

## Alysrazar (Alysrazor)

10-Spieler-Normal

25-Spieler-Normal

25-Spieler-Heroisch

FEUERLANDE:

Beth'tilac

Lord Rhyolith

Alysrazar

Shannox

Baloroc

Majordomus Hirschhaupt

Ragnaros

### Einleitung

Der Feuerfalke Alysrazar ist einer der ersten vier Bosse der Feuerlande. Alysrazar entlädt mit Angriffen ihre Energie und wird anschließend von ihren Untertanen wieder erfrischt. Während der vier rotierenden Phasen könnt ihr fliegen lernen und beim Laufen Zauber wirken.

### Gruppenzusammenstellung

2

3

5

Alysrazar selbst muss fast gar nicht getankt werden. Dennoch erfordert die Hauptphase (Phase 1) zwei Tanks für die Gierigen Jungtiere. Drei Heiler sind auf Grund des hohen Schadens anzuraten. Klassen mit Unterbrechungsfähigkeiten sind bei der Schadensmacherwahl zu bevorzugen.

### Boss-Fähigkeiten

#### Alysrazar (Alysrazor)



##### Feuersturm (Firestorm)

Alysrazar schlägt ihre flammenden Flügel und badet ihre Feinde in Feuerschaden. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Brandwolke (Incendiary Cloud) - Phase 1

Verursacht Feuerschaden. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Mauser (Molting) - Phase 1

Lässt regelmäßig Feuerfedern fallen. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Lodernde Macht (Blazing Power) - Phase 1 und 2

Mit einem Bruchteil von Alysrazars lodernder Macht erfüllt! Erhöht das Tempo 40 Sek. lang um 8% und regeneriert sofort Mana, Wut, Energie und Runenmacht. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Lodernde Klauen (Blazing Claw) - Phase 1 und 4

Beharkt einen Gegner mit lodernden Klauen, verursacht 92500 to 107500 körperlichen Schaden und erhöht seinen erlittenen Feuer- und körperlichen Schaden 15 Sek. lang um 10%. 30 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Erloschen (Burnout) - Phase 3

Erschöpft! Erlittener Schaden um 50% erhöht. Gibt Essenz des Gründrachen von sich, die Mana wiederherstellt, wenn der Betroffene von einem Zauber getroffen wird. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Essenz des Gründrachen (Essence of the Green) - Phase 3

Der Geist von Alysrar ist hier irgendwo! Bei erfolgreichen Zaubertreffern werden 10% Mana gewährt. 300 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



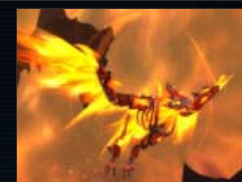
##### Lodernder Puffer (Blazing Buffet) - Phase 4

Alysrazar wurde entfacht! Fügt nahen Feinden Feuerschaden zu. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



##### Volle Kraft (Full Power) - Phase 4

Alysrazar erhebt sich vollständig in die Lüfte, badet ihre Gegner in Feuerschaden und stößt sie zurück. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit


 Rasse:  
Wildtier (88)

 Wutanfall:  
Hardmode: Durch immer kürzer werdende Phasen

 Trefferpunkte:  
25.770.000

BEUTE-NORMAL:

Alysras Klinge

Alysrazars Band

Auge der Lodernden Kraft

Flackernde Gelenkbänder

Flammenschwingen

Gamaschen des wogenden Feuers

Griff der Feuermutter

Großhelm des schlingenden Mauls

Klauenformerstulpen

## Begleiter-Fähigkeiten

### Lodernder Kralleninitiant (Blazing Talon Initiate) - Phase 1

Diese Humanoide kommen während der ersten Phase immer zu zweit an gegenüberliegenden Enden der Plattform angefliegen und eröffnen das Feuer.

Rasse:  
Humanoid (88)

Trefferpunkte:  
561.400



#### Buschfeuer (Brushfire)

Beschwört ein bewegliches Flammenfeld, das nahen Feinden Feuerschaden zufügt. 1000 Meter Reichweite. Wirken in 3 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



#### Fyroschlag (Fieroblust)

Fügt einem Gegner Feuerschaden zu sowie zusätzlich 12 Sek. lang alle 3 Sek. weiteren Schaden. 1000 Meter Reichweite. Wirken in 3 Sek. 0 Sek. Abklingzeit



#### Und los! (Fire It Up!)

Hat erfolgreich einen Zauber gewirkt! Erhöht den verursachten Schaden um 10% und das Zaubertempo um 10%. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Kraterflammenschiftung

Lavawurmbeinplatten

Mausergamaschen

Phönixfedertreter

Schiftung der wiederkehrenden Flamme

Sengrankenzauberstab

BEUTE-HEROISCH: ▼

VIDEOSTREAMS ▼

Alysrazar (25) - Video Guide:



Alysrazar (10) - Video Guide:



Alysrazar (25) - Heroisch Guide:



### Gieriges Jungtier (Voracious Hatchling) - Phase 1

Zwei dieser glühenden Jungtiere schlüpfen zu Beginn von Phase eins aus den abgelegten Eiern.



#### Geprägt (Imprinted)

Gierige Jungtiere werden auf das erste Ziel geprägt, das sie nach ihrer Geburt sehen, und bedrängen es pausenlos, um gefüttert zu werden. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



#### Gesättigt (Satiated)

Vollgefütert. Bekommt nur sehr unwahrscheinlich einen Wutanfall. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



#### Hungrig (Hungry)

Braucht etwas zu essen! Wird wahrscheinlich einen Wutanfall bekommen. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



#### Klaffende Wunde (Gushing Wound)

Lässt das Ziel 1 Min. lang alle 0.200000003 Sek. für 3000 körperlichen Schaden bluten. Dieser Effekt wird entfernt, wenn die Gesundheit des Ziels unter 50% fällt. 5 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



#### Wutanfall (Tantrum)

Hat einen Wutanfall! Nahkampftempo um 50% erhöht. Körperlicher Schaden um 50% erhöht. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:  
Wildtier (88)

Trefferpunkte:  
12.450.000

### Fetter Lavawurm (Plump Lava Worm) - Phase 1

Diese Würmer drehen sich im Kreis und versprühen dabei unaufhaltsam Feuer über das Plateau. Sie können nicht angegriffen werden. Wenn jedoch ein Gieriges Jungtier zu ihnen gezogen wird, frisst es den entsprechenden Wurm.



#### Lavafontäne (Lava Spew)

Speit Lava, wodurch in einem kegelförmigen Bereich vor dem Wurm Feuerschaden verursacht wird. 20 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:  
Nicht spezifiziert

### Feuriger Tornado (Fiery Tornado) - Phase 2

Unzählige dieser Tornados rotieren in hoher Geschwindigkeit auf verschiedenen Bahnen über das Plateau.



#### Feuriger Tornado (Fiery Tornado)

Ein feuriger Vortex fügt nahen Einheiten massiven Feuerschaden zu und erschafft regelmäßig feurige Tornados. 35 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

### Feuriger Vortex (Fiery Vortex) - Phase 3

Entsteht zu Beginn der dritten Phase in der Mitte des Plateaus.

**Feuriger Vortex (Fiery Vortex)**

Ein feuriger Vortex fügt nahen Einheiten massiven Feuerschaden zu und erschafft regelmäßig feurige Tornados. 35 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Lodernder Krallenklauenformer (Blazing Talon Clawshaper) - Phase 3**

Drei dieser Mobs führen Alysrazar in Phase drei neue Energie zu.

**Entfachen (Ignition)**

Kanalisiert Geschmolzene Kraft in Alysrazars Körper und entfacht ihren feurigen Kern erneut. 300 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:  
Humanoid (88)  
Trefferpunkte:  
7.990.000

**> Spieler-gesteuerte-Kreaturen****Feuerfeder (Molten Feather) - Phase 1**

Während jeder ihrer drei Sturzflüge in der ersten Phase hinterlässt Alysrazar zahlreiche dieser Federn am Boden. Sie können aufgehoben werden und verleihen dem Spieler mit jeder Feder mehr Geschwindigkeit. Bei drei Federbuffs fängt der entsprechende Spieler an zu fliegen.

**Flammenschwinge (Wings of Flame)**

Der Zaubernde erhebt sich auf Flammenschwinge, die ihm das Fliegen gestatten. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**Molten Feather Cosmetic**

Sofort 0 Sek. Abklingzeit

**> Taktik**

Vier Phasen wechseln sich im Kampf gegen Alysrazar ab. Während die erste die meiste Zeit beansprucht und sich überwiegend um die zahlreichen Begleiter dreht, kann in der dritten Phase immenser Schaden an Alysrazar angerichtet werden. Wenn die vierte Phase zum zweiten Mal endet, sollte Alysrazar tot sein, andernfalls stoßt ihr an die Berserker-Grenze, welche euch effektiv jedoch erst in der erneuten vierten Phase tötet.

**Phase 1**

Die Startphase ist mit drei Minuten auch gleich die längste Phase des Kampfes. Im Verlauf dieser kreist Alysrazar überwiegend hoch in der Luft über das Plateau. Sie macht jedoch drei Mal ihren "Lodernde Klauen" Überflug auf einer festgelegten Bahn, in welcher niemand anders stehen sollte:

- 1. Nordosten nach Südwesten (hinten nach vorne)
- 2. Südwesten nach Nordosten (vorne nach hinten)
- 3. Nordosten nach Südwesten (hinten nach vorne)

Auf dieser Schneise hinterlässt sie ca. zehn Geschmolzene Federn, die von euch aufgehoben werden können. Während der Phase entstehen drei Sorten von Gegnern auf dem Plateau, welche allesamt bis zum Ende der Phase tot sein müssen. Da sie euch andernfalls höchstwahrscheinlich in den folgenden Phasen töten werden.

**Feuerfedern**

Die von Alysrazar abgeworfenen orangeroten Federn können von Spielern aufgehoben werden. Pro Feder erhält der Spieler einen stapelbaren "Feuerfeder" Buff, welcher in einem zusätzlichen UI Element wiedergespiegelt wird. Der Buff hält maximal bis zum Ende der zweiten Phase und erhöht mit jedem Stapel die Bewegungsgeschwindigkeit um 30%. Drei



"Feuerfedern" sind das Maximum pro Spieler und verleihen diesem außerdem die Fähigkeit für 20 Sekunden zu fliegen. Aber auch schon der erste Buff ist für jeden Spieler sehr hilfreich, denn ähnlich wie bei den Kamelen im Erdwüter Ptah Kampf (Hallen des Ursprungs), könnt ihr durch den Buff im Laufen Zauber wirken!

Abhängig davon wie viele Schadensmacher ihr am Boden benötigt, um alle Mobs dort bis zum Phasenende zu kontrollieren und töten, solltet ihr Spieler in die Luft schicken. D.h. wenn ihr eher weniger Schaden anrichtet, sollten alle Spieler zunächst eine "Geschmolzene Feder" nehmen, damit sie schneller werden und jeden Punkt des Plateaus fix erreichen können. Es ist aber eher zu empfehlen, einen Spieler sofort drei Federn aufheben und somit in die Luft aufsteigen zu lassen. Das gibt während Alysrazars erstem Überflug nicht allen Spielern einen Geschwindigkeitsbuff, aber spätestens beim zweiten.

Gegen Ende der Phase sollte es vereinzelt Spielern möglich sein ebenfalls eine dritte Feder einzusammeln und kurz in die Luft zu steigen. Nutzt das, wenn ihr die Mobs am Boden im Griff habt, aber sorgt vorher dafür, dass jeder zumindest zwei Federn/Stapel bekommt. Da diese in der ersten sowie zweiten Phase extrem nützlich sind.

#### Fliegen

Mit drei Federn erhebt ihr euch für 20 Sekunden in die Luft und könnt dort Alysrazar selbst angreifen. Damit ihr dort jedoch bleiben könnt, müsst ihr hinter Alysrazar herfliegen. Denn auf ihrer kreisförmigen Flugbahn hinterlässt sie Rückstände. Den runden "Brandwolke" gilt es dabei auszuweichen und die Ringe müsst ihr durchfliegen, oder zumindest streifen. Ihr könnt euch das ungefähr wie eine Runde Starfox vorstellen, aber falls ihr das nicht kennt, mit der Traumbene bei Valithria Traumwandler (Eiskronenzitadelle) vergleichen.

Mit jedem durchflogenen Ring erhaltet ihr einen "Lodernde Macht" Buff, welcher eure Angriffs-/Zaubergeschwindigkeit erhöht und außerdem 15 Sekunden weitere Flugzeit. Durch die Spawnrate der Kreise und Flug-Buff-Dauer müsst ihr mindestens jeden zweiten Kreis mitnehmen, um in der Luft bleiben zu können. Versucht etwas Abstand zu Alysrazar zu halten um rechtzeitig in die entsprechende Richtung ausweichen zu können. Ihr seid ohnehin etwas schneller als sie. Deshalb empfiehlt es sich nach jedem erfolgreich durchquerten Kreis ca. eine Sekunde inne zu halten und dann erst weiter zu fliegen. Die Kreise entstehen meistens an der ungefähr gleichen Position und wechseln nur sehr selten auf die genau entgegengesetzte (z.B. von recht oberhalb nach links unterhalb).

Das Fliegen ist nicht ganz so einfach, wie es auf den ersten Blick erscheint. Vor allem der Abwurf der Jungtier-Eier kann verwirrend sein, weil plötzlich drei Feuerfalken am Himmel sind. Fliegt also nicht hinter dem Falschen her ;)

#### Gierige Jungtiere

Nach ca. 30 Sekunden in der Phase werfen zwei Feuervögel je ein Ei ab. Je ein Tank muss sich direkt an einem Ei aufstellen und alle anderen möglichst viel Abstand dazu halten. Denn die "Küken" halten das erste bzw. naheste Ziel, das sie erblicken für ihre Mutter oder sowas und prägen sich darauf. Sie folgen dem Ziel also bis zu ihrem Tod auf Schritt und Tritt! Der prägen Buff gewährt den Tanks außerdem einen Schadensbuff für Angriffe auf die Gierigen Jungtiere selbst.

Die Gierigen Jungtiere wollen gefüttert werden und spiegeln ihren "Sättigungsstatus" an Hand von Buffs wieder. Wenn sie "hungrig" sind, sollten sie mit einem Fetten Lavawurm gefüttert werden. Da sie andernfalls nach kurzer Zeit einen weiteren Buff erhalten, welcher ihren Schaden und Angriffsgeschwindigkeit um 50% erhöht. Da dieses Konzept bis zum Ende der Phase aufrecht erhalten werden muss und nur begrenzt Würmer entstehen, müssen die Tanks immer kurzzeitig "Wutanfall" aushalten und ihr Jungtier erst dann über einen neuen Wurm ziehen.

Die Fetten Lavawürmer sehen aus wie eine Miniaturversion von Magmaul und entstehen in Abständen an zufälligen Positionen des Plateaus. Sie spucken Feuer in einem kegelförmigen Bereich vor ihnen, drehen sich dabei und können nicht angewählt/angegriffen werden. Die einzige Möglichkeit sie zu beseitigen, besteht darin ein Gieriges Jungtier über sie drüber zu ziehen. Woraufhin dieses den Wurm verspeist und wieder glücklich wird. Pro Phase eins entstehen auf jeder Seite des Plateaus vier (insgesamt acht) Würmer.

#### Lodernde Kralleninitianten

Alle 30 Sekunden kommen von außen zwei Lodernde Kralleninitianten aufs Plateau geflogen. Die beiden sind immer am ungefähr gegenüberliegenden Ende, sodass man nicht beide gleichzeitig in Reichweite haben kann. Sie sollten schnellstmöglich getötet werden. Da sie bewegliche Feuerkugeln am Boden entstehen lassen, die bei Berührung Schaden zufügen und unkontrolliert umher rollen.

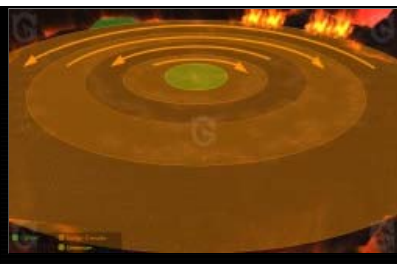
Viel gefährlicher jedoch ist ihr Fyroschlag (nicht nur namentlich mit dem Pyroschlag verwandt). Dieser muss immer unterbrochen werden. Teilt euren Schlachtzug am Boden also in zwei Gruppen auf, von denen sich eine um je eine Hälfte des Plateaus kümmert. In jeder Gruppe sollte sich entsprechend ein Spieler mit Unterbrechungsfähigkeiten für den Fyroschlag befinden. Oder alternativ ein Schamane, dessen "Totem der Erdung" die "Fyroschläge" aufsaugt. Denn wenn es dem Kralleninitianten dauerhaft gelingt den Zauber zu wirken, verkürzt sich dessen Zauberzeit und der Schaden des Zaubers erhöht sich. Die Gruppeneinteilung ist außerdem für die Heiler sehr vorteilhaft, da ihre Gruppe dann nicht außer Reichweite geraten sollte. Der Dot des Fyroschlags, sollte er einmal durchkommen, kann so dann auch schnell von einem Heiler dispellt werden.

Wenn gerade keine Lodernde Kralleninitianten vorhanden sind, müssen die Schadensmacher die Gierigen Jungtiere angreifen, damit auch diese am Ende der Phase tot sind. Die Jungtiere haben von allen Mobs am meisten Gesundheit und bedürfen entsprechend viel Schaden. Achtet vor dem Töten des letzten Jungtiers jedoch darauf wie lange die Phase noch dauert und ob noch Lavawürmer vorhanden sind oder entstehen könnten. Sie würden in Phase zwei nur unnötigen Schaden anrichten. Tötet alle Mobs bevor die drei Minuten der Phase um sind.

## Phase 2

Diese Phase hält nur 40 Sekunden an. Zu Beginn formt sich in der Mitte des

Plateaus ein Feueriger Vortex, der bei Berührung starken Schaden anrichtet und aus dem unzählige Feuerige Tornados hervorschießen. Diese Tornados kreisen auf vier festgelegten Bahnen schnell im 360° Drehungen über das Plateau. Jeder Kreis bewegt sich entgegengesetzt im oder gegen den Uhrzeigersinn. Ihr müsst versuchen diesen dauerhaft auszuweichen, da ihr bei der dritten Berührung ohne Heilung tot seid.



Zum Ausweichen gibt es zwei Möglichkeiten:

- Ihr sucht euch eine Stelle, an der sich die Tornados nicht direkt überschneiden und springt so immer zwischen den zwei seitlich Bahnen hin und her.
- Ihr folgt einem Tornado in seiner Bewegungsrichtung

Egal wie ihr es regelt dürft ihr nicht an den Rand der vierten Außenbahn geraten. Denn dort herrschen "Harsche Winde", welche euch in Windeseile töten.

Alysrazar kreist während dieser Phase auf einer niedrigen Bahn über das Plateau. Wenn ihr euch einmal an das Ausweichen gewöhnt habt, könnt ihr sie (als Fernkämpfer) weiterhin angreifen.

### Phase 3

Zu Beginn von Phase drei stürzt Alysrazar geschwächt zu Boden. Sie erlangt in dieser Phase automatisch jede Sekunde zwei Energie hinzu. Zwei Lodernden Krallenklauenformer eilen herbei und unterstützen sie dabei (jeder ein Energiepunkt pro Sekunde). Wenn Alysrazar 50 erreicht, endet diese Phase.

Die Phase ist eure einzige Chance massiven Schaden an Alysrazar anzurichten! Nutzt sie! Versucht die beiden Lodernden Krallenklauenformer von den Tanks zu kontrollieren (betäuben, usw.) zu lassen, damit sie Alysrazars Energiezunahme nicht beschleunigen können. Falls das nicht ausreicht, teilt Schadensmacher ein, welche zusätzlich Unterbrechungen auf die Krallenklauenformer wirken. Zündet Heldentum/Kampfrausch, eure offensiven Spezialfähigkeiten, Schmuckstücke, werft Schadenssteigernde Tränke ein und vielleicht schafft ihr es Alysrazar zu töten oder zumindest dem Tod nahe zu bringen.

In dieser Phase gibt es keinerlei Schaden an der Gruppe oder den Tanks. Die Heiler müssen hier entsprechend ebenfalls Alysrazar angreifen. Macht euch dabei keine Gedanken um euer Mana, denn eure Angriffe laden es wieder auf.

### Phase 4

Alysrazar kommt erneut zu sich, kann jedoch noch nicht fliegen, bevor ihre Energie erneut 100 erreicht hat. Der Feuerfalken muss in dieser Phase ausnahmsweise getankt werden. Jedoch nur für die 20 Sekunden dieser Phase. In der gesamten Phase besitzt Alysrazar einen "Entzündet" Buff, welcher wiederum den "Lodernden Puffer" zur Folge hat. Dadurch richtet sie sekundlich fünfstelligen Feuerschaden an allen Spielern an. Lauft zu Beginn der Phase also zusammen, damit eure Heiler gezielt Gruppenheilungen nutzen können. Der Tank wird in der Zeit zusätzlich mit "Lodernde Klauen" attackiert. Was auf ihm einen Debuff hochstapelt, der den körperlichen Schaden pro Stapel um 2% erhöht. Deshalb sollte nach zehn Sekunden der zweite Tank Alysrazar abspotten. Als wäre das noch nicht genug Schaden, beendet Alysrazar die Phase mit "Voller Kraft" (Full Power), was alle Spieler zurückschleudert und sie mit 57.499 Feuerschaden eindeckt. Zündet kurz vor 100 Energie defensive Spezialfähigkeiten, um euer eigenes Überleben oder das der Gruppe zu sichern.



Im Anschluss an die Phase beginnt Phase eins erneut. Beim zweiten Durchlauf aller Phasen solltet ihr Alysrazar getötet haben.

## ➤ Patch Änderungen

4.2.0h (04.08.2011)

Die Kriterien für den Erfolg "Ausweichmanöver!" werden nach einem fehlgeschlagenen Versuch ordnungsgemäß zurückgesetzt.

4.2.0g (26.07.2011)

- Alysrazar kann keine Angriffe von Spielern blocken oder parieren.
- Alysrazars Nahkampf-Ausweichwinkel wurde angepasst, so dass Spieler einen größeren Bereich haben ihre Fähigkeiten einzusetzen, die es erfordern hinter dem Ziel zu sein.
- Lodernde Krallenklauenformer werden sich jetzt ordnungsgemäß ein neues Ziel suchen, wenn die Bedrohung sinkt.
- Auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad werden "Buschfeuer" jetzt während des "Feuersturms" verschwinden und da sich die Lodernde Krallenklauenformer im "Feuersturm" schilden, wirkt keiner mehr Zauber bis dieser endet.
- Der "Feuerfeder" Buff verschwindet wenn Alysrazar sich bei 50 Energie entzündet, statt wenn sie ausbrennt.

4.2.0f (19.07.2011)

- Das Einsammeln von "Lodernder Macht" erneuert den "Flammenschwingen" Buff zu seiner vollen Laufzeit.
- Alysrazar schaut während des "Feuersturms" jetzt in die richtige Richtung.
- "Geprägt" sollte jetzt von allen Charakteren unter allen Umständen entfernt werden, wenn die Begegnung resetet wird.
- Das Interagieren mit einer "Feuerfeder" lässt Spieler jetzt absitzen. Was verhindert das "Feuerfedern" verschwendet werden.

4.2.0d (12.07.2011)

- Gierige Jungtiere werden jetzt auf ein neues Ziel "geprägt", wenn ihr aktuelles Ziel stirbt.

4.2.0b (01.07.2011)

- Mit Lodernden Krallenklauenformern und Lodernden Kralleninitianden kann jetzt nicht interagiert werden, bevor sie sich in ihre humanoide Form verwandelt haben.
- Die Feuerfeder Anzeige erscheint jetzt erneut, wenn es angemessen ist.

Erstellt von Pandur | am 17.05.2011 | aktualisiert am 08.08.2011

Gefällt mir

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



Reaktionen

## Bildschirmfotos des Bosses



« Lord Rhyolith

Übersicht

Shannox »

SCHLACHTZÜGE | CATAclysm | FEUERLANDE | ALYSRAZAR

EMAIL KONTAKT

FEHLER MELDEN

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



POWERED BY  
**WOWHEAD**

SPONSORED BY  
**MMOGA**  
WoW Gold