

Chosen of Mystra & Kerzenberg Forum



Dunkler Horizont

Kompletflösung

Inhaltsverzeichnis

Zusätzliche Begegnungen.....	3
Kerzenburg.....	3
Kreuzweg.....	4
Freundlicher Arm.....	5
Beregost.....	6
Wildnis südlich Beregost.....	7
Gullykin.....	8
Westliche Wolkengipfel.....	9
Gnollfestung.....	10
Nashkell Minengelände.....	11
Nashkell Mine Stollen 3.....	12
Räuberlager.....	13
Mantelwald Spinnennestkarte.....	14
Mantelwald Baumhauskarte.....	15
Mantelwald Lindwurmhöhle.....	16
Mantelwaldminengelände.....	17
Mantelwaldmine Stollen 4.....	18
Brücke nach Baldurs Tor.....	19
Ulgoths Bart.....	20
Werwolfinself Hütte des verrückten Einsiedlers.....	21
Baldurs Tor Torviertel.....	22
Baldurs Tor Marktplatz.....	23
Baldurs Tor Hafan.....	24
Ulcaster Schulgelände.....	25
Ulcaster Schulgewölbe.....	26
Ulcaster Geistergewölbe 1.....	27
Ulcaster Geistergewölbe 2.....	28
Durlags Turm Kellergewölbe 5.....	29
Hauptgeschichte Sektion.....	30
Hauptquartier Sektion Eingang.....	30
Hauptquartier Sektion Gewölbe 1.....	30
Hauptquartier Sektion Gewölbe 2.....	31
Hauptquartier Sektion Gewölbe 3.....	32
Hauptquartier Sektion Gewölbe 4.....	33
Hauptquartier Sektion Gewölbe 5.....	34
Hauptquartier Sektion Gewölbe 6.....	35
Hauptquartier Sektion Gewölbe 7.....	36
Hauptquartier Sektion Gewölbe 8.....	37
Hauptgeschichte Oversight.....	38
Oversight Hauptquartier Erdgeschoss.....	38
Oversight Hauptquartier 1. Stock.....	38
Oversight Hauptquartier 2. Stock.....	39
Oversight Hauptquartier Gewölbe.....	40
Tabellenverzeichnis.....	41
Einleitung.....	41
Hauptgeschichte.....	41
Kleine Aufträge.....	41
Zusätzliche Gebiete.....	41
Zusätzliche Händler.....	42
Zusätzliche Begegnungen.....	42

Zusätzliche Begegnungen



Kerzenburg			
Name	EP	Nr.	Beute
Mendas	100	1	



Kreuzweg			
Name	EP	Nr.	Beute
Malious	900	1	Heiliger Flegel der Sonne
Necardian	500	2	Ring des Anführers
Phallen Nightsbane	500	3	Handschuhe der verbesserten Diebesfähigkeiten Krummsäbel +3 Thud
Es empfiehlt sich seine Gruppe soweit möglich zu beschleunigen und die Gegner per Fernkampf einzeln anzugreifen.			
Davenport	8500	4	Armschützer des Kriegers Drachenrüstung Krummsäbel +3 Sparks Lageplan Hauptquartier Sektion Schlüssel für Hauptquartier
Sektion Elite	4500	5	Langschwert +2 Vascona Prunkharnisch
Davenport und seine Gruppe erscheinen erst wenn man Najara getötet und die Mantelwaldmine geflutet hat.			



Freundlicher Arm

Name	EP	Nr.	Beute / Warenbestand
Karawanenhändler 1	0	1	Behälter, Zauber
Karawanenhändler 2	0	2	Behälter, Zauber
Ratava Artsym	0	3	Waffen
Thorengrim Hammerfaust	0	4	Rüstungen, Waffen
Chef Martel	0	5	Tränke
Najara	9500	6	Gürtel der Verteidigung Helm der Flammen Krummsäbel +2 Scorcher Langschild +3 Najaras Plattenpanzer +3 Stiefel der Gesundheit
Vallius	5000	7	Kleiner Schild +5 Göttlichkeit Morgenstern der Erleuchtung Prunkharnisch +1
Leibwache	64	8	

Najara und ihre Gruppe erscheinen erst nach dem man in der Nashkellmine Mulahey besiegt hat und die Dokumente an sich genommen hat.

Wenn die Begegnung mit Najara nicht in Kapitel 3 stattfindet kann die Hauptgeschichte nicht fortgesetzt und beendet werden.



Beregost

Name	EP	Nr.	Warenbestand
Magnus	0	1	Rüstungen, Tränke, Waffen
Eingang Sektion Hauptquartier	0	2	

Das Haus was den Zugang zum Hauptquartier von Sektion beinhaltet, kann man zwar jederzeit betreten, der Zugang und der Wächter erscheinen aber erst nach dem Tod von Davenport. Die Haustür ist verschlossen, aber für einen Dieb kein Problem.



Wildnis südlich Beregost

Name	EP	Nr.	Beute
Tristan	820	1	Doufas Säbel +3
Isolde	820	2	Yarashs Bummerangdolch +3

Man sollte zuerst Tristan ausschalten, da dessen Säbel seinen Gegner für einige Runden betäubt, was sehr schnell zum Tode führen kann.



Gullykin			
Name	EP	Nr.	Beute
Smeagol	0	1	Vermisst seinen Ring
Kobolde	6 / 34	2	Smeagols Ring



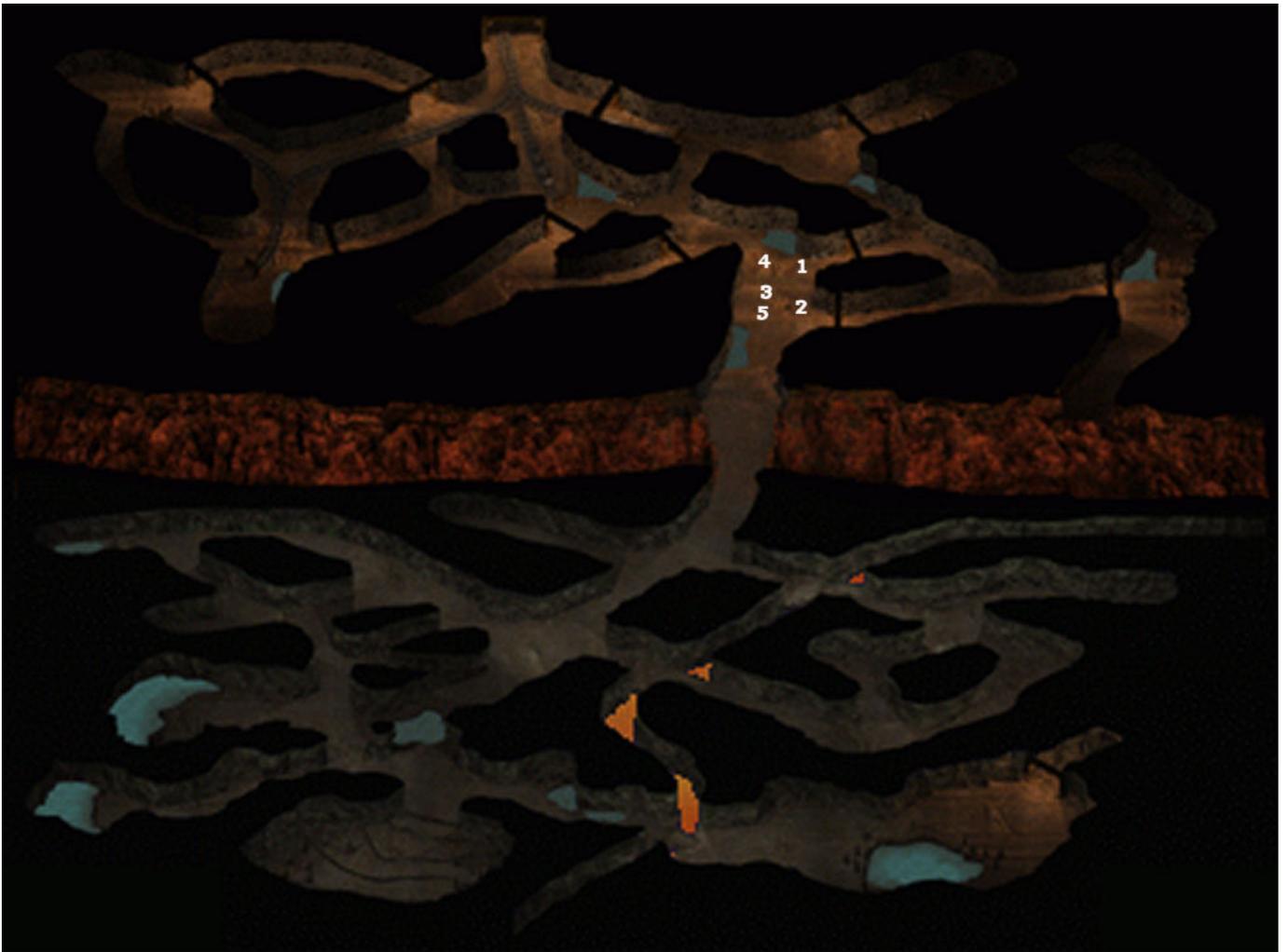
Westliche Wolkengipfel			
Name	EP	Nr.	Beute
Oger Magier	1650	1	
Oger Berserker	650	2	
Ogrillon	174	3	
Schreckenswolf	124	4	



Gnollfestung			
Name	EP	Nr.	Beute
Garret	1500	1	
Zara	1820	2	
Allister	1500	3	Dolch +2 Herz des Golems Feuerkugeln Feuerschutzring
Hilgaar	2000	4	Streitaxt + 3Ghultöter
Kobolde		5	Detonationspfeile
5 Gnolle	800 / 850	6	



Nashkell Minengelände			
Name	EP	Nr.	Beute
Zargos Flintblade	670	1	
Kobold	6	2	
Xvart		3	



Nashkell Mine Stollen 3			
Name	EP	Nr.	Beute
Gorken Blutaxt	6500	1	Duragons Plattenpanzer +4 Duragons Streitaxt +3
Duegarkleriker	1800	2	Plattenpanzer +1 Thorgensons Morgenstern +3
Duegarkleriker	1800	3	Plattenpanzer +1
Duegarkrieger	2500	4	
Duegardieb	1650	5	



Räuberlager			
Name	EP	Nr.	Beute
Brotus Blutdurst	3000	1	Handschuhe der Waffenkunst Zweihandschwert +2 Rage
Ogermagus	1650	2	
Oger	670	3	
Ogrillon	474	4	



Mantelwald Spinnennestkarte

Name	EP	Nr.	Beute /Belohnung
Selene		1	Schutzring +2 Wächterring
Druide		2	
Drache	9000	3	Kopf 2500 EP zusätzlich von Selene

Von Selene erhält man den Auftrag einen Drachen zu töten der sich im Wald niedergelassen hat. Als Beweis für seinen Tod soll man Selene seinen Kopf bringen.



Mantelwald Baumhauskarte			
Name	EP	Nr.	Beute
Winterwolf	974	1	Fell
Verrückte Dryade	1100	2	
Miranda die Hexe	3500	3	Rüstung von Thorn Geschenk des Waldes Krummsäbel +2 Ankh of Acceptance
Gebirgsbär	900	4	
Druide	1200	5	
Druide	1200	6	Vergifteter Efeu
Rocky das Eichhörnchen	150	7	
Polarbär	900	8	
Höhlenbär	650	9	
Lindwurm	1400	10	Kopf



Mantelwald Lindwurmhöhle

Name	EP	Nr.	Beute / Warenbestand
Kieran	3750	1	Waldlandrüstung Geschenk des Waldes Ring der Tierfreundschaft Langbogen der Treffsicherheit Langschwert +2 Varscona
Lindwurmbaby	550	2	
Lindwurm Beren	7500	3	Kopf
Lindwurm Luthian	7600	4	Kopf
Black Talon Elite	1240	5	



Mantelwaldminengelände			
Name	EP	Nr.	Beute
Wächter	120	1	
Verrückte Dryade	1100	2	
Black Talon Elite	1240	3	
Black Talon General	1550	4	Langschwert +2 Varscona
Druide	1200	5	
Wendell	3000	6	Stab der Natur Sturmwolke (Rüstung)

Wendell und seine Druiden erscheinen erst nachdem die Mantelwaldmine geflutet wurde.



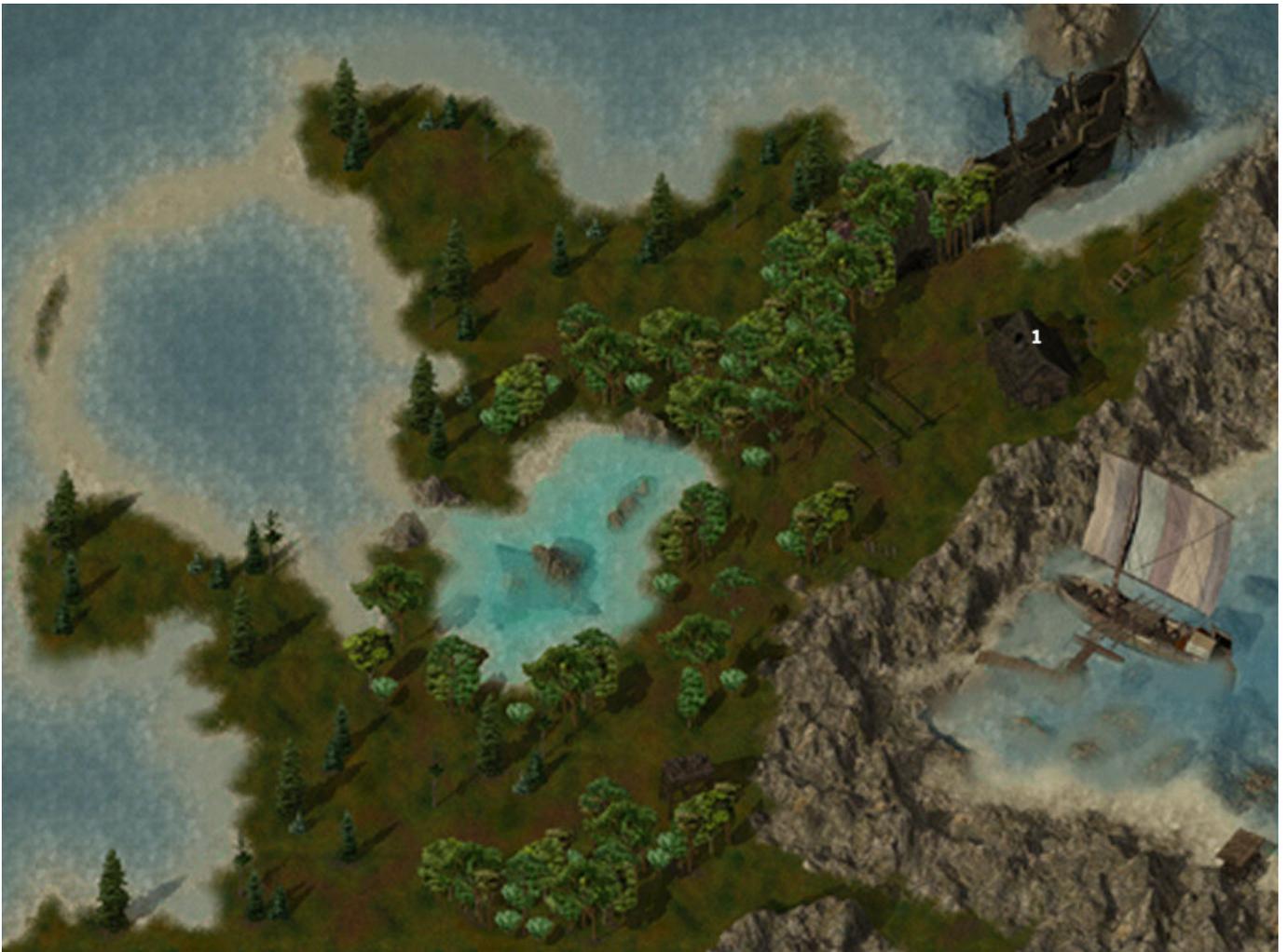
Mantelwaldmine Stollen 4			
Name	EP	Nr.	Beute
Morgan	2000	1	Elementarstab des Feuers Nemmerle's Chill Wand of Domination
Schwarze Silvia	1500	2	Dolch der Krankheit Mantel der Assassinen Stiefel der Geschwindigkeit
Black Talon Elite	1240	3	



Brücke nach Baldurs Tor			
Name	EP	Nr.	Beute
Ygrainne Windstar	2500	1	Leichte Armbrust + 3 Feuerzahn Schattenrüstung
Jhaeros Auglathla	2500	2	Elfenkettenhemd + 3 Krummsäbel + 2 Scorcher Verletzungspfeil
Elfenleibwache	1850	3	Eispfeile Elfenkettenhemd + 1 Elfenlangbogen +1 Elfenlangschwert +1



Ulgoths Bart			
Name	EP	Nr.	Belohnung
Halabasher Dhunshar		1	1500 EP
Das gesuchte Buch findet man auf der Werwolfinsel..			

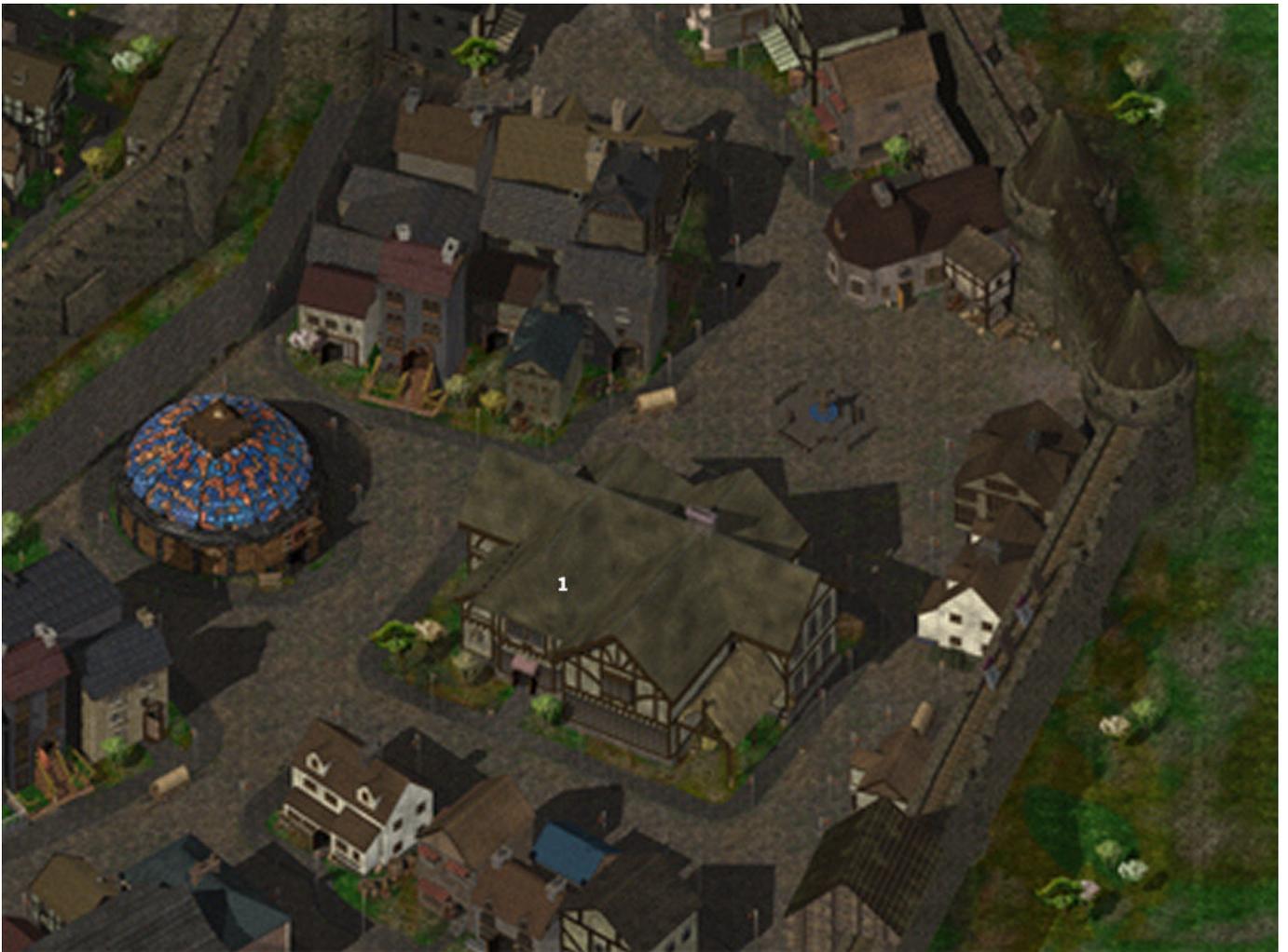


Werwolfinsel Hütte des verrückten Einsiedlers

Name	EP	Nr.	Beute
Hütte		1	



Name	EP	Nr.	Beute
Schatz		S	Dradeels Rezeptbuch



Baldurs Tor Torviertel

Name	EP	Nr.	Warenbestand
Quincy	0	1	Diamanten, zauberhafte Schmuckstücke



Baldurs Tor Marktplatz			
Name	EP	Nr.	Belohnung
Nikita	0	1	
Michael	0	2	
Nikita und Michael wollen die Organisation verlassen und helfen der Gruppe indem sie ihr ein Schreiben geben und den Tip wo sich die Organisation versteckt.			
Sir Winton	0	3	Braucht einen Diamanten als Geschenk für seine Frau. Sein Schwager Quincy hat einen, aber es tut auch jeder andere Diamant. Belohnung: 3000 EP
Versteck von Oversize		4	



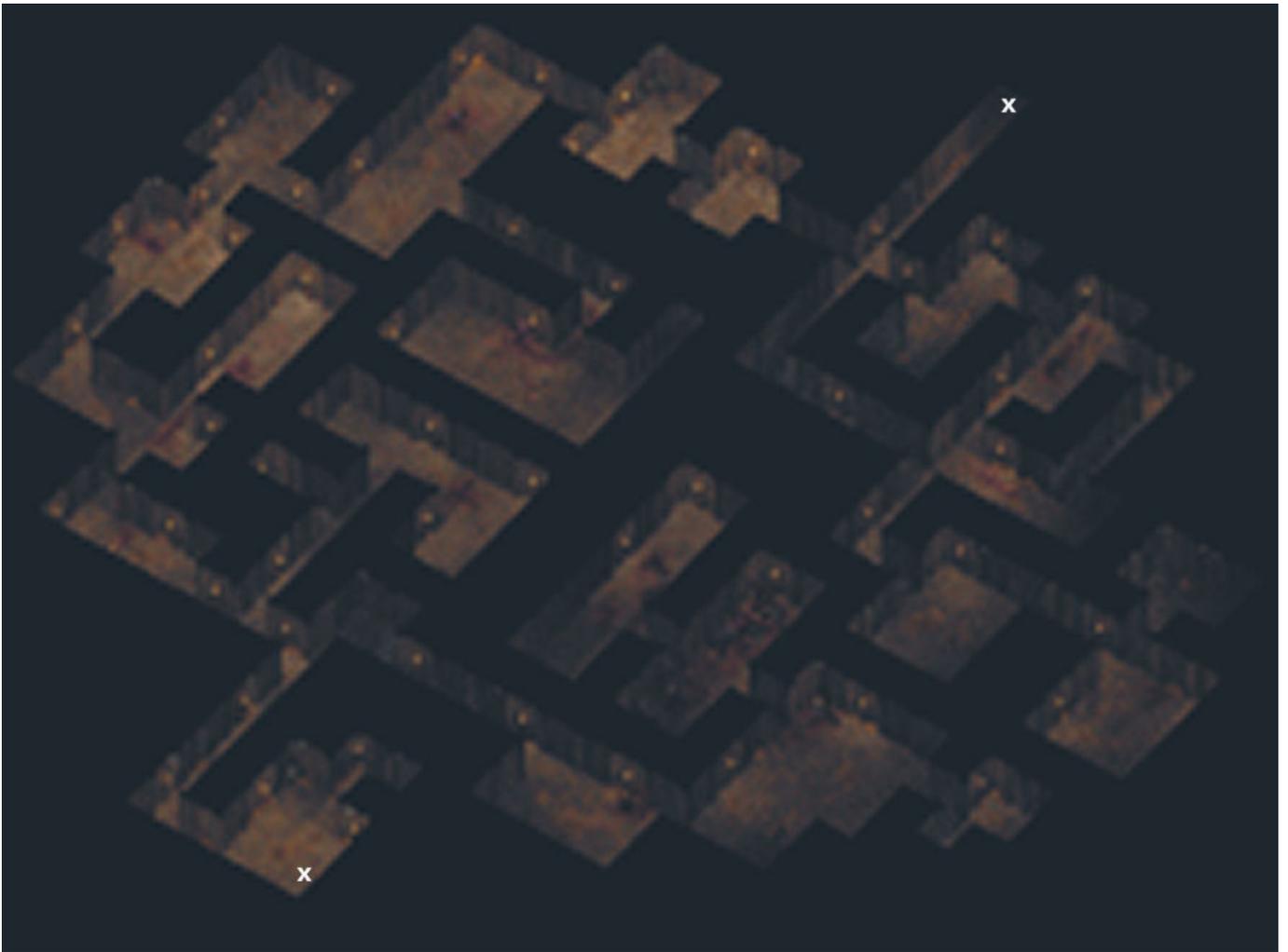
Baldurs Tor Hafen

Name	EP	Nr.	Beute
Seemann Willi D Fain	1020	1	Krummsäbel +2 Quintus D'Sol

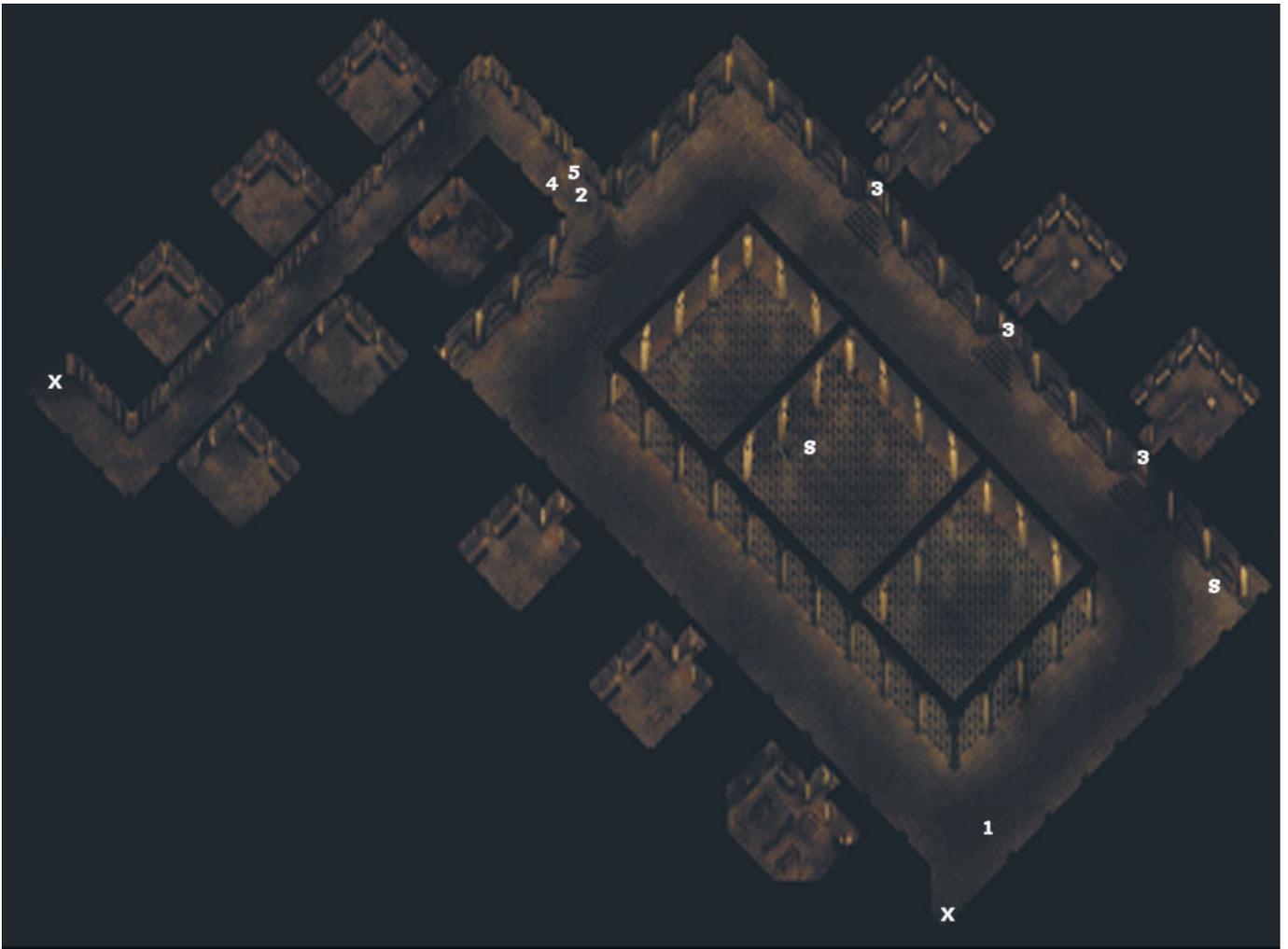
Es empfiehlt sich den betrunkenen Seemann aus der Sicht der anderen Dorfbewohner zu locken, da diese ansonsten unter Umständen ebenfalls feindlich werden könnten.



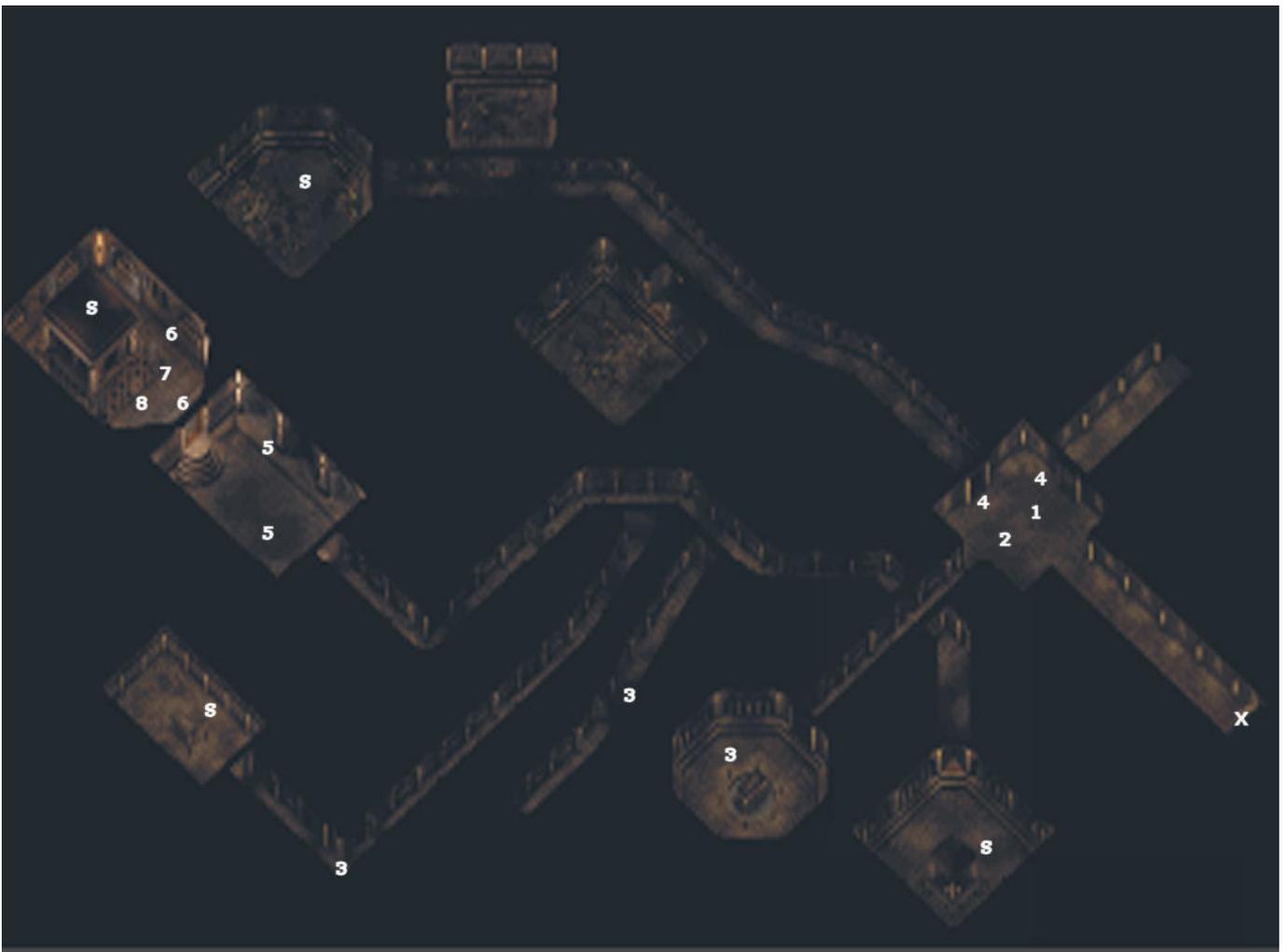
Ulcaster Schulgelände			
Name	EP	Nr.	Beute
Jeneik	2500	1	Dolch +3 Eiskugeln Kugeln +2 Forge Fire Robe der Roten Zauberer
Erica	2500	2	Eiskugeln Feuerkugel Kugeln der Detonation Robe der Roten Zauberer
Taneth	2500	3	Dolch +3 Eiskugeln Kugeln +2 Forge Fire Robe der Roten Zauberer
Eingang Ulcasterschule		X	
<p>Die roten Magier erscheinen erst wenn man die Erzmagierin Arias im ersten zusätzlichen Gewölbe getötet hat.</p> <p>Gegen diese Gruppe helfen Schutzzauber gegen Magie und Verwirrung. Zudem schadet es nicht seine Gruppe zu beschleunigen und im Fernkampf anzugreifen. Sobald die Magier ihre Zauber wirken sollte man sich in die Ulcaster Schulgewölbe zurückziehen und dort warten bis die Wirkung der Zauber verfliegen ist.</p>			



Ulcaster Schulgewölbe			
Name	EP	Nr.	Beute
Ausgang Gewölbe		X	
Eingang Geistergewölbe		X	



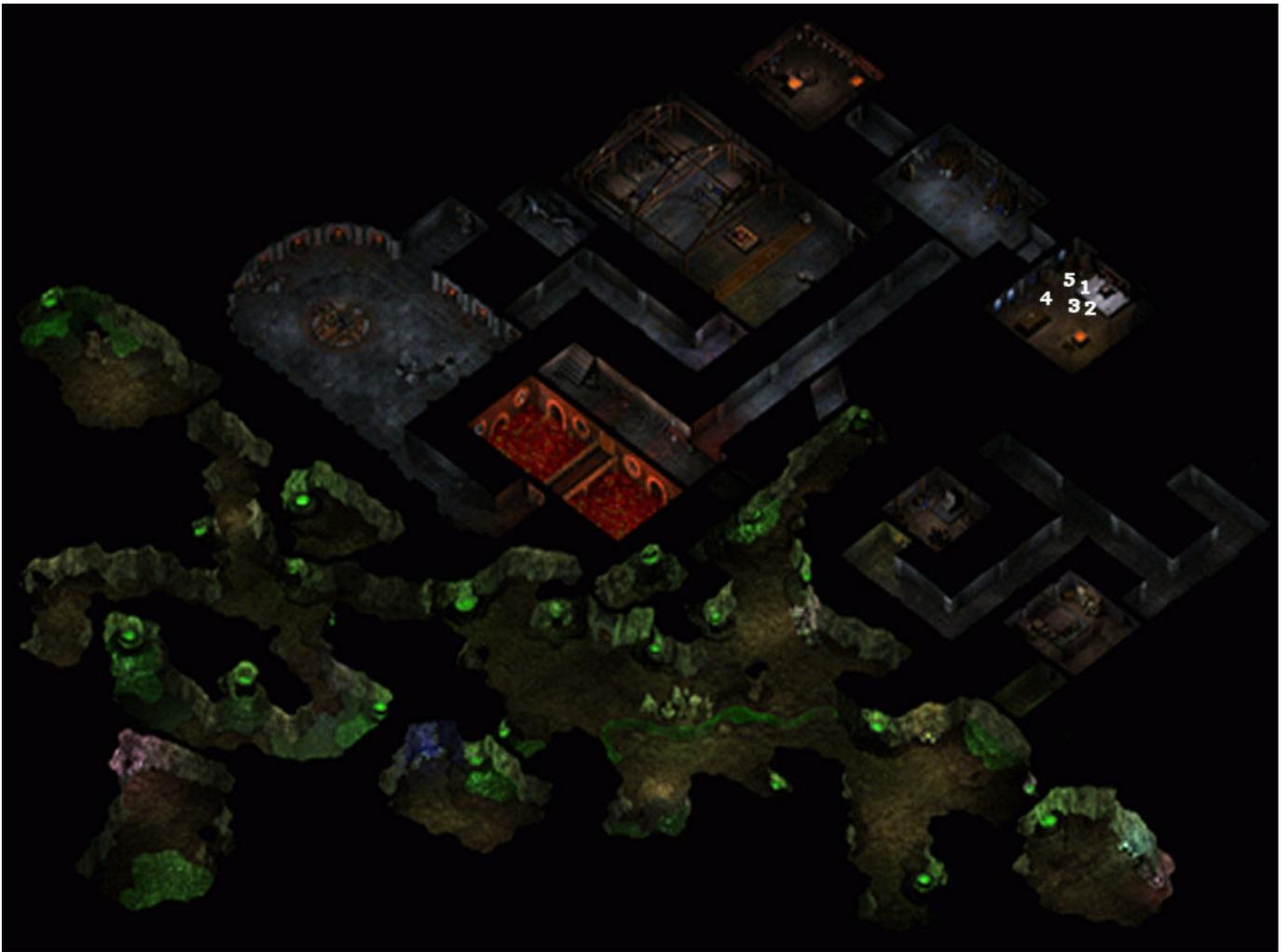
Ulcaster Geistergewölbe 1			
Name	EP	Nr.	Beute
Erzmagierin Arias	7000	1	Dolch der Krankheit
Anton Valor	7500	2	
Brennender Tod	2500	3	Feuerpfeile Pfeile der Detonation
Todesritter	6000	4	
Skelettkrieger	4500	5	
Schatz		S	
Ausgang Schulgewölbe		X	
Ausgang Geistergewölbe 2		X	
Selbstverständlich wird dieses Gewölbe noch von anderen Untoten bevölkert, aber im Vergleich zu den Hauptgegnern sind diese recht leicht zu besiegen.			



Ulcaster Geistergewölbe 2

Name	EP	Nr.	Beute
Garrett	7500	1	Elementarstab des Feuers
Geisterritter	7000	2	Prunkharnisch +1 Helm zum Schutz vor Bezauberung
Brennender Tod	2500	3	Feuerpfeile Pfeile der Detonation
Geisterritter	7000	4	
Kriegerskelett	4000	5	
Skelettkrieger	4500	6	
Erzmagier Natas	9000	7	Dolch der Krankheit
Todesritter	6000	8	Langschwert Fire Biter
Schatz		S	
Ausgang Geistergewölbe 2		X	

Selbstverständlich wird dieses Gewölbe noch von anderen Untoten bevölkert, aber im Vergleich zu den Hauptgegnern sind diese recht leicht zu besiegen.

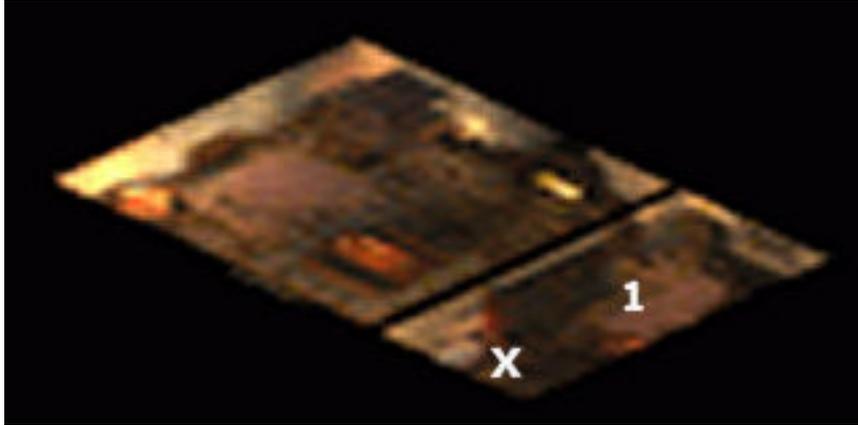


Durlags Turm Kellergewölbe 5

Name	EP	Nr.	Beute
Maria Dunkelklinge	4500	1	Feuerkugel Ring des Feuers
Khan Noonian Singh	2550	3	Bec de Corbyn Helm des Todes Mithrilkettenhemd +4
Gorth	1474	3	Geschicklichkeitshandschuhe
Garak the banelor	2000	4	Siebenmeilenstiefel
Quintus der Schnelle	1500	5	Rüstung der Schattenmeister Thieves Blade

Diese Gruppe erscheint erst wenn der Spiegeldämon vernichtet ist.

Hauptgeschichte Sektion



Hauptquartier Sektion Eingang

Name	EP	Nr.	Beute
Sektion Operative	750	1	
Eingang		X	

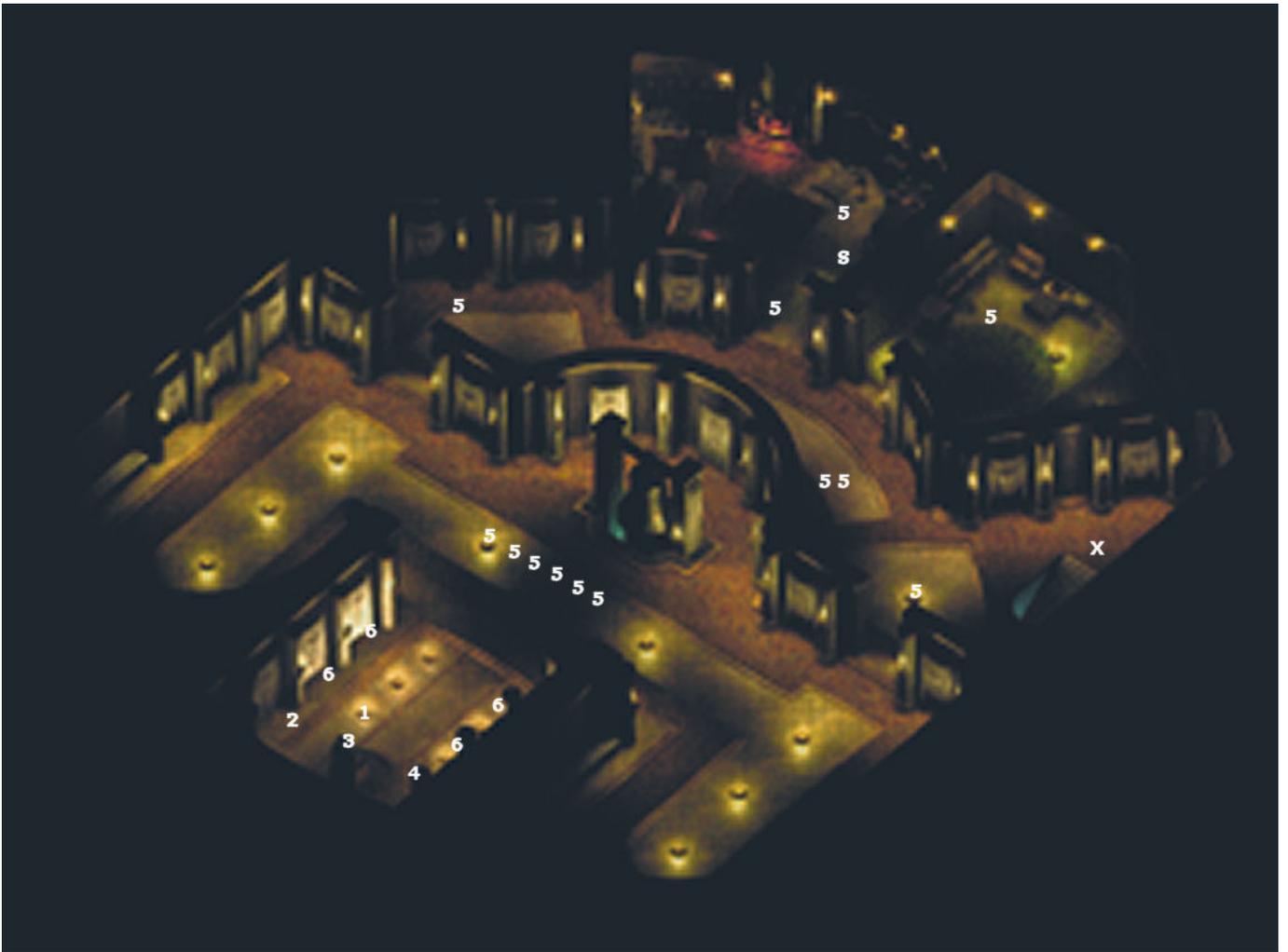


Hauptquartier Sektion Gewölbe 1

Name
Sektion Operative
Schatz
Eingang



Hauptquartier Sektion Gewölbe 2			
Name	EP	Nr.	Beute
Andrea		1	
Sektion Elite		2	
Andrea bringt einen ohne Diskussion direkt in Keller 3.			



Hauptquartier Sektion Gewölbe 3

Name	EP	Nr.	Beute
Paul Wolf	10000	1	Armschützer des Kriegers Plattenpanzer der Apokalypse Rheas Bane
Nikita	10000	2	Langschwert Life Schattenrüstung Siebenmeilenstiefel
Madeline	9500	3	Ring der Erzmagier Robe der Neutralen Erzmagier Stab der Hexenmeister
Michael Samuelle	11000	4	Armschützer der Nacht Langschwert Death Schutzring +3
Sektion Operative	750	5	
Sektion Elite	750	6	Prunkharnisch Ring der Tierfreundschaft
Schatz		S	
Eingang		X	



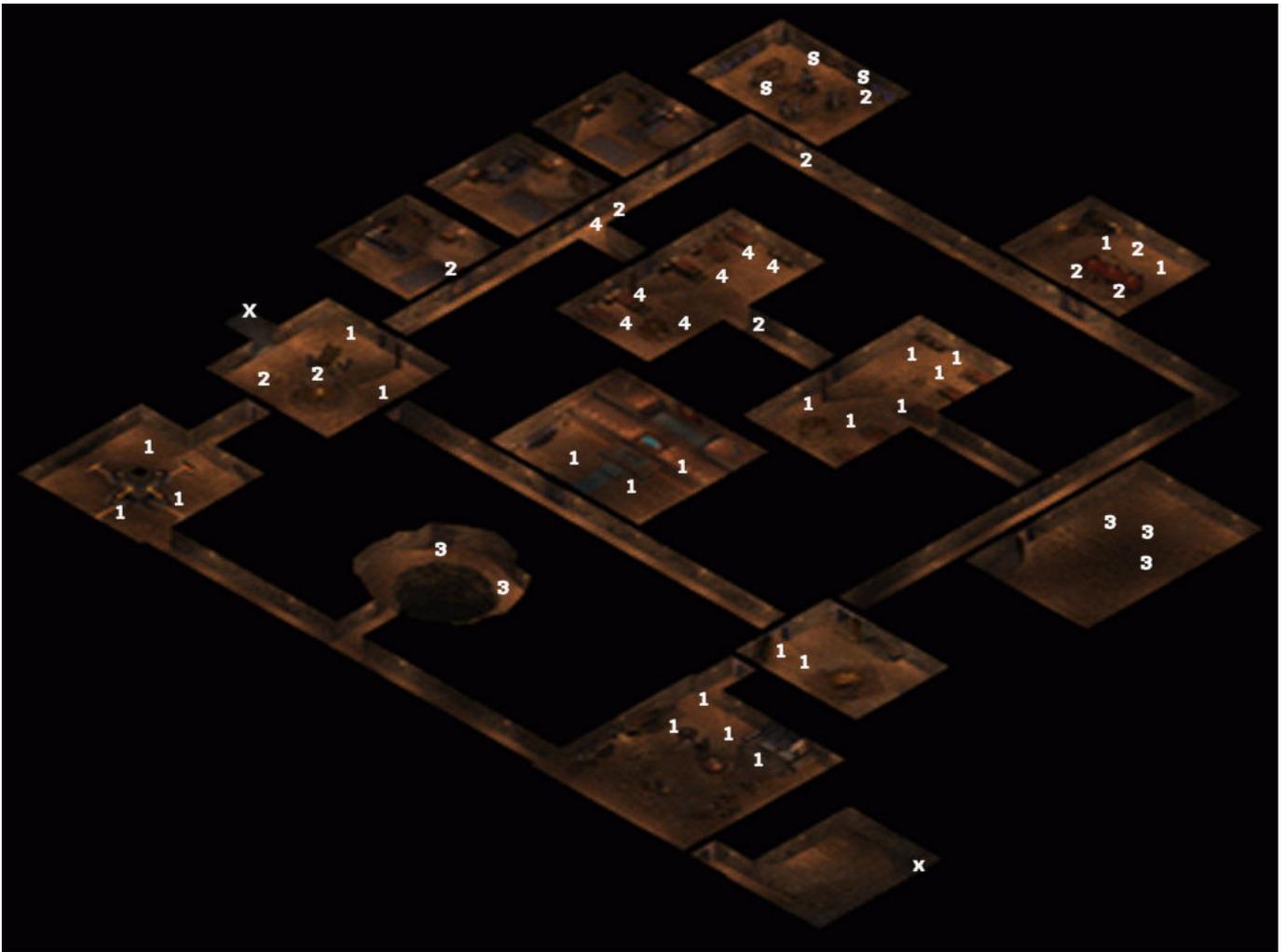
Hauptquartier Sektion Gewölbe 4

Name	EP	Nr.	Beute
Sektion Operative	1800 / 6500	1	
Sektion Elite	/ 7750	2	Prunkharnisch Ring der Tierfreundschaft
Eingang		X	



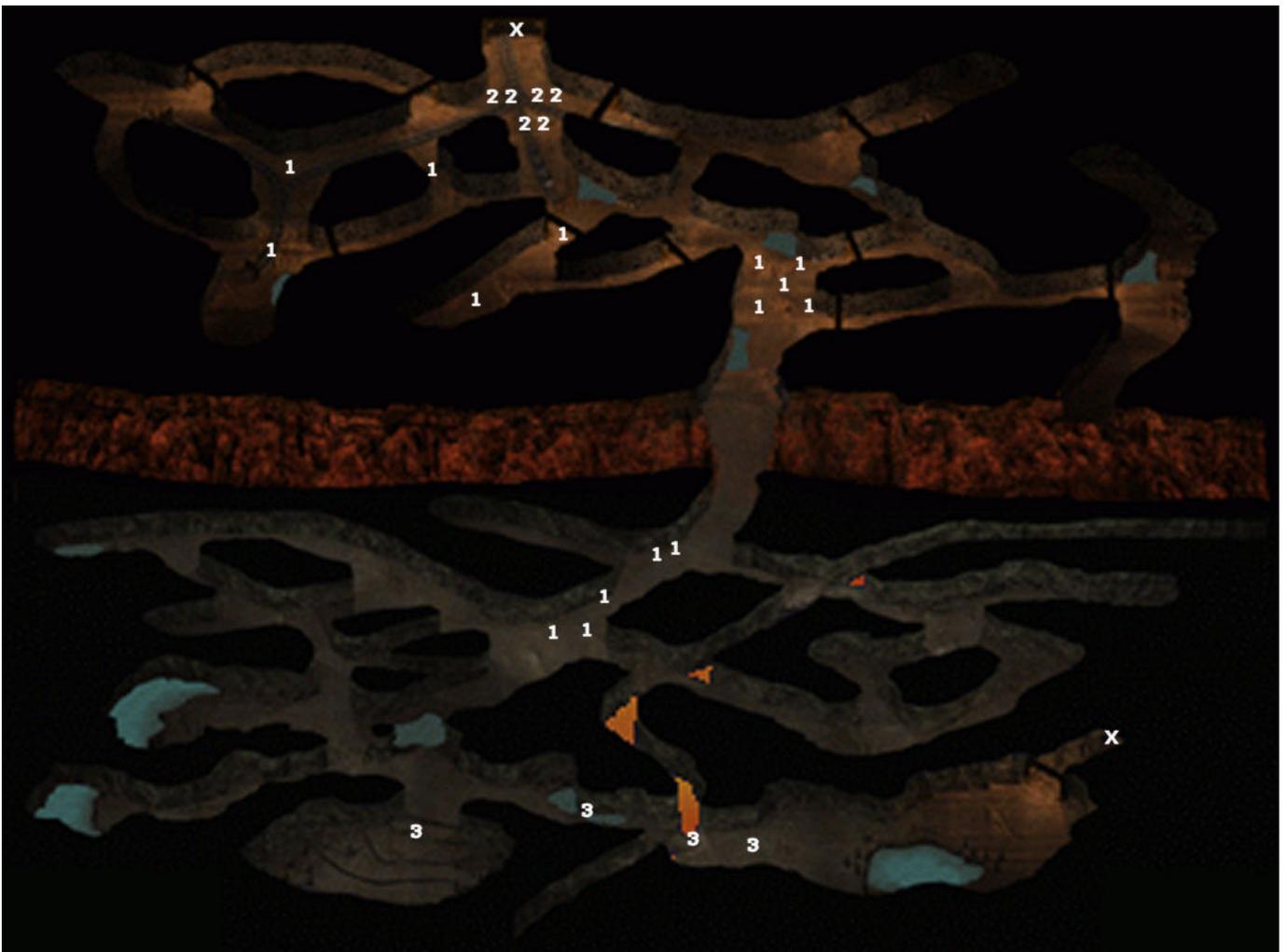
Hauptquartier Sektion Gewölbe 5

Name	EP	Nr.	Beute
Sektion Operative	750 / 6500	1	
Sektion Elite	7750	2	Prunkharnisch Ring der Tierfreundschaft
Lilian Tiefwasser	4000	3	De Tranionns Baalor Beer Gürtel der Verteidigung Langschwert +2 Sektion 1 Lilians Wardstone Prunkharnisch der Flammen
Schatz		S	
Eingang		X	



Hauptquartier Sektion Gewölbe 6

Name	EP	Nr.	Beute
Sektion Operative	750 / 6500	1	
Sektion Elite	8750	2	Prunkharnisch Langschwert +2 Varscona
Ashirukuru	2000	3	
Sektion Elite	750	4	
Schatz		S	
Eingang		X	



Hauptquartier Sektion Gewölbe 7

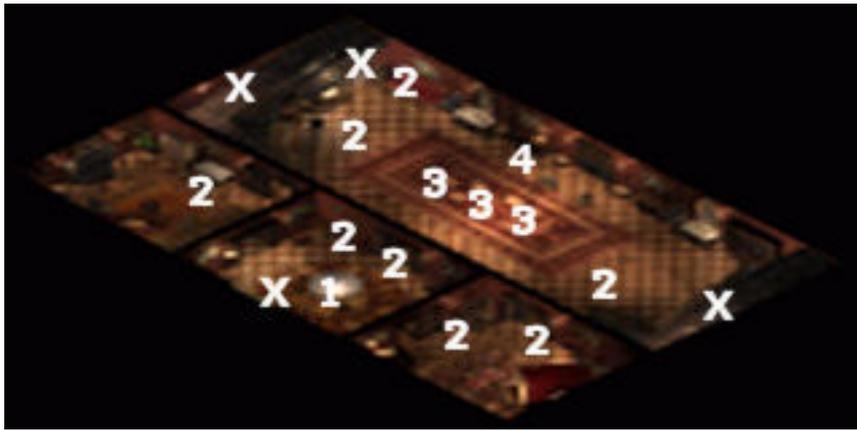
Name	EP	Nr.	Beute
Sektion Operative	750 / 6500	1	
Sektion Elite	8750	2	Prunkharnisch Langschwert +2 Varscona
Ashirukuru	2000	3	
Eingang		X	



Hauptquartier Sektion Gewölbe 8

Name	EP	Nr.	Beute
Sektion Operative	750 / 6500	1	
Sektion Elite	/ 7750	2	Prunkharnisch Langschwert +2 Varsona
Andrea	7000	3	Elfenkettenhemd +3 Langschwert Fire Biter Leichte Armbrust +3 Stachel des Skorpion Song of Nyriad (Laute)
Eingang		X	Führt zu Keller 1

Hauptgeschichte Oversight



Oversight Hauptquartier Erdgeschoss

Name	EP	Nr.	Beute
Butler		1	
Oversight Elite	6500	2	Prunk
Oversight Wache	1200 / 6500	3	
Oversight Priester	4500	4	

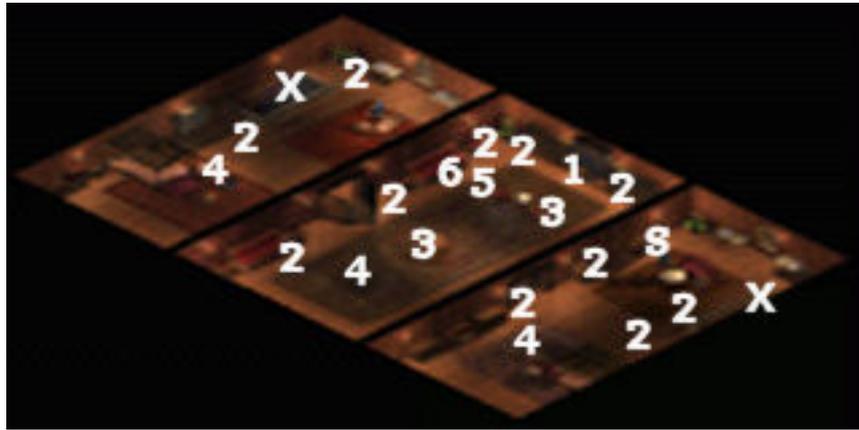
Mit der Nachricht von Nikita gelangt man friedlich in das nächste Stockwerk



Oversight Hauptquartier 1. Stock

Name	EP	Nr.	Beute
Oversight Kriegshexer	8000	1	
Oversight Elite	6500	2	Prunkharnisch
Oversight Wache	1200 / 6500	3	
Schatz		S	

Mit der Nachricht von Nikita kann man dieses Stockwerk friedlich passieren



Oversight Hauptquartier 2. Stock

Name	EP	Nr.	Beute
Sir Jones	12500	1	Helm des Schutzes Langschild +3 Langschwert +4 Holy Avenger Draz Prunkharnisch Säbel of Artemis
Oversight Elite	6500	2	Prunkharnisch
Oversight Wache	1200 / 6500	3	Prunkharnisch
Oversight Barde	4500	4	
George		5	
Oversight Kriegshexer		6	
Oversight Kleriker	8000	7	Feuerkugel
Oversight Priester	4500	8	Streitkolben +2 Kreischende Jungfrau
Schatz		S	



Oversight Hauptquartier Gewölbe			
Name	EP	Nr.	Beute
George	12000	1	Amulett of Wyvern Summoning Ring der Erzmagier Robe der Erzmagier Memento Mori
Oversight Elite	6500	2	Prunkharnisch
Oversight Wache	1200 / 6500	3	
Torture Twin	7500	4	Elementarstab der Luft Robe der Neutralen Erzmagier Schutzring +3
Torture Twin	7500	4	Geschicklichkeitshandschuhe
Oversight Kriegshexer	8000	5	Emberwildes Prunkharnisch Krummsäbel +3 Sparks
Oversight Priester	4500	6	
Skelettkrieger	4500	7	
Schatz		S	

Tabellenverzeichnis

Einleitung

Diese Modifikation wurde von CoM_Solaufein vom Chosen of Mystra Forum für BG1 entwickelt und von White Agnus vom Kerzenburgforum für Tutu und BGT angepasst.

Es handelt sich hierbei um eine Sammlung kleinerer Modifikationen, die sowohl neue Aufträge, Gebiete, Händler, Kämpfe und eine Hauptgeschichte beinhalten.

Hauptgeschichte

Name	Ort	Kapitel	Abhängigkeit
Najara	Freundlicher Arm	3	Nach Aufklärung der Nashkellmine
Davenport	Kreuzweg	6	Nach dem Tod von Najara und dem Fluten der Mantelwaldmine.
Sektion 1	Beregost	6	Nach dem Tod von Davenport kann das Geheimversteck von Sektion betreten werden.
Nikita und Michael Samuell	Baldurs Tor	6	Nach der Vernichtung von Sektion 1 findet man die beiden in Baldurs Tor. Durch sie erhält man den Hinweis wo sich das Geheimversteck von Oversight befindet.
Oversight	Baldurs Tor	6	Kann nach der Vernichtung von Sektion betreten werden

Wenn man die Begegnung mit Najara in Kapitel 3 verpasst, startet die Hauptgeschichte nicht!

Kleine Aufträge

Name	Ort	Auftrag
Halabasher Dhunshar	Ulgoths Bart	Rezeptbuch finden
Selene	Mantelwald Spinnennestkarte	Drachen töten
Sir Winton	Baldurs Tor Marktplatz	Diamanten besorgen
Smeagol	Gullykin	Ring wiederbringen

Zusätzliche Gebiete

Name	Zugänglich ab	Zugänglich über
Ulcaster Geistergewölbe 1	Immer	Ulcasterschule
Ulcaster Geistergewölbe 2	Immer	Ulcaster Geistergewölbe 1
Geheimversteck Sektion	Nach dem Tod von Davenport	Haus in Beregost
Hauptquartier Oversight	Nach Vernichtung von Sektion	Haus in Baldurs Tor

Zusätzliche Händler		
Name	Ort	Warenbestand
Chef Martel	Freundlicher Arm	Tränke
Karawanenhändler 1	Freundlicher Arm	Behälter, Zauber
Karawanenhändler 2	Freundlicher Arm	Behälter, Zauber
Kieran	Mantelwald	Rüstungen, Tränke, Waffen, Zauberspruchrollen
Magnus Thorenson	Beregost	Rüstungen, Tränke, Waffen
Quincy	Baldurs Tor Torviertel	Behälter, Zauber
Ratava Artsym	Freundlicher Arm	Waffen
Thorengrim Hammerfaust	Freundlicher Arm	Rüstungen, Waffen

Zusätzliche Begegnungen		
Name	EP	Ort
Jhaeros Auglathla	2500	Brücke nach Baldurs Tor
Ygrainne Windstar	2500	Brücke nach Baldurs Tor
Garak the banelor	2000	Durlags Turm Gewölbe 5
Gorth	1474	Durlags Turm Gewölbe 5
Khan Noonian Singh	2550	Durlags Turm Gewölbe 5
Maria Dunkelklinge	4500	Durlags Turm Gewölbe 5
Quintus der Schnelle	1500	Durlags Turm Gewölbe 5
Najara	9500	Freundlicher Arm (Kapitel 3)
Vallius	5000	Freundlicher Arm (Kapitel 3)
Allister	1500	Gnollfestung
Garret	1500	Gnollfestung
Hilgaar	2000	Gnollfestung
Zara	1820	Gnollfestung
George	12000	Hauptquartier Oversight
Sir Jones	12500	Hauptquartier Oversight
Andrea	0	Hauptquartier Sektion Gewölbe 2
Madeline	9500	Hauptquartier Sektion Gewölbe 3
Michael Samuelle	11000	Hauptquartier Sektion Gewölbe 3
Nikita	10000	Hauptquartier Sektion Gewölbe 3
Paul Wolf	10000	Hauptquartier Sektion Gewölbe 3

Zusätzliche Begegnungen		
Name	EP	Ort
Lilian Tiefwasser	4000	Hauptquartier Sektion Gewölbe 5
Andrea	7000	Hauptquartier Sektion Gewölbe 8
Mendas	100	Kerzenburg
Davenport	8500	Kreuzweg
Malious	900	Kreuzweg
Necardian	500	Kreuzweg
Phallen Nightsbane	500	Kreuzweg
Seemann Willi D Fain	1020	Lagerhaus mit Basilisken am Hafen von Baldurs Tor
Miranda die Hexe	9000	Mantelwald Baumhauskarte
Wendell	3000	Mantelwaldmine
Morgan	2000	Mantelwaldmine Stollen 4
Schwarze Silvia	1500	Mantelwaldmine Stollen 4
Zargos Flintblade	670	Nashkell Minengelände
Gorken Blutaxt	6500	Nashkellmine Stollen 3
Brotus Blutdurst	3000	Räuberlager
Anton Valor	7500	Ulcaster Geistergewölbe 1
Erzmagierin Arias	7000	Ulcaster Geistergewölbe 1
Erzmagier Natas	9000	Ulcaster Geistergewölbe 2
Garrett	7500	Ulcaster Geistergewölbe 2
Erica	2500	Ulcaster Schulgelände
Jeneik	2500	Ulcaster Schulgelände
Taneth	2500	Ulcaster Schulgelände
Seemann Willi D Fain	1020	Ulgoths Bart
Isolde	820	Wildnis südlich Beregost
Tristan	820	Wildnis südlich Beregost