-Normal 25-Spieler-Normal 25-Spieler-Heroisch

- FEUERLANDE:
- Beth'tilac
  - Lord Rhyolith
  - Alysrazar
  - Shannox
  - Baloroc
  - Majordomus Hirschhaupt
  - Ragnaros

### Einleitung

Majordomus Hirschhaupt bewacht die Tür zur Kammer seines Meisters, Ragnaros, an der Sulfuronfestung und ist somit der vorletzte Boss der Feuerlande. Um ihm gegenüber treten zu können, müsst ihr zunächst die ersten fünf Bosse besiegen. Der Kampf gegen ihn erstreckt sich über zwei Phasen, welche sich durch eure Handlungen immer wieder abwechseln.

### Gruppengruppenzusammenstellung

1 3 6

Majordomus Hirschhaupt bedarf nur eines einzelnen Tanks, da es keinerlei Debuffs gibt, welche einen Tank-Wechsel erfordern. Drei Heiler sollten sich um das Wohlergehen der Gruppe kümmern. Unter den Schadensmachern sollten drei Fernkämpfer befinden, um den Form-Wechsel zu provozieren.

### Boss-Fähigkeiten

#### Majordomus Hirschhaupt (Majordomo Staghelm)

**Adrenalin (Adrenaline)** - Beide Formen  
Erhöht die Energiewiederherstellungsrate um 20% pro Anwendung. Stapelbar.  
Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Furor (Fury)** - Beide Formen  
Fandral's Zorn schürt seine Flammen und erhöht den Schaden seiner Zauber 'Springende Flammen' und 'Flammensichel' pro Anwendung um 8%. Stapelbar.  
Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Brennende Kugeln (Burning Orbs)** - Katzenform  
Beschwört eine brennende Kugel, welche die Feinde des Zaubernden angreift.  
Wirken in 4 Sek. 0 Sek. Abklingzeit

**Springende Flammen (Leaping Flames)** - Katzenform  
Fandral springt auf ein Ziel zu und hinterlässt einen Geist der Flamme. Er landet in flammender Pracht, die den Boden seines Zielortes entfacht und feindlichen Einheiten 1 Min. lang alle 0,5 Sek. 23562 to 26437 Feuerschaden zufügt. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Flammensichel (Flame Scythe)** - Skorpionform  
Verursacht in einem Bereich vor dem Zaubernden Feuerschaden. Der Schaden wird gleichmäßig unter allen getroffenen Zielen aufgeteilt. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Sengende Samen (Searing Seeds)** - Skorpionform  
Pflanzt den Feinden des Zaubernden feurige Samen ein. Jeder Samen wächst mit einer anderen Geschwindigkeit. Sind sie voll ausgewachsen, explodieren sie und fügen Zielen im Umkreis von 12 Metern 60000 Feuerschaden zu. Wirken in 4 Sek. 0 Sek. Abklingzeit

**Feuriger Zyklon (Fiery Cyclone)** - Transformation  
Schleudert alle feindlichen Ziele 3 Sek. lang in die Luft und verhindert jegliche Aktion, macht sie jedoch auch unverwundbar. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:  
Wildtier (88)  
Wutanfall:  
Hardmode: Nach 10 Minuten  
Trefferpunkte:  
56.700.000

### Begleiter-Fähigkeiten

Brennende Kugel (Burning Orb) - Katzenform

- BEUTE-NORMAL:
- Armschienen des feurigen Pfads
  - Brustplatte der veränderlichen Visionen
  - Der Hungerleider
  - Fandral's Flammensichel
  - Fänge des Schicksals
  - Feuerkatzenamaschen
  - Fließformhalsreif
  - Handgelenkwickel des arroganten Niedergangs
  - Handschutz der

Zwei / fünf (10/25) dieser Kugeln entstehen in der Katzenform und beschießen den nächstgelegenen Spieler mit einem brennenden Strahl.



### Brennende Kugel (Burning Orb)

Verursacht alle 2 Sek. 5000 Feuerschaden. Stapelbar. 100 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

## Geist der Flamme (Spirit of the Flame) - Katzenform

Rasse:  
Wildtier (88)

Trefferpunkte:  
387.400

## Taktik

Entsprechend eurer Aufstellung wechselt Majordomus Hirschhaupt seine Form und somit die Phase. In jeder Form generiert Fandral Hirschhaupt Energie. Ist sie bei 100% angelangt, setzt sein Hauptangriff der jeweiligen Gestalt ("Flammensichel" oder "Springende Flammen") ein. Mit jedem Angriff erhöht sich der "Adrenalin" Pegel um eins und steigert somit die Regenerationsrate seiner Energie. Je länger ihr Fandral also in einer Gestalt lasst, desto schneller kommen seine Angriffe.

Bei jeder Transformation werden seine "Adrenalin" Buffs zurückgesetzt, die sich im Laufe der Phase/Gestalt aufbauen und die Energiegenerationsrate wird wieder auf 17 Sekunden zurückgesetzt. Der Nachteil der Transformation ist jedoch, dass Majordomus Hirschhaupt mit jeder einen "Furor" Stapel gewinnt und ab dem dritten Wechsel für die beiden Phasen zusätzliche Fähigkeiten bekommt. Ihr solltet daher so viel Schaden wie möglich anrichten, bevor Majordomus Hirschhaupt das zweite Mal in seine Startform wechselt. Heldentum/Kampftrausch ist somit logischerweise für Kampfbeginn zu empfehlen.

Mit welcher der beiden Formen ihr beginnt ist euch überlassen, ich empfehle jedoch die Skorpion Gestalt. Nehmt beim ersten Angriff lediglich eine der beiden Formationen ein, um die Form zu bestimmen.

### Skorpion-Form

#### Positionierung

Wenn mehr als sieben Spieler zusammenstehen, wechselt Majordomus Hirschhaupt in die Gestalt eines Skorpions. Das definiert eure Aufstellung bereits gut. Sammelt euch auf dem Tank.

#### Phasenverlauf

Die Gefahr dieser Phase ist Majordomus Hirschhaupts "Flammensichel", deren Schaden, ähnlich wie Maloriaks "Flammenatem", durch alle Spieler geteilt werden sollte. Wenn ihr das erste Mal in dieser Phase seid und Fandral somit noch keine zusätzlichen Fähigkeiten besitzt, solltet ihr die Phase so lange es geht hinauszögern. Dafür empfiehlt es sich ab dem siebten "Adrenalin" Stapel defensive Spezialfähigkeiten für die Gruppe ("Aurenbeherrschung", "Totem der Geistverbindung", "Gelassenheit", "Machtwort: Barriere" usw.) einzusetzen. Auf Grund der raschen Folge sollte es sogar möglich sein mit einem "Machtwort: Barriere" zwei "Flammensicheln" (sieben und acht) zu reduzieren. Lauft dann augenblicklich nach der neunten "Flammensichel" auseinander, um die Phase/Form zu wechseln und heilt die Leute an der neuen Position hoch. Genau wie Maloriaks "Flammenatem" wird auch der Schaden der "Flammensichel" nicht durch Begleiter irgendwelcher Klassen (Jäger, Hexenmeister, Magier) geteilt. *(Lasst euch also nicht von der Beschreibung der Hot-Fix-Änderungen des 12.07.2011 täuschen.)*

Falls ihr Probleme mit der rechtzeitigen Transformation habt, dann lasst primär Leute die Transformation auslösen, die schnell die Position wechseln können (Magier => "Blinzeln"; Jäger "Rückzug"). Sollten die Nahkämpferanzahl überwiegen, müssen selbstverständlich die Heiler die Transformation auslösen.

In den folgenden Skorpion Phasen, sollten es nicht mehr als fünf oder maximal sechs "Adrenalin" Stapel sein.

Im späteren Kampfverlauf hüllt euch Fandral Hirschhaupt während der Transformation kurz in Wirbelstürme, um euch kurzzeitig außer Gefecht zu setzen und belegt euch dabei mit "Sengende Samen". Der Zauber macht mehrere Spieler zu "Bomben" mit unterschiedlichem Timer.

Lauft wie gewohnt an eure Sammelposition und guckt dann auf den Timer eurer "Sengende Samen". Fünf Sekunden vor

unfehlbaren Präzision

Mantelung des feurigen Beschützers

Mantelung des feurigen Bezwingers

Mantelung des feurigen Eroberers

Sandalen des Kohlenspringens

Stachel des flammenden Skorpions

Treter des reumütigen Mannes

BEUTE-HEROISCH:

VIDEOSTREAMS

Majordomus Hirschhaupt (25) - Video Guide:



Majordomus Hirschhaupt (10) - Video Guide:



Majordomus Hirschhaupt (25) - Heroisch Guide:



Ablauf müsst ihr aus der Gruppe laufen, um in einem Abstand von gut zwölf Metern zu explodieren und keinen anderen zu verletzen. Diese kurze Zeitspanne ist besonders wichtig, da es sonst passieren kann, dass mehr als drei Spieler die Formation verlassen und der Majordomus sich verwandelt. Um das zu verhindern solltet ihr ebenfalls nicht zu weit aus der Gruppe laufen und so unnötige Wegstrecken zu erzeugen. Die "Sengenden Samen" können übrigens nicht mit Immunisierungseffekten ("Eisblock", "Gottesschild", "Mantel der Schatten", etc.) abgewendet werden. Nutzung dieser Fähigkeiten bringt die Samen sofort zur Explosion und tötet daher höchstwahrscheinlich eure Mitspieler.

## Katzen-Form

### Positionierung

Wenn sich mehr als zehn Meter Abstand zwischen drei oder mehr Spielern befindet, nimmt Majordomus Hirschhaupt die Gestalt einer Katze an. Lauft zum Wechsel also von der Position des Tanks kreisförmig auseinander und verteilt euch mit ungefähr 15 Meter Abstand auf dem Plateau. Die Nahkämpfer können logischerweise beim Tank bleiben.



### Phasenverlauf

Die "Springenden Flammen" dieser Phase lassen Fandral einen zufälligen Spieler anspringen und an der Zielposition einen Flammenkreis entstehen. Lauft sofort von dieser Position weg, wenn ihr als Ziel ausgewählt seid. Die "Springenden Flamme" lassen ferner einen "Geist der Flamme" an der Absprung-Position von Fandral entstehen. Diese feurige Geisterkatze hat augenblicklich die gleiche Hassliste wie Majordomus zum Zeitpunkt der Kopie. D.h. wenn der Tank auf Platz eins war, ist er auch bei dem "Geist der Flamme" auf Platz eins. Wenn ihr jedoch als Schadensmacher knapp an der Bedrohung des Tanks wart und sofort auf den Geist einprügelt, werdet ihr sicherlich sein neues Ziel. Versucht die Geister nebenbei durch Dots oder Flächenangriffen der Nahkämpfer zu töten, damit nicht mehr als zwei dauerhaft vorhanden sind.

Das Ansprung-Ziel von Majordomus Hirschhaupt bei seiner "Springenden Flamme" scheint durch die Spielergattung und nicht die Formation ausgelöst zu werden! Ziele sind immer Fernkämpfer und Heiler. D.h. wenn z.B. ein Heiler im Nahkämpfer-Lager stehen bleibt, laufen diese Gefahr von Majordomus angesprungen zu werden und ein Feuerkreis entsteht dort.

Wie schon in der Skorpion Phase, solltet ihr versuchen auch diese erste Phase so lange es geht hinaus zu zögern. Strebt sieben "Adrenalin" Stapel für den Phasenwechsel an. In den folgenden Phasen sollten es nur fünf bis sechs werden.

Müsst ihr bei den ersten beiden Malen in dieser Phase nur mit den "Springenden Flammen" zu Recht kommen, gesellen sich in den folgenden zwei "Brennende Kugeln" hinzu. Diese, wie orange Bäume aussehenden Dinger, entstehen an einer zufälligen Stelle des Plateaus und greifen augenblicklich den nächstgelegenen Spieler mit einem Feuerstrahl an. Der Strahl erzeugt einen sechssekündigen Dot, welcher pro Stapel alle zwei Sekunden 5.000 Feuerschaden anrichtet.

Ihr solltet zwei Gruppen á zwei Spieler bilden, welche sich an je einer Kugel nach fünf Stapeln abwechseln. So kann der Dot auf dem zweiten Spieler problemlos auslaufen, während der andere ihn abfängt. Die Kugel-Reichweite ist nahezu unendlich, es sollte streng genommen also kein Problem sein einen Spieler zum Auswechseln zu finden, so lange ihr euch darauf vorbereitet. Ist widererwartend doch niemand in der Nähe, könnt ihr den Kugel-Schaden auch mit defensiven Spezialfähigkeiten ("Dispersion", "Entrinnen") verringern. Bedenkt jedoch das der Strahl einen Dot erzeugt, der auch noch sechs Sekunden nachdem ihr weg seid tickt und euch dann töten kann. Das gilt ebenfalls für Immunisierungseffekten ("Eisblock", "Gottesschild"). Sie lenken den momentanen Schaden zwar ab, der Dot stapelt aber weiter und kann euch je nach Intensität nach Auslaufen des Immunisierungseffekts töten!

Falls ihr mit der weiten Verteilung der "Brennenden Kugeln" nicht klar kommt, könnt ihr Majordomus Hirschhaupt für diese Verwandlung an der Wand parken und ihn so erzwingen die Kugeln nur in einem begrenzten Bereich entstehen zu lassen. Hierfür kann ein einzelner Spieler (z.B. Paladin) vor dem Phasenwechsel zur Wand laufen, Fandral nach der angestrebten "Flammensichel" spotten und die Gruppe ausschwärmen, sobald Fandral bei dem Spieler ankommt.

## ➤ Patch Änderungen

### 4.2.0i (16.08.2011)

- Sämtliche erzeugte Bedrohung in dieser Begegnung wurde auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad verringert.

### 4.2.0h (04.08.2011)

- Die Reichweite der "Brennenden Kugeln" in der Majordomus Hirschhaupt Begegnung wurde erhöht.

### 4.2.0g (26.07.2011)

- Vom "Totem der Geisterverbindung" erlittener Schaden wird nicht länger die "Konzentration" von Spielern unterbrechen.
- Spieler Begleiter profitieren jetzt von der Konzentration ihres Meisters.
- Fandral bekommt jetzt Energie, wenn seine "Flammensichel" weniger als 7 Ziele trifft. Die Anzahl erhöht sich je weniger Ziele er trifft.

#### 4.2.0d (12.07.2011)

- Flammensichel trifft jetzt ordnungsgemäß Begleiter.
- Fandral kann "Sengende Samen" und "Brennende Kugeln" jetzt im Laufen wirken.

#### 4.2.0c (06.07.2011)

- Majordomus Hirschhaupt Gesundheit wurde auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad um 10% angehoben.

Erstellt von Pandur | am 21.05.2011 | aktualisiert am 18.08.2011

Gefällt mir

Dir gefällt Majordomus Hirschhaupt |  
HordeGuides - Taktiken und Videoguides für  
die World of Warcraft



### Bildschirmfotos des Bosses



« Baloroc

Übersicht

Ragnaros »

SCHLACHTZUGE | CATAclysm | FEUERLANDE | MAJORDOMUS HIRSCHHAUPT

EMAIL KONTAKT

FEHLER MELDEN

© HORDEGUIDES.DE 1.3B  
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.  
IMPRESSUM / HAFTUNGAUSSCHLUSS



POWERED BY  
**WOWHEAD**

SPONSORED BY  
**MMOGA**  
WoW Gold