

# NEUE ORTE

## KHORINIS

Es gibt jetzt ein Weinfeld neben dem Kloster. Dort arbeiten 2-3 Novizen. 2 Novizen dort sind neue NPCs, wie zB. Rylan.



Eine kleine versteckte Höhle beim See nahe der Taverne und Buster.



Der Weg von Xardas Turm aus, führt nun nicht nur zur Stadt – wenn von dort aus Banditen aus den Bergen kommen könnten, dann muss es auch einen weiteren Weg dort geben. Daher gibt es nun einen Weg durch einen Tunnel zum Weidenplateau.



Vor Onars Hof war immer eine große Kreuzung. Die eine Abzweigung führte gerade gegen eine Felswand, das sah irgendwie unglaublich aus. Wenn da ein Karren langgezogen wurde, dann wohl auch irgendwo hin. Jetzt gibt es eine Antwort darauf – es ist ein alter Stollen ins Minental!



Unterhalb von Dexters Versteck gibt es eine kleine Schlucht mit Trollen. Dort gibt es nun einen alten Stollen, wo etwas mächtiges gesucht wurde – mehr verrate ich hier nicht. Findet es selbst heraus:



Vom Weidenplateau runter zu den Banditen welche Elvrich gefangen halten ist links eine neue kleine Höhle versteckt.



In Khorinis gibt es viele Türme OHNE Innerraum, das flechte ja quasi nach einer Abhilfe. Die Türme der äusseren Mauer haben zwar leider größtenteils immer noch kein Innenraum, aber viele Türme innerhalb der Stadt, wie beim Galgenplatz oder im Oberen Viertel.



Das Haus in der Kaserne. Da modde ich nun seid über einem Jahr an der VBE und war echt erschreckt, dass mir noch nie aufgefallen ist - wie offensichtlich die halbe Kaserne nicht begehbar ist!



Das große Haus der Kaserne ist jetzt mit 2 Etagen befüllt – in denen eine Kartei und ein privates Gemach Lord Andres sind. Dorthin gelangt man allerdings nur über einen Dachboden, welchen man mit einer Leiter vom Aufenthaltsraum der Kaserne erreicht.

Das Torhaus vom Oberen Viertel sah für mich immer schon etwas merkwürdig aus – so unstimmig. Wie verschiedene Gebäude ineinander geschoben. Jetzt wo man in diese Türme gehen kann, wirkt das doch schon viel stimmiger!



Neugierige Nasen sollten sich nicht von dem Paladin erwischen lassen – für Diebe wird es sich lohnen seinen Tagesablauf zu studieren.

Es gibt zahlreiche weitere neue Innenräume in Khorinis Häusern !

Die Ruinen des alten Volkes bei der Ausgrabungsstätte der Wassermagier waren schon immer ein Paradies für Abenteurer – aber mich hat es schon immer gestört das die Wassermagier so zielsicher die richtige Stelle ausgegraben haben. Daher gibt es jetzt einen Stollen, den sie zu erst ausgegraben haben.



Rechts oben im Bild ist der Eingang zur Ruine. Man wird in der neuen Quest von Lance dorthin geschickt.

Wer vom Kloster aus dem Fluss folgt nach Norden der kommt irgendwann an einem Weg vorbei,

dann an einer Schattenläuferhöhle und zuletzt unter einer Hängebrücke. Dann steht/schwimmt er vor einer Felswand. Das empfand ich irgendwie als unbefriedigend. Daher kann man nun dort untertauchen in eine kleine versteckte Höhle.

Ich wollte sie gar nicht modellieren, aber bei meinem großem Betatest der VBE 1.4a hat sie sich als Illusion in meinem Kopf festgesetzt. Es passt einfach – ein alter Stollen beim Kloster!



Ein Blick in die Höhle lohnt sich – auch diese Höhle hat etwas zu erzählen.

Shark hat seit der ersten Version der VBE den Schattenläufer Kralle verkauft, aber er war plump in die Welt gesetzt. Das hat mich immer sehr gestört. Das hatte zwar Grund, schließlich ist dieses Feature „zu reiten“ eigentlich nicht der Stil der VBE – und dennoch war es der Grundbaustein der Mod. Und da dieses Feature sehr begehrt und sehr beliebt ist, hat Shark ab der Version 1.4 nun ein eigenes kleines Tal, von woaus er seine Geschäfte verübt.

Man kommt in dieses Tal vom Großbauern aus. Wer sich erinnert wo man Pepes Wölfe tötet findet man ein verlassendes Jägercamp. Gehe genau dorthin und gucke zur Felswand:



Dort ist ein Durchgang mit ein paar Viechern. Doch das Tal ist hübsch und bietet viel zum Erkunden.

Es ist als alternative Route nach Jahrkendar geplant gewesen. Aus Zeitgründen ist der Weg jedoch mit einem Gitter versperrt nicht zu Ende gebracht.



Shark hat einige Söldner um sich gescharrt, vor allem der Schmied Heroh ist für Spieler interessant, da er bessere Rüstungen für Kralle verkauft

**MINENTAL**

Orkstadt



Xardas alter Alter-Turm



Der Schläfertempel



Die Trollschlucht



Der Zugang zur Alten Mine



Die Freie Mine



## JAHRKENDAR

Der Erzriss

Die Vareshruine



Erst mit der neuem Questreihe begehbar!

Die Feuerwaranhöhle im Canyon



Die Razorruine

Höhle bei den Wassermagiern



Schmelzofennische, das ist nicht wirklich etwas neues zum Erkunden. Aber irgendwo muss ich sie mal erwähnen dürfen – so klein diese neue Nische auch sein mag, sie war Arbeit. Aber da MUSSTE einfach ein Schmelzofen hin und die Höhle war zu klein :/

#### Der Goblinstrand



Wer vom Einsiedler aus zum Herrenhaus geht, kann rechts den Eingang in einen kleinen Durchgang finden. Dieser führt zu einem belebtem Strand, wo Goblins verzweifelt gegen Lurker kämpfen. Ich finde, so etwas kann es in Gothic gar nicht genug geben.

## IRDORATH

Die Docks

Der Suchengarten