

## Shannox

10-Spieler-Normal

25-Spieler-Normal

25-Spieler-Heroisch

FEUERLANDE:

Beth'tilac  
 Lord Rhyolith  
 Alysrazar  
 Shannox  
 Baloroc  
 Majordomus Hirschhaupt  
 Ragnaros

### Einleitung

Der Jäger Shannox und seine beiden Höllenhunde repräsentieren einen der ersten vier Bosse der Feuerlande. Ähnlich wie Auriaya in Ulduar, patrouilliert Shannox auf dem riesigen kreisförmigen Pfad im Instanz-Inneren. Jedoch entsteht er dort erst, wenn ihr einen Großteil der gewaltigen Trash-Mob-Armee dort vernichtet habt.

### Gruppenzusammenstellung

2

3

5

Shannox bedarf zweier Tanks. Einen für den Jäger selbst und einen Tank für seinen Höllenhund Wadenbeißer. Drei Heiler sollten sich um das Überleben der Gruppe kümmern. Unter den Schadensverursachern muss sich ein Spieler befinden, der mit einem einzigen Angriff mehr als 30.000 Schaden anrichten kann. Eine hohe Anzahl Fernkämpfer ist vorteilhaft. Es ist hilfreich wenn der Shannox Tank ein Krieger ist. Oder falls nicht, sich ein Priester für "Glaubenssprung" in der Gruppe befindet.

### Boss-Fähigkeiten

#### Shannox



##### Bogenschlitzten (Arcing Slash)

Fügt Feinden vor dem Zaubernen 125% Waffenschaden zu und belegt das Hauptziel mit dem Effekt 'Klaffende Wunde'. 5 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Feuerbrandfalle werfen (Throw Immolation Trap)

Wirft eine Falle, die den Auslösenden mit Flammen überzieht. Fügt dem Ziel Feuerschaden zu und erhöht seinen erlittenen Feuerschaden. 100 Meter Reichweite. Sofort Global cooldown: 7 Sek. Abklingzeit



##### Klaffende Wunde (Jagged Tear)

Verursacht 30 Sek. lang alle 3 Sek. 3000 Schaden. Stapelbar. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Kristallgefängnisfalle werfen (Throw Crystal Prison Trap)

Wirft eine Falle, die den Auslösenden in einen soliden Kristall einschließt. 100 Meter Reichweite. Sofort Global cooldown: 7 Sek. Abklingzeit



##### Speer schleudern (Hurl Spear)

Schleudert einen Speer, verursacht 117000 to 123000 körperlichen Schaden und löst einen Flammenbruch aus. 200 Meter Reichweite. Wirken in 2 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



##### Trennungsangst (Separation Anxiety)

Wenn die Entfernung zwischen dem Jäger und einem seiner Tiere zu groß wird, werden beide sehr nervös, wodurch sich ihr Schaden und ihr Angriffstempo um 100% erhöhen. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:  
Humanoid (88)

Trefferpunkte:  
24.049.760

#### Speer des Shannox (Spear of Shannox)



##### Magmaleuchtfeuer (Magma Flare)

Fügt Gegnern im Umkreis von 50 Metern Feuerschaden zu. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Magmariss (Magma Rupture)

Fügt Gegnern im Effektbereich 76000 to 84000 Feuerschaden zu. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

BEUTE-NORMAL:

Armschienen des Schreckenjägers  
 Band des Kristallgefängnisses  
 Beißwut  
 Beinplatten der absoluten Kontrolle  
 Beinplatten der tobenden Hingabe  
 Flackernde Schulterpolster  
 Großaxt des Schädeldiebs  
 Halskette der Fetische

**Magmariss (Magma Rupture)**

Ruft Magmaausbrüche herbei, die nahen Feinden Schaden zufügen. 45 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Begleiter-Fähigkeiten****Augenkratzer (Rageface)****Aufmerksam (Wary)**

Nachdem er auf eine Falle gestoßen ist, wird der Hund eine Weile lang besonders vorsichtig sein. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Augenauskratzen (Face Rage)**

Drückt einen Gegner zu Boden, betäubt ihn und kratzt ihm die Augen aus, was 30 Sek. lang alle 0.5 Sek. 38 to 42 Schaden verursacht. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Augenauskratzen (Face Rage)**

Drückt einen Gegner zu Boden, betäubt ihn und kratzt ihm die Augen aus. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Raserei (Frenzy)**

Erhöht das Angriffstempo um 30% und den verursachten körperlichen Schaden um 30%. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Wut (Rage)**

Der Hund wird seine Aufmerksamkeit 15 Sek. lang auf einen bestimmten Gegner richten. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:  
Wildtier (88)  
Trefferpunkte:  
9.619.904

**Wadenbeißer (Riplimb)****Aufmerksam (Wary)**

Nachdem er auf eine Falle gestoßen ist, wird der Hund eine Weile lang besonders vorsichtig sein. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Klaffende Wunde (Jagged Tear)**

Verursacht 30 Sek. lang alle 3 Sek. 3000 Schaden. Stapelbar. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Trennungsangst (Separation Anxiety)**

Wenn die Entfernung zwischen dem Jäger und einem seiner Tiere zu groß wird, werden beide sehr nervös, wodurch sich ihr Schaden und ihr Angriffstempo um 100% erhöhen. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Verbissene Entschlossenheit (Dogged Determination)**

Von einer festen Absicht erfüllt, widersteht der Hund Versuchen, ihn von seinem Weg zu seinem Meister abzubringen. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Waden beißen (Limb Rip)**

Der Höllenhund reißt wild am freigelegten Fleisch seines Gegners. Verursacht 130% des normalen Schadens und ruft eine blutende Wunde hervor, durch welche das Ziel zusätzlich bis Abbruch lang alle 5 Sek. 0 Schaden erleidet. 5 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:  
Wildtier (88)  
Trefferpunkte:  
9.619.904

**Kristallgefängnisfalle (Crystal Prison Trap)****Kristallgefängnisfalleneffekt (Crystal Prison Trap Effect)**

Schließt das Ziel in Kristall ein. 50 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Trefferpunkte:  
697.400

**Feuerbrandfalle (Immolation Trap)****Feuerbrandfalle (Immolation Trap)**

Platziert eine Feuerfalle, die dem ersten sich nähernden Gegner im Verlauf von 9 Sek. Feuerschaden zufügt. 10 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Handschuhe des gelichteten Rauchs  
Kelch der Wut  
Kohlengängersandalen  
Skalp des Banditenprinzen  
Treter des bedingungslosen Gehorsams  
Unzerstörbarer Gürtel des Zorns

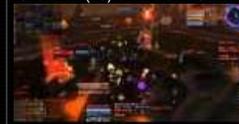
BEUTE-HEROISCH:

VIDEOSTREAMS

Shannox (25) - Video Guide:



Shannox (25) - Heroisch Guide:



Shannox (10) - Video Guide:



## Taktik

Sieht man über den Wutanfall gegen Ende des Kampfes hinweg, gibt es hier nur eine Phase. In dieser sollten zunächst die beiden Höllenhunde, Augenkratzer und Wadenbeißer, möglichst zeitgleich sterben und anschließend Shannox selbst dahinscheiden. Das Hauptziel besteht in dieser Zeitspanne darin allen Kristallfallen, die Shannox auf euch wirft, auszuweichen und Wadenbeißer dort hinein zu locken. Denn sowohl der Höllenhund als auch Shannox führen einen Angriff aus, welcher einen Stapelbaren "Scharfzahniges Reißen" (Jagged Tear) Dot auf dem Tank hinterlässt und nur ausläuft, wenn der Tank es schafft 30 Sekunden Ruhe davon zu haben.

### Positionierung

Die beiden Tanks sollten Shannox und Wadenbeißer auf ungefähr 50 - 60 Meter Abstand zueinander halten. Shannox sollte dabei von der Gruppe weggedreht stehen, damit nur der Tank das "Bogenschlitzen" (Arcing Slash) erleidet. Die Fernkämpfer und Heiler bilden hingegen ein weitgefächertes Lager zwischen diesen beiden Punkten. An welcher Stelle der Instanz ihr ihn bekämpft ist vollkommen euch überlassen. Ihr müsst lediglich darauf achten den Trash weiträumig von diesem Punkt zu entfernen. Ein guter möglicher Ort ist Alysrazors Plateau, oder die Fläche westliche des Eingangs vor dem Weg zu Beth'tilac.



### Kampfverlauf

Shannox wirft ununterbrochen seine beiden Fallen, welche immer zu den Füßen eines zufälligen Spielers landen. Dieser hat daraufhin zwei Sekunden Zeit sich davon zu entfernen. Andernfalls löst er diese aus und erleidet Schaden. Das darf maximal mit den "Feuerbrandfallen" passieren. Der Schaden ist bei versehentlichem Auslösen gut kompensierbar und wenn ihr es beabsichtigt, könnt ihr einen Spieler mit Schadensreduzierung (z.B. Todesritter mit "Anti Magische Hülle") dafür abstellen. Die Kristallgefängnisfallen hingegen, müssen von den Höllenhunden ausgelöst werden! Die Fallen unterscheiden sich optisch nicht von den normalen Jägerfallen. Was bedeutet das sie klein und relativ schlecht zu erkennen sind. Verzichtet evtl. auf die Totems eurer Schamanen, wenn zu viele Spieler in die Fallen geraten, da diese recht krass die Sicht versperren.

Die "Feuerbrandfalle" (Orange Flamme in der Falle) ist mit 50.000 Initialschaden und 60.000 innerhalb der folgenden neun Sekunden verschmerzbar. Die "Kristallgefängnisfalle" (Roter Rauch in der Falle) hingegen hüllt den Spieler in einen Kristall ein, welcher von den Mitspielern zerstört werden muss, damit der Spieler weiterkämpfen kann. Der Kristall unterbindet Heilungen komplett, da er den Spieler außer Sichtweite setzt. Zwar verursacht der Kristall selbst keinen Schaden, jedoch kann Augenkratzer den Spieler trotzdem angreifen, was ihn somit tötet.

### Shannox Speer

So lange Wadenbeißer lebt, wird Shannox seinen "Speer schleudern" und zwar ungefähr zur Position des Höllenhundes-Tanks. Die Stelle wird durch einen rotleuchtenden Strahl markiert. Schlägt der Speer auf, verursacht er am Einschlagsort ca. 120.000 Schaden und in einen 50 Meter großen Kreis, aus spiralförmig auseinanderlaufenden Feuern darum, 50.000 Schaden. Versucht diesen feuern auszuweichen.

Beim Speerwurf handelt es sich um einen für die Tanks sehr wichtigen Angriff. Denn Wadenbeißer folgt dem typischen Hundestinstinkt und bringt den Speer unverzüglich seinem Meister zurück. Das ist für die Tanks die einzige Möglichkeit ihren "Klaffende Wunde" Dot abzubauen. Damit das gelingt, muss der Wadenbeißer-Tank sich so positionieren, dass der Höllenhund entweder beim Weg zu Shannox, oder zurück zum Tank durch eine Kristallfalle läuft. Denn die Kristallgefängnisfalle setzt den Hund zumindest für zehn Sekunden außer Gefecht. D.h. ihr müsst weitere 20 Sekunden durch den Weg gut machen. Dementsprechend muss Wadenbeißer auf dem Weg mit "Frostfallen", "Erdbindungstotems" usw. ausgebremst werden.

Da Shannox durch den "Speerwurf" kurz keinen Speer hat, mit dem er sein "Bogenschlitzen" ausüben kann, ist es auch dem Shannox-Tank möglich seinen Dot auslaufen zu lassen. Das klappt jedoch höchstwahrscheinlich nicht automatisch. Der Tank sollte also mit "Einschreiten" wegrennen, mit "Glaubenssprung" weggezogen werden, oder schlichtweg weglaufen. Den Abstand zum Salamanderboss muss er so lange einhalten, bis seine "Klaffende Wunde" erloschen ist.

Stirbt Wadenbeißer im späteren Kampfverlauf, verwandelt sich Shannox Speerwurf in einen ähnlichen Angriff um Shannox herum und fügt somit allen Spielern pro Wurf 50.000 Schaden zu und stapelt langsam einen Debuff auf euch hoch, welcher den erlittenen Feuerschaden jeweils um 40% erhöht. Der "Magmariss" setzt alle 20 Sekunden ein, weshalb ihr ab diesem Moment "Heldentum", "Kampfrausch" oder "Zeitkrümmung" nutzen solltet, um Shannox schnellstmöglich zu töten.

Wenn einer der beiden Höllenhunde in eine Falle geraten ist, erhält er daraufhin einen "Aufmerksam" (Wary) Buff, welcher ihn für 25 Sekunden gegen weitere Fallen immun macht. Man kann Wadenbeißer also nicht dauerhaft in einem Kristall gefangen halten. Noch sollte er versehentlich durch eine "Feuerbrandfalle" laufen. Versucht stattdessen Augenkratzer in diese Fallen zu locken, oder löst sie selbst aus.

### Augenkratzer

Shannox zweiter Höllenhund, Augenkratzer, kann hingegen nicht getankt werden. Er wechselt zufällig von Spieler zu Spieler, wo der angerichtete Schaden gegengeheilt werden muss. Dennoch muss ein Schadensmacher abgestellt

werden, der auf Augenkratzer's Buffleiste achtet. Denn wann immer er zum "Augenauskratzen" ansetzt, erhöht er halbsekündlich den Schaden auf den Spieler und wird erst wieder da Ziel wechseln, wenn ihm jemand mit einem einzigen Angriff mehr als 30.000 Schaden zufügt.

## ► Patch Änderungen

### 4.2.0i (16.08.2011)

- Der Schaden von Shannox, Wadenbeißer und Augenkratzer wurde auf dem normalen Schwierigkeitsgrad verringert.

### 4.2.0e (14.07.2011)

- Erfolgreiche Angriffe gegen Augenkratzer werden jetzt immer zu kritischen Treffern, wenn er "Augenauskratzen" kanalisiert.
- Spieler mit der legendären "Delegierung" Quest, sollten den "Glanzlosen Glutsteinfokus" jetzt leichter von Shannox Speer bekommen. So lange er in einem 50 Meter Radius um den Speer platziert wird.

### 4.2.0c (06.07.2011)

- Shannox wird sich jetzt drehen, wenn es angemessen ist, statt sich zu bewegen, um in Reichweite seines Ziels zu kommen.
- Shannox wird immer "Speer schleudern" benutzen, wenn ein Schlachtzug gewiped ist. Selbst wenn Wadenbeißer kurz vor dem Wipe der Gruppe gestorben ist.

### 4.2.0a (29.06.2011)

- Augenkratzer's "Augenauskratzen" ist jetzt leicht abgeschwächt, da die Steigerungsrate des Schadens pro Tick reduziert wurde.

Erstellt von Pandur | am 21.05.2011 | aktualisiert am 18.08.2011

Gefällt mir

Dir gefällt Shannox | HordeGuides - Taktiken und Videoguides für die World of Warcraft Horde. · Administratorenseite · Statistiken · Fehler



## ► Bildschirmfotos des Bosses



« Alysazar

Übersicht

Baloroc »

SCHLACHTZÜGE | CATAclysm | FEUERLANDE | SHANNOX

EMAIL KONTAKT

FEHLER MELDEN

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



POWERED BY  
**WOWHEAD**

SPONSORED BY  
**MMOGA** ♦♦  
WoW Gold