

Ragnaros

10-Spieler-Normal

25-Spieler-Normal

FEUERLANDE:

 Beth'tilac
 Lord Rhyolith
 Alysrazar
 Shannox
 Baloroc
 Majordomus Hirschhaupt
 Ragnaros

Einleitung

Der Geschmolzene Kern scheint nur ein kleiner Rückschlag für den Feuerfürsten gewesen zu sein. Am Ende der Feuerlande tretet ihr erneut Ragnaros gegenüber, welcher ähnlich der Urform wieder mehrere Phasen mit kleinen Feuerelementaren umfasst.

Gruppenzusammenstellung

2

2

6

Der Kampf erfordert zwei Tanks, die sich wegen der "Brennenden Wunde" an Ragnaros abwechseln und später die Ausgeburten der Lava nebenbei tanken. Relativ gering ist der Schaden des Kampfes, wenn alle Spieler die Taktik beherrschen, weshalb zwei Heiler ausreichen. Ein dritter sollte euch zwar nicht an den Berserker-Timer bringen, erschwert aber eventuell die Phasenübergänge und die letzte Phase, durch den fehlenden Schadensmacher. Ein Mondkin-Druide ist wegen Taifun eine sehr gute Wahl für diesen Kampf.

Boss-Fähigkeiten

Ragnaros



Lavawelle (Lava Wave) - Alle Phasen

Verursacht 146250 to 153750 Feuerschaden sowie zusätzlich alle 1 Sek. 48750 to 51250 Feuerschaden. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Sulfurasschmettern (Sulfuras Smash) - Alle Phasen

Sulfuras' Einschlag fügt Gegnern im Umkreis von 5 Metern 536250 to 563750 Feuerschaden zu. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Hand von Ragnaros (Hand of Ragnaros) - Phase 1

Die Hand von Ragnaros fügt allen Feinden im Umkreis von 55 Metern 29250 to 30750 Feuerschaden zu und stößt sie zurück. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Magmafalle (Magma Trap) - Phase 1

Ragnaros erschafft am Zielort eine Magmafalle. Wird die Magmafalle ausgelöst, verursacht sie eine Magmafalleneruption, die allen Feinden 78000 to 82000 Feuerschaden zufügt und den Feind, der die Magmafalle ausgelöst hat, sehr hoch in die Luft schleudert. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Magmafalleneruption (Magma Trap Eruption) - Phase 1

Das Magma bricht aus, fügt allen Feinden 117000 to 123000 Feuerschaden zu und schleudert Feinde im Umkreis von 8 Metern hoch in die Luft. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Zorn von Ragnaros (Wrath of Ragnaros) - Phase 1

Der Zorn von Ragnaros fügt Feinden im Umkreis von 6 Metern um das Ziel 73125 to 76875 Feuerschaden zu und stößt sie zurück. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Geschmolzener Samen (Molten Seed) - Phase 2

Im geschmolzenen Samenkorn entsteht der geschmolzene Elementar. Nach Ablauf von 10 Sek. bricht der Elementar aus dem Samenkorn aus und fügt allen nahen Feinden je nach ihrem Abstand zum Samenkorn Schaden zu. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

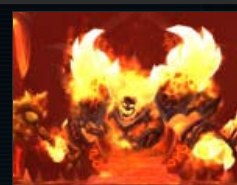


Geschmolzenes Inferno (Molten Inferno) - Phase 2

Fügt allen nahen Feinden Feuerschaden zu, mit zunehmendem Abstand verringert sich der Schaden. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Welt in Flammen (World In Flames) - Phase 2 und 3

Ragnaros beginnt, 'Einhüllende Flammen' zu wirken, was Areale in naher, mittlerer oder weiter Entfernung von


 Rasse:
 Elementar (88)

 Wutanfall:
 Nach 18 Minuten

 Trefferpunkte:
 51.540.000

BEUTE-NORMAL:

 Amtskette des
 Majordomus
 Arathar, das Auge der
 Flammen
 Finger der Einäscherung
 Flammenkrone
 Halsreif des bezwungenen
 Fürsten
 Helm des feurigen
 Beschützers
 Helm des feurigen
 Bezwingers
 Helm des feurigen



ihm alle 2 Sek. in Flammen hüllt, die 68250 to 71750 Feuerschaden verursachen. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Lebender Meteor (Living Meteor) - Phase 3

Der lebende Meteor verursacht beim Einschlag 63375 to 66625 Feuerschaden und stößt Feinde im Umkreis von 5 Metern zurück. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Spaltender Schlag (Splitting Blow) - Phasenübergang

Ragnaros bereitet sich darauf vor, einen spaltenden Schlag auszuführen, durch den Sulfuras den Raum trennen wird. 50000 Meter Reichweite. Wirken in 8 Sek. 0 Sek. Abklingzeit

Eroberers

Ko'gun, Hammer des Feuerfürsten

Schiftung der brüllenden Flammen

BEUTE-HERDISCH: ▼

VIDEOSTREAMS ▼

Ragnaros (25) - Video Guide:



Ragnaros (10) - Video Guide:



➤ Begleiter-Fähigkeiten

Lavawelle (Lava Wave)

Diese Wellen fegen, ausgelöst durch Ragnaros Sulfurasschmettern, in drei Himmelsrichtungen über die Plattform.

Magmafalle (Magma Trap) - Phase 1

Entstehen im Verlauf von Phase eins an zufälligen Positionen und bleiben dort liegen, bis sie ausgelöst werden.

Sohn der Flamme (Son of Flame) - Phasenübergang

Entstehen in jedem Phasenübergang in mehrfacher Ausführung und versuchen zu Ragnaros Hammer zu gelangen.



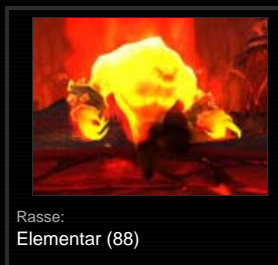
Brennendes Tempo (Burning Speed)

Das Bewegungstempo der Söhne der Flamme sinkt mit ihrer Gesundheit. Bei 50% Gesundheit ist ihr Bewegungstempo vollständig verringert. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Supernova

Der Sohn der Flamme hat Sulfuras erreicht und wurde mit Macht erfüllt, was eine Supernova auslöst, die allen Feinden 121875 to 128125 Feuerschaden zufügt. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:
Elementar (88)

Spaltender Schlag (Splitting Blow) - Phasenübergang

Der Schlag löst eine brennende Fläche aus, welche die Plattform zu einem Drittel überzieht.

Geschmolzener Elementar (Molten Elemental) - Phase 2

Je ein Elementar entsteht aus einem Geschmolzenen Samen.

Rasse:
Elementar (88)

Lavaabkömmling (Lava Scion) - 2. Phasenübergang



Brennende Hitze (Blazing Heat)

Der Lavaabkömmling belegt ein zufälliges Ziel mit dem Effekt 'Brennende Hitze', durch den es eine Spur brennender Hitze auf seinem Weg hinterlässt. Die brennende Hitze verursacht alle 1 Sek. 48750 to 51250 Feuerschaden und heilt Söhne der Flamme und Lavaabkömmlinge alle 1 Sek. um 10%. 60 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit

Rasse:
Elementar (88)

Lebender Meteor (Living Meteor) - Phase 3

Der Meteor verfolgt einen zufälligen Spieler. Ein einzelner Angriff lässt den Meteor zurückspringen und das Ziel wechseln.

Brennbar (Combustible)



Der lebende Meteor ist leicht entzündlich. Angriffe setzen ihn in Brand und stoßen ihn zurück. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



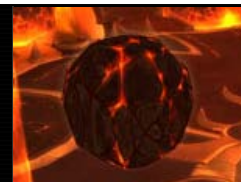
Meteoreinschlag (Meteor Impact)

Der Einschlag des lebenden Meteors fügt Gegnern im Umkreis von 8 Metern 487500 to 512500 Feuerschaden zu. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Verbrennung (Combustion)

Durch Angriffe wird der lebende Meteor zurückgestoßen. Verursacht 10 Sek. lang alle 1 Sek. 2000 Feuerschaden. Stapelbar. 50000 Meter Reichweite. Sofort 0 Sek. Abklingzeit



Rasse:
Elementar (88)

Taktik

Drei Phasen mit steigendem Schwierigkeitsgrad müsst ihr über euch ergehen lassen, bevor Ragnaros endgültig dem Ende entgegen geht. Zwischen diesen taucht er wie schon im Geschmolzenen Kern ab und überlässt euch seinen Söhnen der Flamme.

Taktik - Phase 1 (100% - 70%)

Die erste und einfachste Phase des Kampfes macht euch mit den Grundlagen vertraut. Sie dreht sich hauptsächlich um die richtige Positionierung.

Positionierung

Verteilt eure Fernkämpfer und Heiler ungefähr sechs Metern Sicherheitsabstand zueinander auf einer Hälfte der Plattform. Achtet im Kampfverlauf darauf den Abstand einzuhalten und dabei nicht vor eine Magmafalle zu geraten, oder zu am hinteren Plattformrand zu stehen, sodass ihr durch einen Rückstoß in der Falle oder der Lava landen könntet. Die Nahkämpfer können sich für den richtigen Abstand an den Bodentextur-Kreisen am Lavapool orientieren.



Sulfurasschmettern

Die erste von Ragnaros Fähigkeiten, welche er den gesamten Kampf über einsetzt, lässt drei zusammenliegende brodelnde Lavateiche an einer zufälligen Position im Nahkampfbereich entstehen. Wenige Sekunden später rast Ragnaros Hammer an diese Stelle nieder, richtet dort tödlichen Schaden an und hinterlässt an dem Punkt Lavawellen. Diese Wellen erinnern stark an Sartharion und bewegen sich in Schlagrichtung, sowie zu den beiden Seiten über die Plattform. Mit wenigen Schritten zur Seite, sollte es euch problemlos möglich sein ihnen auszuweichen. Werdet ihr dennoch getroffen, erleidet ihr starken Schaden und erhaltet einen magischen Dot, welcher jede Sekunde weiteren Schaden zufügt. Der Dot lässt sich mit "Magie bannen" jedoch aufheben.



Magmafalle

Ragnaros "Magmafallen" entstehen an der Position eines zufälligen Spielers. Entgegen ihres Namens sehen sie nicht wie Jägerfallen aus. Während ihrer Entstehung handelt es sich lediglich um einen gelben Wirbel am Boden, welcher kurz darauf zu einem brennenden Kreis wird. Ihre Funktionsweise ist ähnlich der "Schattenfallen" beim heroischen Lich König Kampf. Der in den Kreis tretende Spieler wird hoch in die Luft geschleudert und alle Spieler erleiden 80.0000 Feuerschaden.

Bedauerlicherweise lösen sich die Fallen im Kampfverlauf nicht von alleine wieder auf, sondern müssen ausgelöst werden, um die Plattform für die kommenden Phasen frei zu räumen. Lasst einen Spieler, welcher den Fallschaden negieren kann (Priester/Levitieren, Magier/Blinzeln, Hexenmeister/Teleportation), eine Falle nach der anderen auslösen. "Segen des Schutzes" eines Paladins hilft ebenso, um die Falle komplett zu überlisten. Ideal ist sicherlich ein Schattenpriester, welcher sich vor dem Auslösen selbst schilden und anschließend auf den Boden zurück levitieren kann. Unabhängig davon wer die Falle auslöst, muss dieser auf dieser dabei auf die Gesundheit der gesamten Gruppe achten. Niemand darf unter 60% sein, da ihn der Schaden umbringen könnte.

Hand/Zorn von Ragnaros

Die Hand von Ragnaros verhält sich wie Al'Akirs Windstoß und schleudert somit alle Nahkämpfer 15m zurück. Der Angriff selbst ist relativ harmlos. Ihr müsst jedoch darauf achten, durch die Hand nicht in eine "Magmafalle" zu fliegen. Das

Fernkämpfer-Gegenstück zur Hand ist der Zorn von Ragnaros. Er wird auf einen zufälligen Spieler gewirkt und schleudert diesen ebenfalls zurück. In Kombination mit einer versehentlich ausgelösten "Magmafalle" ist der Angriff tödlich.

Brennende Wunde

Auf dem aktuellen Tank stapelt durch Ragnaros Schläge ein "Brennende Wunde" Dot hoch. Die beiden Tanks sollten sich daher nach 30 - 40 Sekunden abwechseln. Der Dot kann in Notfällen, wie zum Beginn von Phase drei, mit "Antimagischen Hülle" oder "Gottesschild" komplett entfernt werden.

Taktik - 1. Phasenübergang

Der Wechsel von Phase eins zu Phase zwei wird durch eine Heerschar "Söhne der Flamme" unterbrochen. Der Übergang beginnt damit das Ragnaros acht Sekunden lang "Spaltender Schlag" wirkt. Die Einschlagstelle von Ragnaros Hammer wird dabei bereits durch ein feuriges Glühen am Boden markiert. Mit Beendigung des Zaubers taucht Ragnaros unter, Sulfuras landet an der markierten Position und kurz darauf entstehen vier Feuerelementare. Es gibt für den Landungspunkt des Hammers in diesem Phasenübergang nur drei mögliche Punkte und insgesamt zehn ungefähre Entstehungspunkte für die Söhne der Flamme. An den beiden nahegelegensten Punkte zum Hammer, entstehen auf alle Fälle keine Elementare.



Die Söhne laufen sofort auf den Hammer zu, um in einer "Supernova" zu explodieren, wenn sie ihn erreichen. Euer Ziel dieses Phasenübergangs besteht darin alle Söhne der Flamme zu vernichten, bevor sie den Hammer erreichen.

Die Feuerelementare entstehen zeitgleich an den mit orangen Strahlen gekennzeichneten Positionen und verfügen sofort über einen "Brennendes Tempo" Buff. Der Buff verschwindet, sobald ihre Gesundheit auf unter 50% fällt. Die Söhne sind anfällig für Verlangsamungseffekte ("Frostfalle", "Totem der Erdbindung", etc.), Betäubung, "Todesgriff" (Todesritter) und Rückstöße ("Taifun" / Druide, "Gewitter" / Schamane). Teilt eure Nah- und Fernkämpfer also entsprechend ein, damit sie zunächst die meisten ausbremsen.

Der Phasenübergang endet wenn alle Söhne der Flamme tot, oder 45 Sekunden verstrichen sind. Je nachdem was eher eintritt.

Taktik - Phase 2 (70% - 40%)

Ragnaros erhebt sich erneut aus dem Lavalpool und rückt euch mit einer neuen Fähigkeitenpalette zu Leibe. Lediglich das "Sulfurasschmettern" aus Phase eins bleibt bestehen.

Positionierung

Die Phase erfordert einen andauernden Positionswechsel. Verteilt euch zunächst wie in Phase eins. Haltet dabei jedoch die Mitte der Plattform frei.

Geschmolzene Samen

Jede Minute entstehen an der Position jedes Spielers "Geschmolzene Samen". Diese gelben Kugeln explodieren nach zehn Sekunden, richten Schaden in Höher eurer Entfernung zu ihnen an und geben dabei einen "Geschmolzenen Elementar" frei. Lauft bei der Entstehung sofort in der Mitte der Plattform zusammen und tötet die Geschmolzenen Elementare gemeinsam mit Flächenzaubern. Die Geschmolzenen Elementare richten selbst an Stoffträgern nur leichten Schaden an und müssen nicht getankt werden. Durch die vorherige Explosion der "Geschmolzenen Samen" wird die Gruppe jedoch selbst mit einigem Abstand auf die Hälfte ihrer Gesundheit abfallen. Nutzt daher für jedes zusammenlaufen defensive Gruppen Fähigkeiten wie "Totem der Geisterverbindung", "Gelassenheit", "Machtwort: Barriere" oder "Aurenbeherrschung".

Weicht währenddessen ggf. den "Einhüllenden Flammen" oder dem "Sulfurasschmettern" aus. Während jedem "Geschmolzene Samen" Angriff wird einer der beiden Angriffe stattfinden. Die ungeraden Samen (1, 3, 5) unterscheiden sich mit den "Einhüllenden Flammen" und die geraden (2, 4) mit dem "Sulfurasschmettern". Die Wellen des "Sulfurasschmettern" entstehen immer zentral und somit vor euch. Entweder weicht ihr ihnen mit einem Schritt zur Seite aus, oder ihr versammelt euch für diese Geschmolzenen Elementare direkt vor Ragnaros am Lavapool. Da keine Welle in seine Richtung schießt und sie ein paar Meter Abstand zu ihm haben, seid ihr dort absolut sicher.

Einhüllenden Flammen

Auf einer Kreisbahn um Ragnaros herum wird ein Drittel der Plattform (Vorne, Mitte, Hinten) mit verkohlten Flecken eingedeckt. Nach drei Sekunden und solltet ihr da nicht mehr drin stehen. Weicht also nach Vorne oder hinten aus. Die "Einhüllenden Flammen" sind sehr leicht zu erkennen und sollten Niemanden verletzen. In Kombination mit den Geschmolzenen Elementaren solltet ihr den Angriff zur Sicherheit jedoch im Sprachchat samt Laufrichtung ansagen.



Taktik - 2. Phasenübergang

Der zweite Phasenübergang wiederholt die Ereignisse des ersten und lässt

zusätzlich je einen Lavaabkömmling auf den äußeren beiden braunen Plattformkreisen entstehen. Diese beiden sollten mittig am äußersten Rand der Plattform von einem der Tanks gebunden werden. Zum Zusammenziehen kann jedoch je ein Tank einen der Lavaabkömmlinge an sich binden.



So lange die Lavaabkömmlinge leben, belegen sie zufällige Spieler mit "Brennender Hitze". Die Opfer müssen in Bewegung bleiben, da Feuer unter ihnen entstehen. Mit dieser Feuerspur sollten sie versuchen am äußeren Plattformrand entlang zu laufen, da die Gesundheit der Söhne auf 100% zurücksetzt, wenn sie dort hineingeraten. Tötet wie zuvor erst die Söhne der Flamme und widmet euch dann den Lavaabkömmlingen. Auf Grund der hohen Gesundheit werden sie jedoch noch zu Beginn von Phase drei existieren. Konzentriert eure Angriffe weiterhin auf sie, da beide Tanks an Ragnaros benötigt werden und der erste nur für kurze Zeit den "Brennende Wunde" Dot aushalten kann.

Taktik - Phase 3 (40% - tot)

Die Phase beginnt sobald alle Söhne der Flamme tot sind. Dementsprechend müsst ihr die Lavaabkömmlinge in dieser Phase töten und euch zusätzlich um Ragnaros und seine Meteore kümmern. Die Phase ist als Soft-Enrage zu sehen, da immer mehr Meteore entstehen und euer verfügbarer Platz somit immer geringer wird.

Positionierung

Der Lavaabkömmling-Tank sollte sich nah an Ragnaros aufhalten, damit die Nahkämpfer die beiden Mobs zusammen mit Ragnaros angreifen können. Die Heiler und Fernkämpfer verteilen sich wie gehabt auf der Plattform.

Lebender Meteor (Living Meteor)

Zu Beginn der Phase fällt ein Meteor vom Himmel, welcher fortan einen zufälligen Spieler verfolgt. Optisch gekennzeichnet durch einen orangen Strahl zwischen Spieler und Meteor. Ein Feuerkreis ab Boden deutet die genaue Entstehungsposition an. Die Entstehung des Meteors sowie das Erreichen seines Ziels richten immensen Schaden an. Das Ziel sollte daher stets einen Abstand von mehr als acht Metern haben. Falls ein Meteor im Phasenverlauf von einer Lavawelle erfasst wird, erhält er außerdem einen "Lavadurchtränkt" Buff, was ihn auch für nicht verfolgte Spieler tödlich macht. Aus diesem Grund sollten ihm vorsichtshalber alle Spieler generell ausweichen.

Ein Fernkämpfer muss pro Meteor abgestellt werden, welcher einmal auf diesen schießt, wenn er seinem Ziel zu nah kommt. Denn ein Angriff lässt den Meteor zurückhüpfen und sich ein neues Ziel suchen. Ein solcher Rückschlag kann jedoch maximal alle fünf Sekunden ausgelöst werden.

Verwendet zu Beginn dieser Phase oder bereits im Phasenübergang davor Heldentum/Kampfrausch/Zeitkrümmung, um den Schaden am Anfang zu steigern. Je länger die Phase dauert desto weniger Schadensmacher werdet ihr haben. Glücklicherweise müsst ihr Ragnaros im Normal-Modus jedoch nur auf 10% und nicht 0 herunter bringen.

► Patch Änderungen

4.2.0i (16.08.2011)

- Ragnaros Söhne der Flamme sollten jetzt immun gegen Stille Effekte sein.

4.2.0h (04.08.2011)

- Spieler sollten auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad niemals "Ragnaros' Wut" bekommen. "Ragnaros' Wut" wird nur auf dem normalen Schwierigkeitsgrad verteilt, wenn jemand in der legendären Questreihe 250 Splitter hat. "Herz der Flamme" sollte auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad immer zu plündern sein, selbst wenn ein Spieler nicht "Ragnaros' Wut" hatte, aber 250 Splitter besitzt.

4.2.0f (2011-07-19)

- Es sollte immer möglich sein mit "Wolkenbrüchen" zu interagieren, selbst wenn mehrere Spieler zur gleichen Zeit drauf klicken.

4.2.0e (14.07.2011)

- Geschmolzene Elementare können nicht länger zurückgeschleudert werden, während sie den "Geschmolzene Kraft" Buff haben. Die Bewegungsgeschwindigkeit der Geschmolzenen Elementare wurde auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad um 15% gesenkt.

4.2.0d (12.07.2011)

- Zahlreiche Standorte, die benutzt werden konnten um dem Schaden der "Einhüllenden Flammen" zu entgehen, wurden entfernt und können nicht länger als Safe Spots verwendet werden.
- "Brennbar" wird jetzt immer auf Lebenden Meteoren erneuert, selbst wenn angreifende Charakter an einem

Meteoreinschlag stirbt.

- Lebende Meteore werden jetzt immer von Cenarius eingefroren, wenn ein Übergang zu Phase vier auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad stattfindet.
- Wenn ein Lebender Meteor, während des Übergangs zu Phase vier auf dem heroischen Schwierigkeitsgrad, in der Lava ein eingefroren wird, teleportiert er nach Beendigung der Beäubung auf einen Spieler, er explodiert jedoch nicht mehr sofort. Spieler haben jetzt ein zwei-Sekunden-Fenster, um dem Nahkampfbereich des Meteors zu entkommen.
- Lebende Meteore erhalten jetzt den "Living Meteor Transform" Buff, sobald sie im Umfang der Frostfalle eingefroren werden, selbst wenn ein Meteor dort hinein gekickt wurde.
- Wenn ein vom Lebenden Meteor fixierter Spieler Bedrohung verliert in dem er sich tot stellt, wählt der Meteor den Begleiter des Ziels und anschließend fixiert er sich auf ein neues Nicht-Begleiter Ziel.
- Ragnaros wird jetzt auf allen Schwierigkeitsgraden nach 18 Minuten zum Berserker (erhöht von 15).

4.2.0c (06.07.2011)

- Lebende Meteore entkommen nicht länger und kehren zu ihrem Entstehungspunkt zurück, wenn das ursprüngliche Ziel stirbt oder sich tot stellt. Sie wählen stattdessen ein neues Ziel.
- Nahkampfangriffe und -fähigkeiten können die Söhne der Flamme nicht mehr verfehlen.

Erstellt von Pandur | am 28.05.2011 | aktualisiert am 18.08.2011

Gefällt mir

Dir gefällt Ragnaros | HordeGuides - Taktiken und Videoguides für die World of Warcraft Horde. · [Administratorenseite](#) · [Statistiken](#) · [Fehler](#)



Bildschirmfotos des Bosses



« Majordomus Hirschhaupt

Übersicht

Beute-Übersicht »

SCHLACHTZUG | CATAclysm | FEUERLANDE | RAGNAROS

EMAIL KONTAKT

FEHLER MELDEN

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



POWERED BY
WOWHEAD

SPONSORED BY
MMOGA
WoW Gold