

Die Zeitlose Insel



Die Zeitlose Insel mit Patch 5.4

Inhalt

Zeitlose Münzen und Ausrüstung	3
Blutige Münzen - PvP auf der Zeitlosen Insel	4
Kaiser Shaohao	5
Gegenstände.....	6
Tägliche Quest: Eine zeitlose Frage	6
Schatztruhen auf der Zeitlosen Insel	7
Die Albatros-Route	14
Weltbosse	15
Chi-Ji - Prüfung der Hoffnung	15
Yu'lon - Prüfung der Weisheit	15
Niuzao - Prüfung der Tapferkeit.....	16
Xuen - Prüfung der Stärke	16
Ordos, Feuergott der Yaungol.....	16
Seltene Gegner	17
Tiefenschlund	17
Schreckensschiff Vazuvius	17
Zhu-Gon der Saure	18
Events	19
Bis auf die Knochen!.....	19
Glitzernde Kranichstatue	19
Richtig ranziges Bier.....	20
Whizzig.....	20
Wütende Geister	20
Verdächtige Orte und Rolos Rätsel	21
Erfolge auf der Zeitlosen Insel	23
Zeit totschiagen.....	23
Zeitloser Champion	23
Pilgerschaft.....	23
Zeitlose Legenden / Legende vergangener Zeiten	23
Bis auf die Knochen	24
Schatz, ich brauche eine neue Tasche	24
Immer schauen, wo Ihr hintretet.....	24
Rolos Rätsel	24
Zeitlose Nahrung.....	24
Meine Schätze! / Extremjäger verlorener Schätze / Wo Piraten sind, gibt es reichlich Beute	25
Übersicht seltene Gegner der Zeitlosen Insel	26

Zeitlose Münzen und Ausrüstung

Zeitlose Münzen erhaltet Ihr durch verschiedene Aktionen auf der Insel. Zum Beispiel durch die Truhen, auf die wir auf den nächsten Seiten näher eingehen, von Gegnern - wobei seltene Gegner und Bosse mehr Münzen abwerfen, als normale Gegner -, durch Quests und aus verschiedenen Objekten wie glitzerndem Sand, Kranichnestern und anderen "verdächtigen Orten". Die zeitlosen Münzen dienen als Währung auf der zeitlosen Insel. Während Ihr Münzen sammelt, werdet Ihr vor allem in Truhen und bei seltenen Gegnern immer wieder zeitlose Ausrüstungstokens der Stufe 496 finden. Diese Tokens verwandeln sich bei Benutzung in ein Ausrüstungsstück der jeweiligen Rüstungsklasse für einen bestimmten Ausrüstungsplatz. Außerdem passt sich die Ausbeute an Eure aktuelle Beutespezialisierung an. Am Namen erkennt Ihr schnell, um was für ein Token es sich handelt - zum Beispiel verwandelt sich ein "Zeitloser Plattenhelm" in einen Helm für Plattenträger. Diese Tokens gibt es für jeden Ausrüstungsplatz und für alle Rüstungsklassen.



Zusätzlich gibt es noch Behälter für zeitlose Stoff-, Leder-, Ketten-, und Plattenrüstung, die sich wie auch die Tokens in Ausrüstung verwandeln lassen. Jedoch wisst Ihr hier vor Benutzung nur, welche Rüstungsklasse der Gegenstand haben wird, nicht jedoch, für welchen Ausrüstungsplatz er bestimmt ist. Erhaltet Ihr einmal Tokens, die sich nicht für Eure Rüstungsklasse eignen, könnt Ihr sie immerhin noch an Eure Zweitcharaktere verschicken, denn alle Tokens sind nur an den Account und nicht an den Charakter gebunden. Benötigt Ihr zusätzliche Tokens, Schmuckstücke oder sogar Waffen, kauft Ihr diese bei Nebelwirkerin Ai am östlichen Rand des Hofes der Erhabenen - im Tausch gegen zeitlose Münzen natürlich.

Besonders interessant ist die Last der Ewigkeit, die Ai gegen 50.000 Münzen anbietet. Wendet Ihr diesen Gegenstand auf ein noch unbenutztes zeitloses Rüstungstoken an, verwandelt Ihr dieses Token in einen Ausrüstungsgegenstand der Gegenstandsstufe 535, statt wie gewöhnlich nur 496. Wer keine 50.000 zeitlosen Münzen übrig hat, kann sich die Last der Ewigkeit auch aus der pro Charakter einmalig plünderbaren Lodernden Truhe im Heiligtum von Ordos holen. Desweiteren erhaltet Ihr eine Last der Ewigkeit als Belohnung für die Quest "Der Archierus der Flamme", die Ihr im Rahmen der Haupt-Quest-Reihe von Kaiser Shaohao erhaltet. Eine letzte, jedoch sehr unsichere Möglichkeit ist, die Last der Ewigkeit von seltenen Elitegegnern oder aus Kukurus Schatzkammer zu erhalten. Mehr über die Lodernde Truhe im Heiligtum von Ordos und Kukurus Schatzkammer erfahrt Ihr im Guide-Abschnitt zu den Schatztruhen auf der Zeitlosen Insel.

Blutige Münzen - PvP auf der Zeitlosen Insel

Sprecher Gulan im Osten des Lodernden Pfades verkauft für 2.500 Zeitlose Münzen einen Rauchbrenner der ewigen Pein. Wenn Ihr den Gegenstand benutzt, werdet Ihr allen Spielern gegenüber feindlich gesinnt und gleichzeitig für das PvP markiert. Tötet Ihr einen Spieler, erhaltet Ihr Blutige Münzen, mit denen Ihr verschiedene Dinge kaufen könnt:

- [Schwarze Asche](#), die während Ihr Euch auf der zeitlosen Insel aufhaltet die erhaltene Heilung eines Feindes zehn Sekunden lang um 90 Prozent verringert
- [Beutel mit weißer Asche](#): ein PvP-Schmuckstück, dass Eure PvP Macht und PvP Abhärtung 30 Sekunden lang um 5.643 erhöht.
- Eid des Feuerwächters: Verwandelt Euch in einen Feuerwächter von Ordos. Tötet Ihr andere Spielercharaktere während Ihr verwandelt seid, habt Ihr die Chance Blutige Münzen dafür zu verdienen.
- [Rachsüchtiges Stachelschweinchen](#): Ein Stachelschwein als Haustier
- [Zügel des Aschefellmushan](#): Ein gepanzertes Mushan als episches Reittier

Auf zu zeitlosen Abenteuern!

Bei Eurem ersten Login nach Veröffentlichung von Patch 5.4 erhaltet Ihr automatisch die Quest "Ein bronzenener Schimmer", die Euch zu Chromie außerhalb des Heim des Wissens im Osten des Tals der Ewigen Blüten schickt. Chromie drückt Euch eine Merkwürdige bronzene Taschenuhr in die Hand und bittet Euch, damit auf die Zeitlose Insel zu reisen. Dort sollt Ihr den bronzenen Drachenschwarm dabei unterstützen, die Geheimnisse der Insel zu erkunden. Nutzt Ihr die Taschenuhr, landet Ihr im Lager Eurer Fraktion auf der Zeitlosen Insel. Wir empfehlen Euch, gleich den Flugpunkt freizuschalten, denn den benötigt Ihr für zukünftige Besuche auf der Insel. Selbstständiges Fliegen ist auf der Insel nicht erlaubt.

Im Fraktionslager versorgen Euch verschiedene Händler mit den wichtigsten Gütern. Auch ein Schmiedeamboss ist vorhanden. Meldet Euch bei Behüterin Alundra von den Zeitenwanderern, um mit Eurer Quest-Reihe zur Zeitlosen Insel fortzufahren. Alundra hält Euch nicht lange auf und schickt Euch weiter zu Kairoz, der sich im westlichen Bereich vom Hof der Erhabenen aufhält. Er betraut Euch erst einmal damit, die Insel ausführlich zu erkunden und Informationen zu sammeln. Außerdem sollt Ihr 1.000 Zeitlose Münzen sammeln, und Euch den Nebelwirkern Ai und Ku vorstellen. Tipp: Habt Ihr zu diesem Zeitpunkt bereits Münzen gesammelt, werden diese auf den Quest-Fortschritt angerechnet!

Habt Ihr Eure Erkundungstour beendet, meldet Ihr Euch zurück bei Kairoz, der Euch anschließend ausschickt, einen Epochenstein zu besorgen.

Diesen Stein erbeutet Ihr von den Kreaturen auf der Insel. Erfüllt Ihr die Mission, schaltet Ihr dadurch die wöchentliche Quest "Die Macht des Stundenglases" frei, für die Ihr 50 Epochensteine von den Kreaturen auf der Insel sammeln müsst. Als Belohnung warten 200 Tapferkeitspunkte und 1.000 Zeitlose Münzen auf Euch. Für einen weiteren Auftrag sucht Ihr noch einmal Nebelwirkerin Ai auf, die Euch gegen 500 Zeitlose Münzen ein Von der Zeit gezeichnetes Tagebuch verkauft, das Ihr Kairos überbringt. Das Tagebuch gibt Hinweise darauf, dass sich auf der Insel verborgene Schätze befinden, von denen Ihr einen finden und plündern müsst. Wo sich diese Schätze befinden, erfahrt Ihr im Guide-Abschnitt zu den Schätzen auf der Zeitlosen Insel. Habt Ihr einen Schatz gefunden, Schickt Euch Kairos noch einmal aus, um insgesamt fünf seltene oder seltene Elite-Gegner zu töten.

Kaiser Shaohao

Im Verlauf der Quest-Reihe werdet Ihr auch zu Kaiser Shaohao höchstpersönlich geschickt. Der Kaiser hält einige Missionen für Euch parat, die Euch zusätzlich jeweils 250 Rufpunkte bei der neuen Fraktion "Kaiser Shaohao" spendieren. Zunächst sollt Ihr die Zeitlose Nahrung auf der Insel probieren. Dabei könnt Ihr auch den Erfolg "Zeitlose Nahrung" abschließen, den wir im gleichnamigen Guide-Abschnitt zu Zeitloser Nahrung näher beschreiben. Anschließend müsst Ihr einen aktiven Wegesrandschein der Erhabenen aufsuchen und ihn benutzen. Während Eurer bisherigen Abenteuer auf der Insel seid Ihr sicherlich schon an einigen dieser Wegesrandschreine vorbeigekommen. Nun heißt es Glück haben und einen aktiven Schrein finden - Ihr erkennt einen aktiven Schrein daran, dass er zum einen funkelt und zum anderen per Rechtsklick benutzbar ist.



Nachdem Ihr Euch den Segen eines Erhabenen an einem Wegschrein abgeholt hab, bittet Euch Shaohao darum, 20 Elitegegner auf der Zeitlosen Insel zu töten, wofür Ihr mit 50 Tapferkeitspunkten und weiteren 1.000 Zeitlosen Münzen belohnt werdet. Habt Ihr Euch durch die Erfüllung dieser Mission bei Kaiser Shaohao als würdig erwiesen, müsst Ihr Euch einen wohlwollenden Ruf bei seiner Fraktion erarbeiten. Dies gelingt Euch, wenn Ihr Ausdauer beweist und die Yaungol von Ordos bekämpft, die sich unter anderem in den Feuerwächterrüinen aufhalten.

Sobald Ihr Euch den nötigen Ruf erarbeitet habt, sollt Ihr für den Kaiser den Archierus der Flamme töten. Besorgt Euch dazu eine Rolle der Herausforderung bei Nebelwirker Ku und begeben Euch am besten mit ein paar Mitspielern zur Dreiwindterrasse. Dort befindet sich der Stein der Herausforderung, den Ihr mit Hilfe der Rolle benutzen könnt. Nach

Benutzung des Steins bleiben Euch wenige Sekunden, bis der Archierus mit einigen weiteren Yaungol von Ordos auftaucht. Macht ihnen den Garaus und kehrt zu Kaiser Shaohao zurück. Als Belohnung erhaltet Ihr eine Last der Ewigkeit, sowie 2.500 Zeitlose Münzen.

Je nach Rufstufe bei Kaiser Shaohao könnt Ihr Euch bei Nebelwirker Ku verschiedene Gegenstände gegen Zeitlose Münzen kaufen. Für Haus- und Reittiersammler sind besonders das Haustier Harmonisches Stachelschweinchen ab Rufstufe respektvoll, und die Zügel der himmlischen Goldwolkenschlange ab einem ehrfürchtigen Ruf interessant.

Gegenstände

Rufstufe	Gegenstand	Preis
Freundlich	Maske des Zorns Maske der Angst Maske der Gewalt Maske des Hasses Maske des Zeifels	Jeweils 100 Zeitlose Münze
Wohlwollend	Schriftrolle der Herausforderung	500 Zeitlose Münze
	Zeitverlorenes Artefakt	7.500 Zeitlose Münze
Respektvoll	Harmonisches Stachelschweinchen	7.500 Zeitlose Münze
	Medaillon des himmlischen Verteidigers	2.500 Zeitlose Münze
Ehrfürchtig	Zügel der himmlischen Goldwolkenschlange	100.000 Zeitlose Münze

Tägliche Quest: Eine zeitlose Frage

Wer sich täglich ein paar zusätzliche Zeitlose Münzen verdienen möchte und sich gut in der Geschichte von World of Warcraft auskennt, schaut bei der Leitenden Historikerin Evelynna von den Zeitenwanderern vorbei. Ihr findet sie bei der Flüsterschattenanhöhe (Koordinaten: 64.9, 50.7). Allerdings sind die Fragen durchaus knifflig, überlegt Euch Eure Antworten also genau!

Schatztruhen auf der Zeitlosen Insel



Schatzroute mit Albatross-Fluglinie für die Zeitlose Insel in WoW Patch 5.4

Auf der Zeitlosen Insel findet Ihr insgesamt 45 Schatztruhen. Davon könnt Ihr vier Truhen einmal pro Tag und zwei einmal pro Woche plündern. Die restlichen Schatztruhen verschwinden dauerhaft, nachdem Ihr sie das erste Mal ausgeräumt habt. Die Truhen enthalten immer Zeitlose Münzen und mit etwas Glück Geringe Amulette des Glücks und epische Tokens, auf die wir bereits eingegangen sind. Auch für Erfolgsjäger sind diese Truhen interessant, denn sie werden für die Erfolge "Extremjäger verlorener Schätze", "Wo Piraten sind, gibt es reichlich Beute" und "Meine Schätze!" benötigt. Die Schatztruhen kommen in unterschiedlicher Qualität vor. Je nach Qualität enthalten sie mit höherer oder niedrigerer Wahrscheinlichkeit epische Gegenstände sowie eine erhöhte Anzahl an Zeitlosen Münzen.

Auf zur Schatzsuche!

Unsere Route starten wir nördlich des Hordelagers. Im Wasser findet Ihr die erste Truhe bei 22.4, 35.2, die von ein paar Uralten Dornenzangen bewacht wird. etwas weiter nordöstlich plündert Ihr die zweite Kiste, die bei den Koordinaten 25.5, 27.2 hinter einer Felsformation am Wasserrand versteckt liegt. Weiter östlich führt Euch die Route an der dritten Truhe bei 29.8, 31.8 vorbei, die an einem kleinen Baum leicht von Pflanzen bedeckt zu finden ist. Am Fuß des Berges zu Eurer Linken trifft Ihr bei 30.8, 36.5 auf einen Baumstumpf, der die vierte Truhe enthält. Für Truhe Nummer

Fünf betretet Ihr die Dreiwindterrasse und werdet rechts neben einem größeren Felsen im Gras bei 36.7, 34.0 fündig.

Verlasst die Dreiwindterrasse und wendet Euch nach rechts, in Richtung des schmalen Pfads zwischen den zwei Bergen. Auf einem moosbedeckten Stein neben einem Baumstumpf bei 27.3, 39.1, sowie in dem Baumstumpf, den Ihr von hier aus bereits in Richtung des Strandes erblickt (24.6, 38.6) befinden sich die sechste und siebte Truhe. Während Hordespieler problemlos das Hordelager durchqueren können, um zur achten Truhe bei einer Felsformation mit drei Großschildkrötenjungen bei 22.2, 49.4 zu gelangen, umrunden Allianzspieler vermutlich lieber die Westseite des Berges, wobei sie auf dem Weg gleich die neunte Truhe bei 25.7, 45.8 am Fuße des Berges mitnehmen können - Hordespieler öffnen diesen Schatz, nachdem sie die achte Truhe ausgeräumt haben. Bereits wenige Schritte in südlicher Richtung findet Ihr Truhe Nummer 10 bei einer Felsformation (Koordinaten: 24.8, 53.0).

Schwarzwaches Strandgut

Für die elfte Truhe auf unserer Tour heißt es Badehose einpacken und ab ins Wasser. In der Unterwasserhöhle "Schwarzwaches vergessene Bucht" steht Schwarzwaches Strandgut, von einigen geisterhaften Piraten bewacht. Die Piraten sind keine Elite-Gegner und sollten Euch kaum Probleme bereiten. Auf der Minikarte könnt Ihr die Position der Truhe bereits vom Strand aus sehen. Nutzt den Eingang zur Höhle bei den Koordinaten 17.4, 57.1. Taucht Ihr innerhalb der Höhle auf, seht Ihr die Truhe bereits. Diesen Schatz könnt Ihr einmal pro Woche plündern.



Weiter geht die Reise nach Nordosten, wo Ihr die zwölfte Kiste am Fuße eines Berges, in einem Baumstumpf bei 26.0, 61.6 findet. Begebt Euch dann in Richtung Allianzlager. Bevor Ihr das Lager erreicht, wartet die dreizehnte Schatztruhe im Gestrüpp auf der rechten Seite bei einer kleinen Felsformation auf Euch (Koordinaten: 22.2, 68.1). Dreht Euch jetzt gen Osten und lauft auf die rechte Seite des vor Euch liegenden Berges zu. An der Felswand findet Ihr Kiste 14 von einer Todesnatter bewacht (Koordinaten 22.2, 68.1). An der Küste entlang führt Euch der Weg in Richtung Alt-Pi'jiu. Macht bei 31.0, 76.3 kurz Halt, um die 15. Truhe zwischen ein paar Bambusbäumen zu öffnen.

Alt-Pi'jiu

Das kleine Dorf wird von Spektralen Pandaren bevölkert, die Euch feindlich gesinnt sind. Insgesamt warten dort vier Truhen auf Euch. Truhe 16 befindet sich unter Wasser an einer Stütze des Fischerstegs (34.8, 84.). In welcher Reihenfolge Ihr die Truhen in Alt-Pi'jiu aufsucht, bleibt Euch überlassen. Wir schlagen



Euch die Route im Uhrzeigersinn vor und starten mit Truhe Nummer 17 im westlichen Gebäude. Betretet das Häuschen und Ihr findet die Truhe auf der rechten Seite in einer kleinen Ausbuchtung. Weiter geht's zum Haus im Norden, wo sich Ruhe 18 im Inneren des Gebäudes direkt geradeaus befindet. Im südöstlichen Gebäude befindet sich Truhe 19 in der linken hinteren Ecke.

Versunkener Schatz

Der versunkene Schatz (Truhe 20) befindet sich im Bauch eines versunkenen Schiffes im Süden der Insel (Koordinaten 39.2, 93.1) Um den versunkenen Schatz zu öffnen, benötigt Ihr einen Mit Seepocken überzogenen Schlüssel, den Ihr von den Verfluchten Matrosen der Ho-Zen erbeutet, die um das Wrack herum schwimmen. Achtung, die Matrosen sind Elite- Gegner! Sie sind sehr stark und werfen mit tickenden Wasserbomben um sich, die nach vier Sekunden explodieren und 350.000 Schadenspunkte verursachen. Glücklicherweise haben die Bomben nur fünf Meter Reichweite, wodurch Ihr Ihnen ausweichen könnt, sofern Ihr schnell reagiert. Fähigkeiten, die den eintreffenden Schaden verringern, sind ebenfalls hilfreich.

Um an die Truhe im Bauch des Schiffes heranzukommen, schwimmt Ihr am besten auf die Rückseite des Wracks. Dort befindet sich auch ein Beschädigter Taucherhelm, der Euch eine Minute lang in einen Ho-Zen mit Taucherhelm verwandelt und Euch Unterwasseratmung ermöglicht. Blickt durch das rechte Fenster und erledigt die Ho-Zen, die sich direkt zwischen Euch und der Treppe auf der rechten Seite befinden. Schwimmt danach in das Boot hinein, der versunkene Schatz befindet sich direkt neben der unteren Treppe. Habt Ihr den Schlüssel erbeutet, könnt Ihr die Truhe öffnen. Wie in anderen Truhen befinden sich auch in dieser Zeitlose Münzen, eventuell Geringe Amulette des Glücks und mit Glück auch ein episches Token. Mit hoher Wahrscheinlichkeit erbeutet Ihr auch einen Verfluchter Matrosenhelm, der Euch 15 Minuten lang in einen Verfluchten Matrosen der Ho-zen verwandelt, Unterwasseratmung gewährt und Euer Schwimmtempo um 200 Prozent erhöht - sehr nützlich für den wöchentlichen Besuch beim versunkenen Schatz!



Jetzt geht's wieder zurück zum Strand in südöstlicher Richtung. Zwischen ein paar Bambusbäumen bei vollgefahrenen Kranichen liegt die 21. Truhe versteckt (Koordinaten: 43.6, 84.1). Auch wenn Ihr jetzt theoretisch dem Weg der Feuerwächter folgen könntet, räumen wir in unserem Guide zunächst die untere Ebene der Insel leer und machen uns auf zu Truhe Nummer 22, die sich bei den Koordinaten 53.1, 70.8 am Fuße des Feuerwächterruinenplateaus neben einem Baum befindet. Wendet Euch nach Nordwesten zu einer Baumgruppe, um die einige Felsenpirscher versammelt sind. Dort findet Ihr die 23. Truhe bei 49.7, 65.7. Umrundet

die Nordseite des dortigen Berges, bis Ihr einen Baumstumpf entdeckt (Koordinaten: 44.1, 65.3) - dieser enthält die 24. Truhe.

Nördlich, am Grunde des Moosgrünsees, liegt Truhe 25 versteckt (Koordinaten: 47.0, 53.7). Verlasst das Wasser des Moosgrünsees wiederum in nördlicher Richtung. Steuert jetzt in Richtung Nordwesten die Höhle der Verlorenen Geister an und betretet sie. Lauft tiefer in die Höhle hinein, bis Ihr an das zweite Geisterlicht kommt. Wendet Euch dann nach links und schon seht Ihr die Totenkopftruhe mit der Nummer 26 direkt vor Euch (Koordinaten 60.3, 46.5). Verlasst die Höhle wieder, wendet Euch außerhalb des Höhleneingangs nach links und lauft auf den großen Baum zu. Neben diesem befindet sich Truhe 27 (Koordinaten: 46.7, 46.8). Dreht Euch jetzt nach Osten und lauft, bis Ihr bei Trümmern der Brücke ankommt, die einst den Lodernden Pfad mit dem Heiligtum von Ordos verbunden hat. Zwischen den Trümmern, bei 51.8, 45.7 liegt die 28. Truhe. Weiter nach Osten gelangt Ihr zu einem weiteren Höhleneingang, vor dem Ihr bei 55.5, 44.3 die Truhe Nummer 29 plündert.

Kukurus Schatz

Noch weiter östlich befindet sich eine weitere Höhle, in der sich der Sammler Meister Kukuru umgeben von einer Menge Zeitloser Truhen befindet. Auf der Karte haben wir diesen Ort mit der Nummer 30 versehen. Die Truhen sind allesamt verschlossen und können nur mit dem Schlüssel für Kukurus Arsenal geöffnet werden, den der Ho-Zen gegen 500 Zeitlose Münzen verkauft. Die Schätze von Kukuru können Zeitlose Münzen sowie viele verschiedene Gegenstände enthalten - zum Beispiel Zeitlose Tokens oder sogar Haustiere, wie den kleinen Ho-Zen Flipps. Wer sein Glück ausprobieren möchte und genügend Zeitlose Münzen übrig hat, kann sich hier austoben.



Die Geheimnisvolle Höhle

In südlicher Richtung findet Ihr die Geheimnisvolle Höhle, in der sich Truhe 31 befindet. Vor dem Eingang befindet sich eine Zerfledderte Notiz, die besagt, dass es vielleicht mit einer der großen legendären Waffen aus den Tempelanlagen möglich sei, in die Höhle zu gelangen. Auf dem aktuellen Testserverstand ist die Höhle jedoch offen, was sich voraussichtlich auf dem Live-Server ändern wird. Sobald wir nähere Informationen haben, wie Ihr auf dem Live-Server zu dieser Truhe gelangt, werden wir diesen Teil des Guides aktualisieren. Zum nächsten Schatz geht es wenige Schritte östlich des Höhleneingangs, wo die 32. Truhe an einem Baum liegt (Koordinaten: 58.0, 50.7).

Folgt dem Fuß des Plateaus jetzt weiter nach Osten bis zur Flüsterschattenanhöhe. Betretet jetzt nicht den abgezaunten Bereich, sondern lauft außenherum zum Baum auf der Rückseite. Dort wartet Schatzkiste Nummer 33 darauf, von Euch geöffnet zu werden

(Koordinaten: 65.6, 47.9). Euer Weg führt Euch jetzt weiter nach Süden. Kommt Ihr bei den Koordinaten 63.8, 59.1 an, habt Ihr Truhe 34 gefunden. Folgt der Rotsteinschneise weiter nach Süden an einigen Felsenpirschern vorbei und Ihr trefft bei 60.2, 66.0 auf einem Baum, hinter dem die 35. Truhe versteckt liegt. Ein kurzer Abstecher nach Westen führt Euch zur 36. Truhe, die sich an einem Baum bei 52.7, 62.7 befindet. Jetzt geht's wieder zurück in die Richtung, aus der Ihr soeben gekommen seid. Diesmal lauft Ihr aber weiter, bis Ihr fast am Strand angekommen seid. Hier müsst Ihr etwas Vorsicht walten lassen, da die Elite-Schluckfrösche fiese Gegner sein können. Sie verteilen ein stapelbares Gift, das Euch bei zehn Aufladungen sofort tötet. Schleicht Euch an den Fröschen vorbei, indem Ihr Euch an der Felswand haltet. Bei 64.5, 70.4 ist eine große Robuste Truhe platziert, die auf unserer Karte mit der Nummer 37 gekennzeichnet ist. Lauft ein paar Schritte nach Süden, bis Ihr an einer größeren Tigerstatue ankommt, an deren linker Vorderpfote Kiste 38 auf Euch wartet(Koordinaten: 64.9, 75.6).

Funkelnder Schatzbeutel

Der 39. Schatz auf unserer Tour ist ein täglich plünderbarer funkelnder Schatzbeutel, der sich auf einem Schiff im Südosten der Insel befindet(Koordinaten: 70.7, 80.9). Von Eurem letzten Aufenthaltsort, der Tigerstatue, ist das Schiff bereits deutlich zu sehen, und auch auf der Minikarte ist die Position markiert. Kommt Ihr dem Schiff näher, seht Ihr den Beutel an einem Segelmast über einem Segelmast hängen. An den Beutel zu kommen ist jedoch nicht so einfach, wie es im ersten Moment aussieht. Nutzt die Strickleiter an der Seite des Schiffes, um an Bord zu gelangen. Beseitigt die Elite-Piraten, die Euch im Weg stehen und lauft dann die Treppen auf der rechten Seite hinauf bis zum Steuerrad. Springt dann auf das hintere Seil, das zum mittleren Segelmast führt. lauft vorsichtig auf dem Seil entlang, bis Ihr nicht mehr weiterkommt. Von diesem Punkt aus müsst Ihr Euch nach links wenden und mit einem beherzten Sprung auf den Quermast des mittleren Segels hüpfen - das benötigt womöglich ein bisschen Übung und Fingerspitzengefühl. Klappt es beim ersten Mal nicht, versucht es einfach weiter. Danach balanciert Ihr auf dem Mast Richtung Schatzbeutel, der auf der gegenüberliegenden Seite am Mast hängt. Seid Ihr bisher unserer Route gefolgt, erhaltet Ihr an dieser Stelle den Erfolg "Wo Piraten sind, gibt es reichlich beute", da Ihr alle drei Piratenschätze geplündert habt.

Weiter geht's an der Insel direkt neben dem Schiff vorbei in südwestlicher Richtung. Schwimmt an den südwestlichsten Punkt der Insel und taucht unter Wasser. Unter Euch seht Ihr ein Schiffswrack, in dessen Bauch sich die 40. Truhe befindet (Koordinaten: 61.7, 88.5). Danach begeben Ihr Euch zurück an Land und betretet die Feuerwächterruinen.

Feuerwächterruinen

In den Feuerwächterruinen gibt es gleich zu Beginn zwei Truhen abzustauben. Ihr müsst aber auf die dort herumlaufenden Gegner achten, denn diese sind Elite und hauen ordentlich zu. Haltet Euch zunächst rechts und steuert auf das zerfallene Gemäuer zu. Darin findet Ihr eine Schwelende Truhe (Nummer 41) bei den Koordinaten 54.0, 78.2. Extra-Tipp: Nutzt die riesigen Yakbraten, die in den Ruinen herumstehen, um Eure Werte zehn Minuten lang um fünf Prozent zu erhöhen - im Kampf gegen die Elite-Yaungol ist dies sehr hilfreich!



Jetzt ist etwas Jump-and-Run-Talent gefragt. Sucht den westlichen Rand der Feuerwächterruinen bei 51.7, 74.4 auf und setzt Euch auf Euer Reittier. Vor Euch befinden sich mehrere Säulen, die Ihr durch geschickte Sprünge überqueren müsst. Nehmt bei den ersten drei Sprüngen kaum Anlauf, damit Ihr nicht über die Säulen hinwegspringt. Beim letzten Sprung dagegen solltet Ihr zwei bis drei Schritte reiten, bevor Ihr abspringt. Auf der vierten Säule (Koordinaten 49.8, 69.4) steht die täglich plünderbare Funkelnde Schatztruhe, die auf unserer Karte mit der Nummer 42 aufgezeichnet ist. Diese spezielle Truhe könnt Ihr zwar auch über die Albatros-Flugroute erreichen, auf die wir später im Guide noch eingehen, jedoch könnt Ihr Euch von dieser Position aus nicht wieder von einem Albatros schnappen und weiterfliegen lassen.

Jetzt geht's wieder zurück in die Feuerwächterruinen, diesmal aber ein ganzes Stück weiter. Nördlich des Lodernden Pfades befindet sich der Schrein der Schwarzen Flamme. Dort hat sich die Truhe mit der Nummer 43 (Koordinaten: 69.5, 33.1) zwischen einem ganzen Haufen Elite-Gegnern versteckt. Ihr müsst Euch durch die Elite-Meute kämpfen, um an die Truhe zu kommen. Schließt Euch dazu am besten mit anderen Spielern zusammen, denn alleine sind die Elite-Gegner nur sehr schwer kleinzukriegen. Wollt Ihr es dennoch alleine versuchen, nutzt Fähigkeiten zur Gegnerkontrolle, um Euch die Yaungol vom Hals zu halten, während Ihr die Truhe öffnet.

Auf geht's zur letzten Kiste, die Ihr zu Fuß erreichen könnt. Vor der Brücke, die in südwestlicher Richtung vom Lodernden Pfad wegführt, wendet Ihr Euch nach rechts und blickt auf ein Seil, das über den Abgrund gespannt ist. Hüpf von der Anhöhe auf den Pfosten, an den das Seil getaut ist (Koordinaten: 60.2, 45.9). Jetzt sind wieder Balance und Fingerspitzengefühl gefragt. Lauft das Seil entlang, bis Ihr direkt unter Euch das nächste Seil sehen könnt. Positioniert Euch direkt darüber und wendet Euch in Laufrichtung des unteren Seils. Achtung, damit Ihr auch sicher auf dem Seil landet, müsst



Ihr Euch wirklich exakt darüber befinden und sehr präzise auf das Seil springen. Es hilft sehr, wenn Ihr für die genaue Positionierung direkt von oben auf Euren Charakter blickt. Folgt dem Seil über den Abgrund, bis zum nächsten quergespannten Seil, an dem ihr das Spiel wiederholt. Wandert das dritte Seil entlang, bis Ihr über der Säule mit der verschnürten Schatztruhe mit der Nummer 44 steht (Koordinaten: 53.9, 47.2).

Die Albatros-Route

Die nächsten Truhen



erreicht Ihr nur, indem Ihr die Albatros-Route benutzt. Über der Insel seht Ihr immer wieder Albatrosse herumfliegen, die eine festgelegte Route abfliegen. An verschiedenen Stellen der Insel könnt Ihr die Albatrosse mit einem Schadenszauber auf Euch aufmerksam machen, wodurch sie Euch am Kragen packen und Euch in ihrem Schnabel auf ihrer Route mitnehmen.

Möchtet Ihr absteigen, müsst Ihr den Albatros töten - sobald Ihr ihn angreift stoppt er seinen Flug und senkt seine Flughöhe, so dass Ihr im Idealfall kaum Fallschaden erleidet.

Wir starten unseren Albatros-Rundflug auf dem Pfad, westlich vom Hof der Erhabenen. Dort erreicht Ihr die Albatrosse ohne große Mühe. Nachdem der Vogel eine erste Kurve geflogen ist, überfliegt Ihr einen Berg, auf dessen Spitze Truhe Nummer 45 zu finden ist. Greift den Albatros an, sobald Ihr Euch direkt über dem Plateau des Berges befindet und tötet ihn, um abgesetzt zu werden. Plündert die Truhe und wartet, bis der nächste Albatros vorbeikommt. Jetzt genießt Ihr einige Zeit den Flug, bis Ihr über den Rubinsee im Nordosten der Insel fliegt. Zwingt den Albatros über dem letzten an den See grenzenden Berg dazu, Euch darauf abzusetzen. Springt vom Berg in Richtung Mauer des Heiligtums von Ordos und begeben Euch nach Süden. Auf dem kleinen Landfleck im Wasser vor dem Heiligtum, befindet sich neben einem Baum eine Moosüberwucherte Truhe mit der Nummer 46.

Umrundet das Heiligtum von Ordos südlich, bis Ihr an der westlichen Seite angekommen seid. Auf dem Weg befinden sich jede Menge Elite - seid also auf der Hut, oder schnappt Euch ein paar Mitspieler, um diejenigen auszuschalten, die Euch gefährlich werden können. Betretet das Heiligtum von der Westseite und Ihr seht die letzte große Lodernde Truhe mit der Nummer 47 an der Wand gegenüber stehen. Um die Lodernden Wächter müsst Ihr Euch keine Gedanken machen. Umgeht die Elite-Gegner so gut wie möglich und nähert Euch der Truhe von vorn. Plündert sie schnell, dann werden die Lodernden Wächter nicht auf Euch aufmerksam.

Für die letzte Truhe müsst Ihr Euch erneut auf die Albatros-Route begeben. Da Ihr allerdings von Eurem aktuellen Standpunkt nicht so einfach an einen neuen Albatros rankommt. Lauft zurück an den Pfad westlich des Hofes der Erhabenen und lasst Euch von einem Albatros schnappen. Fliegt die Runde erneut, diesmal aber weiter als bis zum Heiligtum von Ordos. Nachdem Ihr die Dreiwindterrasse überflogen habt, passiert Ihr einen weiteren Berg, auf dem Ihr die letzte Robuste Truhe mit der Nummer 48 findet. Bringt den Albatros wieder dazu, Euch auf der Bergspitze abzusetzen und Ihr habt alle Schätze der Insel geplündert. Herzlichen Glückwunsch!

Weltbosse

Insgesamt bietet Euch die Zeitlose Insel fünf Weltbosse. Bei den ersten vier handelt es sich um die Erhabenen höchstpersönlich. Sie haben sich im Hof der Erhabenen niedergelassen und warten dort auf mutige Heldengruppen, die dazu bereit sind, sich den Prüfungen der Erhabenen zu unterziehen. Der jeweils aktive Erhabene befindet sich in der Mitte der Kampfarena - Ihr müsst ihn nur angreifen, sobald Ihr genug Mitspieler versammelt habt. Kämpft eine Gruppe Eurer Fraktion bereits gegen den Erhabenen, könnt Ihr aber auch einfach mit draufhauen, um Euch für Beute zu qualifizieren. Gegen die Erhabenen müsst Ihr übrigens auch im Verlauf des neuen Kapitels der legendären Quest kämpfen.

Chi-Ji - Prüfung der Hoffnung



Der Rote Kranich Chi-ji führt die Prüfung der Hoffnung durch. Der Boss versucht sich immer wieder mit seinem Inspirierenden Gesang zu heilen. Unterbrecht diesen Zauber. Chi-ji beschwört zudem immer wieder Feuerstürme, denen Ihr ausweichen müsst. Erscheint der Lichtkegel "Flamme der Hoffnung" muss sich die gesamte Gruppe schnell darin versammeln, um dem Schaden der darauffolgenden Flammenden Hymne zu entgehen - diese wäre sonst tödlich. Bei 33 und 66 Prozent ruft Chi-ji zudem Kinder von Chi-Ji herbei, die im Umkreis von zehn Metern jede Sekunde 300.000 Punkte Feuerschaden verursachen. Haltet während diesen Phasen Abstand von Chi-ji und weicht ihnen aus!

Yu'lon - Prüfung der Weisheit



Die Jadeschlange Yu'lon kennt Ihr vermutlich bereits aus dem Tempel der Jadeschlange. Sie vollzieht die Prüfung der Weisheit. Grundsätzlich darf sich kein Spieler außer dem Tank vor Yu'lon befinden, damit niemand sonst vom Jadefeuereatem der Schlange getroffen wird. Immer wieder beschwört Yu'lon eine Jadefeuerecke, die der Feuerwand von Sartharion ähnelt. Bis auf eine schmale Lücke erstreckt sie sich über die gesamte Breite des Kampfbereichs und ist äußerst tödlich. Tankt Yu'lon in der Mitte des Hofes der Erhabenen, damit Eure Gruppe jederzeit schnell die Lücke der Jadefeuerecke erreichen kann. Befindet Ihr Euch zudem in einer Jadefeuerecke, die sich als grüner Wirbel auf dem Boden zeigt, lauft Ihr sofort aus diesem Bereich heraus.

Niuzao - Prüfung der Tapferkeit



Der Schwarze Ochse Niuzao stellt Euch vor die Prüfung der Tapferkeit. Hier benötigt Ihr mindestens zwei Tanks, da Niuzao den Spieler mit der höchsten Bedrohung immer wieder mit einem Kopfstoß zurückstößt und ihm so jegliche Bedrohung raubt. Da der Ochse gegen Spott-Effekte immun ist, müssen die Tanks stets darauf

achten, genug Bedrohung auf Niuzao aufzubauen. Ein netter und zugleich mit der Zeit gefährlich werdender Effekt ist die Ausdauer des Ochsen. Damit wird die Gesundheit aller Spielercharaktere zwar um 20 Prozent pro Aufladung erhöht, jedoch erhöht sich auch der von Niuzao verursachte Schaden pro Ladung um zehn Prozent. Bei 33 und 66 Prozent vollführt Niuzao einen Ansturm, der allen Feinden im Umkreis von 30 Metern pro Sekunde 500.000 Punkte körperlichen Schaden zufügt. Das heißt vor allem für Nahkampfklassen, dass Ihr rechtzeitig die Beine in die Hand nehmen müsst, um dem Ansturm zu entgehen. Heiler müssen zudem auf das Heftige Beben achten, dass zehn Sekunden lang pro Sekunde 50.000 Schadenspunkte an der gesamten Gruppe anrichtet.

Xuen - Prüfung der Stärke



Die Prüfung der Stärke wird von Xuen, dem weißen Tiger gestellt. Tanks müssen darauf achten, dass immer nur ein Tank von Xuens Geisterhaften Pranken hieb getroffen wird, denn der Hieb verringert eine Minute lang die Rüstung der Getroffenen pro Stapel um zehn Prozent. Der Tiger belegt sich selbst immer wieder mit dem

magischen Effekt "Beweglichkeit", der sein Tempo eine Minute lang um 300 Prozent erhöht. Bannt diesen Effekt schnellstmöglich, am besten eignen sich hier Magier mit Zauberraub, da sie von diesem Effekt profitieren können. Auf zufällig gewählte Spielercharaktere wirkt Xuen immer wieder einen Chibeschuss, aus dem Ihr unbedingt herauslaufen müsst, da ein Treffer tödlich sein kann. Zu guter Letzt verfügt Xuen noch über die Fähigkeit "Knisternder Blitz", die auf bis zu fünf Spieler in der Nähe der Getroffenen überspringt - hier müssen die Heiler flink sein.

Ordos, Feuergott der Yaungol

Der fünfte Weltboss, Ordos, befindet sich im Heiligtum von Ordos. Diesen Bereich könnt Ihr allerdings nur betreten, wenn Ihr den legendären Umhang aus der Quest-Reihe um Prinz Furorion besitzt. Leider konnten wir Ordos auf dem Testserver nicht entgegentreten, weshalb ein ausführlicher Guide in Kürze folgt.

Seltene Gegner

Die Zeitlose Insel beheimatet eine Vielzahl seltener Gegner, die Ihr für Zeitlose Münzen, zeitlose Ausrüstung und auch das ein oder andere Fun-Item töten könnt - und nebenbei auch für den Erfolg "Zeitloser Champion" bezwingen müsst. Um an Beute zu kommen, müsst Ihr den Kampf gegen die Kreaturen nicht selbst gestartet haben. Nehmt Ihr am Kampf teil, den ein anderer Spieler gestartet hat, werdet Ihr trotzdem belohnt. Während Euch viele dieser seltenen Gegner beim Erkunden der Insel über den Weg laufen, gibt es einzelne Exemplare, über die wir ein paar zusätzliche Worte verlieren möchten.

Tiefenschlund



Der riesige Walhai Tiefenschlund zieht seine Bahnen rund um die Zeitlose Insel. Das Monstrum verfügt zwar über mächtig viele Gesundheitspunkte und es empfiehlt sich deshalb, ihn mit mehreren Spielern anzugreifen. Solange Ihr Euch von seinem Maul fernhaltet, greift Tiefenschlund Euch nicht an und schwimmt

beharrlich weiter. In seiner Nähe erhaltet Ihr einen Buff, der es Euch erlaubt, während einer Bewegung Zauber zu wirken. Das benötigt Ihr auch, denn er mag zwar schwerfällig aussehen, ist aber ziemlich flott unterwegs. Zusätzlich schwimmt er häufiger durch Zonen, in denen Euer Charakter von Erschöpfung betroffen ist. Rettet Euch in diesem Fall rechtzeitig in einen sicheren Bereich nahe der Insel, um nicht an Erschöpfung zu sterben. Besiegt Ihr den Koloss, werdet Ihr mit Zeitlosen Münzen und mit Glück auch mit einem Ausrüstungstoken belohnt. Wer noch mehr Glück hat, greift vielleicht sogar eine Nebelgefüllte Laterne ab.

Schreckensschiff Vazuvius



Mit dieser Laterne könnt Ihr an der nordwestlichen Küste der Insel einen weiteren besonderen Gegner beschwören: das Schreckensschiff Vazuvius. Am Nebelstrand im Nordosten befindet sich ein größerer Schrein mit vier Steinen, um den geisterhafte Lichter schwirren (Koordinaten: 26.1, 22.2). Benutzt dort die Laterne, um

Schreckenskapitän Genest zu beschwören. Kurz darauf ruft dieser das Schreckensschiff Vazuvius aus den Tiefen herbei, das sogleich im anliegenden Gewässer auftaucht. Auch hier ist eine größere Anzahl von Spielern zu empfehlen, da das Schiff 174 Millionen Gesundheitspunkte verfügt. Dank eines Effekts in der Nähe des Schiffes könnt Ihr während des Kampfes auf dem Wasser laufen und so auch den brennenden Ölfässern ausweichen, die die geisterhafte Besatzung von Bord wirft. Haltet Euch außerdem von der Front des Schiffes fern. Bei einem Sieg habt Ihr wieder die Chance auf ein zeitloses Token, sowie den Reif des

zeitverlorenen Seefahrers, der Euch 15 Minuten lang als Besatzungsmitglied der Vazuvius verkleidet.

Zhu-Gon der Saure

In Alt-Piju findet ab und zu das Event "Richtig ranziges Bier" statt, durch das der seltene Gegner Zhu-Gon der Saure beschworen wird (Koordinaten: 37.7, 77.6). Besiegt Ihr zehn Bierelementare, erscheint Zhu-Gon selbst. Erschlagt Ihr ihn, habt Ihr die Chance auf einen ranzigen Bierelementar als Haustier.

Events

Ein weiteres Feature der Zeitlosen Insel sind verschiedene Events. Teilweise könnt Ihr diese alleine abschließen, an einigen könnt Ihr einfach teilnehmen, während Eure Mitspieler bereits angefangen haben. Ob ein Event für Euch verfügbar ist, erkennt Ihr an zwei gekreuzten Schwertern auf Eurer Minikarte.

Bis auf die Knochen!

Weicht den Geistern aus! [Quelle: Siehe Bildergalerie] In der Höhle der verlorenen Geister (Koordinaten: 42.3, 41.5) schwebt bei 53.7, 57.3 manchmal der Totenschädel von Zarhym. Sprecht Ihr ihn an, erklärt er Euch, dass er Eure Hilfe benötigt, um seinen Körper wiederzufinden. Dafür schickt er Euch in die Geisterwelt und begleitet Euch durch die Höhle. Auf dem Weg findet Ihr Truhen mit Zeitlosen Münzen, müsst aber den Zeitlosen Geistern ausweichen. Betretet Ihr den Lichtkranz um sie herum, schmeißen sie Euch aus der Geisterwelt. Um den Körper von Zarhym zu finden haltet Ihr Euch in der Höhle stets links, bis Ihr auf einem kleinen Plateau bei 54.7, 30.8 ankommt - dort findet Ihr die Knochen des redseligen Geisterschädels. Dieses Event ist ein Solo-Event, dass Ihr alleine abschließt.

Glitzernde Kranichstatue

Die Kranichstatuen werfen Euch in die Luft. [Quelle: Siehe Bildergalerie] Wandert Ihr über die Brücke vom Lodernden Pfad zum Berg, von dem aus eine zerstörte Brücke einst vermutlich zum Heiligtum von Ordos geführt hat, seht Ihr dort eine Glitzernde Kranichstatue, die allerdings nur mit Glück auch für Euch aktiv ist. Sprecht Ihr eine aktive Kranichstatue an und bestätigt, dass Ihr sie nutzen möchtet, werdet Ihr hoch in die Luft katapultiert und mit einem Flug-Effekt versehen. Ihr fliegt langsam gen Boden, könnt dabei aber vor, zurück, nach links und nach rechts bewegen. Diesen Effekt nutzt Ihr, um die Truhen auf mehreren kleinen fliegenden Inseln zu plündern - insgesamt habt Ihr eine Minute Zeit, so viele Kisten wie möglich zu öffnen. Mindestens eine dieser "Nebelbedeckten Schatztruhen" benötigt Ihr, um die gleichnamige Voraussetzung für den Erfolg "Extremjäger verlorener Schätze" abzuhaken. Auch dieses Event ist unabhängig von anderen Mitspielern und wird von Euch alleine abgeschlossen.

Richtig ranziges Bier

In der Mitte des Geisterdörfchens Alt-Pi'jiu erscheint von Zeit zu Zeit ein großes Bierfass, aus dem zehn Bierelementare stürzen. Vernichtet Ihr die Elementare, erscheint der seltene Gegner Zhu-Gon der Saure, der Euch bei einem Sieg über ihn mit Zeitlosen Münzen und vielleicht auch Tokens belohnt. Läuft das Event bereits wenn Ihr ankommt, scheut Euch nicht Eure Mitspieler zu unterstützen - eine Belohnung könnt Ihr auch bekommen, wenn Ihr das Event nicht vollständig bestritten habt.

Whizzig

Whizzig verkauft ein paar nette Goodies. [Quelle: Siehe Bildergalerie]
Goblin Whizzig ist ab und zu mit seiner Reitschnecke am Hof der



Erhabenen unterwegs. Er bietet Euch zwar keinen Kampf, dafür verkauft er Euch gegen Zeitlose Münzen aber einige Gimmicks, wie zum Beispiel Magische Leckerlies, Verkleidungen für Euren mopsigen Streuner und ein Glyphenrezept für Inschriftenkundler.

Wütende Geister

Nordöstlich von Alt-Pi'jiu befinden sich einige Nette Geister um einen Baum versammelt. Manchmal erscheint ein Kristall dort, den Ihr anklicken könnt. Tut Ihr dies, verwandelt Ihr Euch eine Minute lang in ein Kristallmonster. Die netten Geister werden daraufhin wütend und greifen Euch an.

Verdächtige Orte und Rolos Rätsel

Während Ihr Euch auf der Zeitlosen Insel herumtreibt, findet Ihr immer wieder verschiedene verdächtige Orte. Dabei handelt es sich um verschiedene Objekte, mit denen Ihr interagieren könnt. Insgesamt gibt es sieben Arten dieser Objekte, von denen Ihr jeweils mindestens eins für den Erfolg "Immer schauen, wo Ihr hintretet" durchsuchen müsst. Wir haben Euch eine Liste der Orte zusammengestellt und verraten Euch, wo Ihr die Objekte findet:

- **Riesenmuschel:** Diese Muscheln findet Ihr ausschließlich im Wasser um die Insel herum. Unter anderem werdet Ihr im Wasser zwischen dem Allianz- und dem Hordestützpunkt westlich der Insel fündig - zum Beispiel ein Stück rechts des Höhleneingangs zu Schwarzwaches Bucht bei den Koordinaten 16.7, 62.5.
- **Kranichnest:** Vor allem im Bereich südwestlich vom Hof der Erhabenen haben Kraniche häufig Nester zwischen Bäumen gebaut. Haltet dort Ausschau. Aber Vorsicht: Kraniche mögen es nicht, wenn ihre Nester geplündert werden! Gerüchte besagen auch, dass diese Kranichnester ein Haustier beinhalten können...
- **Vorräte von Ordos:** Die Vorräte findet Ihr an verschiedenen Orten in den Feuerwächterruinen.
- **Feuertempel von Ordos:** In und um das Heiligtum von Ordos findet Ihr Feueraltäre, die Ihr plündern könnt. Zum Heiligtum gelangt Ihr mit Hilfe eines Albatros.
- **Glitzernder Sand:** Am Strand im Westen der Insel und unter Wasser in Ufernähe gibt's jede Menge Glitzernden Sand. Er kann neben ein paar Zeitlosen Münzen auch den Gegenstand "Rolos Rätsel" enthalten.
- **Unheimlicher Kristall:** In der Höhle der Verlorenen Geister findet Ihr unheimliche Kristalle, die Ihr plündern könnt. Die Höhle findet Ihr auf der Karte nördlich vom Hof der Erhabenen.
- **Feuersturmei:** Die Feuersturmeier sind etwas schwieriger zu erreichen. Am besten schnappt Ihr Euch einen Albatros und lasst Euch über den Lodernden Pfad tragen. Von oben seht Ihr einige Plateaus, auf denen sich Feuersturmeier befinden. Lasst Euch auf einem dieser Plateaus absetzen und plündert die Eier.

Meist enthalten diese Objekte etwa 1 bis 5 Zeitlose Münzen, mit etwas Glück aber auch andere Gegenstände. Im Sand haben wir zum Beispiel auch einen Questgegenstand gefunden, der die Quest-Reihe "Rolos Rätsel" startet.

Achtung Spoiler: *Wer das Rätsel ohne Hilfestellung lösen möchte, sollte hier aufhören zu lesen!*

Das Rätsel schickt Euch auf die Suche nach vier runden und starken Männern, von denen der Kürzeste den Weg zum nächsten Hinweis zeigt. Mit diesen Männern sind die vier unterschiedlich hohen Säulen gemeint, die sich südlich des Bereiches der Feuerwächterruinen befinden. Hinter der kleinsten Säule versteckt sich der erste Hinweis. Der nächste Hinweis besagt, dass Ihr am Ort, an dem die Hoffnung ihre Flügel spreizt nach Norden gehen und ein uraltes Tor durchschreiten müsst. Hinter einem Steinpaar soll sich der zweite Hinweis verstecken. Mit der Hoffnung ist der Erhabene Kranich der Hoffnung Chi-Ji gemeint. Kurz: Vom Hof der Erhabenen und von Chi-Jis Statue aus müsst Ihr nach Norden gehen. Mit dem uralten Tor ist das Tor zur Dreiwindterrasse gemeint.

Hinter dem Steinpaar am nördlichen Ende der Dreiwindterrasse wartet der zweite Hinweis auf Euch. Im nächsten Schritt weckt das Rätsel schon die Vorfreude auf den finalen Schatz. Der Hinweis besagt, dass zum Schatz kein Pfad führt und Ihr dorthin gelangt, wenn Ihr Euch im hohen Ritt über dem Wasser befindet. Kurz: Ihr müsst Euch einen Böenalbatros schnappen und Euch absetzen lassen, sobald Ihr über dem Wasser des Rubinsees fliegt. Verlasst den See am östlichen Ufer. Wendet Euch nach links und folgt dem Weg zum großen Baum im Norden des Sees. Am Baum findet Ihr den Schatz. Belohnt werdet Ihr mit 250 Zeitlosen Münzen und einem Behälter für Zeitlose Ausrüstung.

Erfolge auf der Zeitlosen Insel

Auch für Erfolgsjäger gibt's auf der Zeitlosen Insel jede Menge neues Futter. Unter dem Punkt "Erkundung" im Bereich "Pandaria" findet Ihr die Insel-Erfolge. Einige dieser Erfolge haben wir bereits im Rahmen des bisherigen Guides erklärt. Die entsprechenden Seiten haben wir in der Erfolgsübersicht verlinkt.

Zeit totschiagen

Für diesen Erfolg müsst Ihr die verschiedensten Kreaturen auf der Zeitlosen Insel töten. Während Ihr die Insel erkundet oder auf Schatzsuche seid, lauft Ihr den meisten davon nebenbei über den Weg. tötet von jeder Kreatur mindestens eine, und Ihr habt den Erfolg mit der Zeit fast automatisch in der Tasche.

Zeitloser Champion

Die seltenen Gegner auf der Zeitlosen Insel zu finden ist teilweise gar nicht so einfach. Im Guide-Abschnitt zu seltenen Gegnern verraten wir Euch, wo Ihr fündig werdet.

Pilgerschaft

Auf der Insel findet Ihr immer wieder Wegesrandschreine, die zum Großteil inaktiv sind. Aktive Schreine stechen durch Funkeln hervor und Ihr könnt sie benutzen. Dadurch erhaltet Ihr den Segen eines zufällig ausgewählten Erhabenen. Holt Euch die Segen aller vier Erhabenen und Ihr habt den Erfolg in der Tasche. Aber Achtung, nachdem ein Schrein benutzt wurde, ist er auch für andere Spieler vorerst wieder inaktiv.

Zeitlose Legenden / Legende vergangener Zeiten

Insgesamt gibt es vier verlorene Pandarenartefakte auf der Zeitlosen Insel. Allerdings befinden diese sich an den unterschiedlichsten Orten. findet und nutzt Ihr eines davon, erhaltet Ihr zehn Minuten lang eine jeweils einzigartige zusätzliche Fähigkeit, die Euch über einen zusätzlichen Aktionsbutton zur Verfügung steht. Jede dieser Fähigkeiten verfügt über eine Abklingzeit von einer Minute:

- **Flammenherzschal:** Dieses Artefakt gewährt Euch die Fähigkeit "Flammenherz", mit der Ihr auf eine Position zustürmt und Gegnern innerhalb von acht Metern um den Zielbereich 250.000 Punkte Feuerschaden zufügt.
- **Schneewehentigerkrallen:** Gewährt Euch die Fähigkeit "Schneeklaue", die Gegnern im Umkreis von acht Metern 200.000 Punkte Frostschaen zufügt und sie zehn Sekunden lang bewegungsunfähig macht.
- **Dreizack des Flusssprechers:** Findet Ihr den Dreizack, erhaltet Ihr die Fähigkeit "Flussruf", die Gegnern vor Euch 200.000 Punkte

Frostschaden zufügt und ihr Bewegungstempo 15 Sekunden lang um die Hälfte reduziert.

- Helm der Familie Wolkenschlag: Mit Benutzung des Helms erhaltet Ihr die Fähigkeit Wolkenschlag. Sie fügt Gegnern innerhalb von acht Metern 200.000 Punkte Naturschaden zu und wirft sie ein Stück zurück.

Bis auf die Knochen

In der Höhle der Verlorenen Geister steht Euch manchmal das Event "Bis auf die Knochen" zur Verfügung. Worum es in diesem Event geht, erfahrt ihr im Guide-Abschnitt zu den Events.

Schatz, ich brauche eine neue Tasche

Viele der für diesen Erfolg benötigten Gegenstände erhaltet Ihr von den seltenen Gegnern auf der Insel. Werft dazu einfach einen Blick in unsere Übersicht der seltenen Gegner. Aber auch in Truhen, an verdächtigen Orten und von den anderen Kreaturen auf der Insel könnt Ihr einige der Gegenstände erbeuten.

Immer schauen, wo Ihr hintretet

Während Ihr auf der Insel unterwegs seid, gibt es an vielen verdächtigen Orten zusätzliche Beute zu finden. Wo sich diese verdächtigen Orte befinden, erfahrt Ihr in unserem Guide.

Rolos Rätsel

Bei Rolos Rätsel handelt es sich um eine kleine Rätsel-Quest-Reihe, die Ihr über einen Quest-Gegenstand startet. Wo Ihr diesen Gegenstand findet und wie Ihr das Rätsel löst, erfahrt Ihr im Guide-Abschnitt zu Rolos Rätsel.

Zeitlose Nahrung

Auf der Insel gibt's jede Menge zeitlose Nahrung, die alle Eure Werte zehn Minuten lang um fünf Prozent erhöht und, abhängig von der Art der Nahrung, einen zusätzlichen Effekt gewährt. Ihr müsst von jeder Nahrungsart mindestens ein Exemplar essen, um den gleichnamigen Erfolg "Zeitlose Nahrung" zu erringen. Wir verraten Euch wo Ihr welche Nahrung findet und welche Effekte sie Euch bietet.

- Reife Knackfrucht: An den Bäumen rund um den Hof der Erhabenen findet Ihr viele dieser reifen Knackfrüchte. Esst Ihr eine Frucht, werdet Ihr sofort um 20 Prozent Eurer maximalen Gesundheit geheilt und Eure Werte werden zehn Minuten lang um fünf Prozent erhöht.
- Riesiger Yakbraten: In den Feuerwächterruinen stehen mehrere Spieße mit riesigen Yakbraten. Nascht Ihr davon, werdet Ihr sofort um 100 Prozent Eurer maximalen Gesundheit geheilt und erhaltet zehn Minuten lang um fünf Prozent erhöhte Werte.

- **Aufgeladener Kristall:** Auch Aufgeladene Kristalle in der Rotsteinschneise der Zeitlosen Insel erhöhen zehn Minuten lang Eure Werte um fünf Prozent. Obendrauf werdet Ihr zehn Sekunden lang alle zwei Sekunden um zehn Prozent Eurer maximalen Gesundheit geheilt und Ihr regeneriert zehn Sekunden lang alle zwei Sekunden zehn Prozent Eurer klassenspezifischen Primärressource.
- **Sandbedecktes Ei:** Am westlichen Strand der Insel, an dem sich viele Schildkröten aufhalten, findet Ihr jede Menge Sandbedeckte Eier. Esst Ihr sie, werden nicht nur Eure Werte zehn Minuten lang erhöht, Ihr werdet auch sofort um 20 Prozent Eurer maximalen Gesundheit geheilt.
- **Gerösteter Samen:** Die Gerösteten Samen findet Ihr auf dem Lodernden Pfad. Diese heilen Euch sofort um 20 Prozent Eurer maximalen Gesundheit und gewähren Euch zehn Minuten lang um fünf Prozent erhöhte Werte.
- **Feuermohn:** Rund um das Heiligtum von Ordos findet Ihr Feuermohn. Neben dem Buff auf Eure Werte, werdet Ihr fünf Minuten lang alle drei Sekunden um fünf Prozent Eurer maximalen Gesundheit geheilt.
- **Südseefeuerbräu:** Das Südseefeuerbräu findet Ihr beim Piratenschiff in den nordöstlich gelegenen Gewässern der Insel. Neben dem Effekt, der Eure Werte zehn Minuten lang um fünf Prozent erhöht, heilt Euch das Bräu sofort um 20 Prozent Eurer maximalen Gesundheit.

Meine Schätze! / Extremjäger verlorener Schätze / Wo Piraten sind, gibt es reichlich Beute

Für diese Erfolge müsst Ihr alle möglichen Schatztruhen auf der Zeitlosen Insel finden und leerräumen. Wo die Truhen zu finden sind, erfahrt Ihr im Abschnitt zu den Schätzen auf der Zeitlosen Insel.

Übersicht seltene Gegner der Zeitlosen Insel

Name	Gebiet	Mögliche besondere Beute
Smaragdkranich	Dschungel an der Westseite des Hofs der Erhabenen	Windfeder
Eisenfellstahlhorn	Dschungel an der Westseite des Hofs der Erhabenen	
Kaiserpython	Dschungel an der Westseite des Hofs der Erhabenen	Todesnatterjungtier
Großschildkröte Zornpanzer	Westlicher Strand	
Chelon	Strand nördlich des Hordelagers	
Schreckensschiff Vazuvius	Im Wasser nördlich des Hordelagers	Reif des zeitverlorenen Seefahrers
Zesqua	Südküste (47.3, 87.6)	Regenstein
Karkanos	Am Steg bei Alt-Pi'jiu (34.0, 58.1)	Großer Beutel voll Zeitloser Münzen
Zhu-Gon der Saure	In der Mitte von Alt-Pi'jiu	Ranziger Bierelementar
Gu'chi der Schwarmbringer	Wandert um Alt-Pi'jiu herum	Schwarmling von Guchi
Monströse Dornenzange	Im Wasser rund um die Insel herum	Dornzangenkrabbe
Klapperknochen	Versunkenes Schiff	Kapitän Zvezdans verlorenes Bein
Stinkezopf	Piratenschiff	
Bufo	Quakende Bucht	Schluckfroschling
Kranichknirscher	Südöstlich Hof der Erhabenen	
Jadefeuergeist	Höhle der Verlorenen Geister	Leuchtende grüne Asche
Steinmoos	Höhle der Verlorenen Geister	Goldenes Moos

Spelurk	Geheimnisvolle Höhle	Verfluchter Talisman
Golganarr	Rotsteinschneise	Seltsamer glatt geschliffener Stein
Tsavo'ka	Höhle in der Rotsteinschneise	Makelloser Pirscherbalg
Jakur von Ordos	Feuerwächterruinen	Warnschild
Behüter Osu	Feuerwächterruinen	Aschestein
Champion der Schwarzen Flamme	Lodernder Pfad	Schwarzflammendolche
Blattheiler	Lodernder Pfad	Eschenblattgeistling
Glutfall	Auf der zerstörten Brücke, die vom Lodernden Pfad zum Heiligtum von Ordos führt	Flammenschnuppe
Garnia	Rubinsee	Rubinrotes Tröpfchen
Funkenlord Gairan	Außerhalb vom Heiligtum von Ordos	Aschebedecktes Horn
Urdur der Kauterisierer	Westflügel vom Heiligtum von Ordos	Sonnenuntergangsstein
Archierus der Flamme	Heiligtum von Ordos oder Dreiwindterrasse	Elixier der ausdauernden Weisheit
Huolon	Fliegt über die gesamte Insel	Zitterndes Feuersturmei Zügel der Donnernden Onyxwolken Schlange
Tiefenschlund	Schwimmt um die gesamte Insel herum	Nebelgefüllte Geistlaterne