

Walkthrough zu Dark Side of the Swordcoast

Die Handlung dieser Mod beginnt nach der Überflutung der Mantelwaldmine und wird getriggert durch den Dialog mit Jet'laya, die ab dem Beginn von Kapitel 6 vor dem Freundlichen Arm steht. Einige NPC dieser Mod stehen allerdings auch schon früher zur Verfügung:

Bub Snikt: ab Kapitel 2 bei (1280,1480) AR9700=Wildnis südlich von Beregost
Keiria Silbersaite: ab Kapitel 3 bei (3260,2700) AR3800=Jahrmarkt von Nashkell
Skeezzer Lumpkin VI: ab Kapitel 3 bei (4030,2190) AR3800=Jahrmarkt von Nashkell
Thorfinn Hauskluniff: ab Kapitel 4 bei (160,900) AR6704=im Windigen Schwindler in Beregost

Ab dem Kapitel 6 dann

Jet'laya: (1200,3340) AR6800=Karte Freundlicher Arm

Und ebenfalls ab Kapitel 6 und zusätzlich abhängig von Ereignissen in dieser Mod:

Conchobhair Starkklinge: (730,300) AR3701=im Wirtshaus von Nashkell

Bardo Furfoot: (2970,1620) AR4600=Karte südöstlich der Minen von Nashkell

Cu'Choinneach: (1760,2280) AR3200=Nashkell-Pass

Ferthgil Trolltöter: DSC027

DIE HANDLUNG

Wir müssen Jet'laya ansprechen und ihr Hilfe anbieten, dann kommt sie in unsere Gruppe. Die Karte wird aktualisiert und eine Sprechersequenz wie bei einem Kapitelwechsel startet die Mod.

Erste Quest

Jet'layas Schwester Ferium suchen und Den Finsteren töten

Wir betreten den Scharfzahnwald (aktualisierte Karte, zweites Bild östlich von Larswood) und verlassen diesen Richtung Osten. Das nun betretene Gebiet (Area DSC002) nach Norden verlassen, um in den Wald der Vergessenen Seelen zu gelangen. Des nachts finden wir dort die Banshee (eine Todesfee, vormals Ferium) bei (1160,1180) und töten sie. Eventuell flieht sie während des Kampfes in die Höhle (Eingang bei (1560,1340)). Dann muss man sie eben verfolgen. Nach ihrem Tod ihre Halskette mitnehmen.

Nochmal das zweite Bild (DSC002) betreten. Uns spricht ein Phantom an und bittet um Hilfe, ihn und seine Kameraden zu erlösen und Den Finsteren zu töten. Dieser Leichnam befindet sich am Eingang der Hütte bei (1340,790) und entflieht nach dem

Wirken von einigen Zaubern per Phantomtor nach (2400,90). Wie töten ihn dort und erfahren dann von einem der Phantome, dass man ihn nur dann endgültig zerstören kann, wenn man seinen Seelenbehälter aus der Hütte holt. Dies triggert, dass die Hütte nun offen ist. Der Finstere teleportiert sich wieder nach einigen Zaubern vom Hütteneingang nach (2400,90), wir holen aus der Hütte seinen Seelenbehälter und töten in endgültig. Die Phantome bedanken sich und verschwinden.

Feriums Halskette bringen wir zu Lennan (460,840) im Windigen Schwindler in Beregost. Der schickt uns mit einem Brief zu Otho Getreuhammer (460,260) in Donnerhammers Schmiede.

Intermezzo

Mit Erhalt des Briefes verspricht uns Otho, innerhalb von 5 Tagen einen Streitkolben zu schmieden. Beim Verlassen der Schmiede treffen wir Priester Blane, der uns in den Brennenden Zauberer zu Jarent, einem Morgenfürsten des Lathander schickt. Von ihm bekommen wir den Auftrag, einem Drachen in der Gegend von Nashkell eine heilige Reliquie abzunehmen. Draußen vor der Tür faselt Fürst Norby Boozluck, dass der Drache schon in Nashkell sei. Also gehen wir nach Nashkell.

Zweite Quest

Walddrache töten und Reliquie wiederbeschaffen

Vor dem Wirtshaus in Nashkell spricht uns Deazle (1180,610) an und sagt, dass im Haus jemand auf uns wartet. Im Wirtshaus verpflichtet uns Jeremy (400,410) für 5000 GM den Drachen zu töten. Weiter hinten im Gang steht der NPC Conchobhair Starkklinge (730,300). Wir gehen zum Bild südöstlich von den Minen von Nashkell (AR4600) und treffen bei (2030,1470) Gandolar Glücksfuß, der sich allerdings vom Kampf zurückzieht. Bei (2970,1620) ist der NPC Bardo Furfoot, der 7 Pfeile der Drachentötung in seinem Inventar hat. (Jeder Pfeil hat eine 10%-Chance, den Drachen augenblicklich zu töten.) Wir töten den Drachen (4210,520) und plündern seine Höhle (Eingang (3830,620)). In der Kiste liegt auch die heilige Reliquie.

Intermezzo

Wir verlassen die Höhle und treffen dort, wo wir Bardo Furfoot getroffen haben, nun auf Torquil (2760,1570), der uns erzählt, dass dem Bürgermeister von Nashkell etwas Schreckliches widerfahren ist. Also zurück nach Nashkell und zum Herrenhaus, dem Wohnsitz des Bürgermeisters. Auf dem Weg treffen wir Megan Ghastkill (4240,1970), die uns zum Herrenhaus geleitet. Drinnen bittet uns Gillian Ghastkill, ihren entführten Sohn zu finden. Wir gehen zurück auf die Hauptstraße von Nashkell und folgen ihr nach Nordwesten. Jeremy steht vor dem Wirtshaus bei (1180,610) und bedankt sich für die Drachentötung, rückt aber keine 5000 GM raus. (Er verschwindet dann ins Wirthaus, wo man in nochmal ansprechen kann, bevor er dann ganz ver-

schwindet.) Gehen wir über die Brücke, so bittet uns Jules (690,230), ihre Kette wiederzubeschaffen. Wir gehen zum Nashkell-Pass und treffen bei (1760,2280) auf den NPC Cu'Choinneach. Diesen muss man ansprechen und mit ihm über den entführten Sohn reden, damit sich die Karte aktualisiert und südöstlich der Feuerweinbrücke die Burg von Daerthmac auftaucht. Ungefähr in der Mitte des Nashkell-Passes, so bei (1800,1300) werden wir von einem Ork angegriffen, der die verlorene Perlenkette von Jules bei sich hat.

****ACHTUNG:** Hat man ebenfalls die Mod „Stone of Askavar“ installiert, so befindet sich an der gleichen Stelle und ebenfalls erst ab Kapitel 6 (also auch zur gleichen Zeit) eine feindliche Gruppe von Teldorns Boten (und ein Steingolem), die nach ihrem Tod einen Brief fallenlässt, der den Beginn dieser Mod triggert! Nimmt man den Brief jetzt nicht mit, sondern lässt ihn „verwesen“, dann startet diese Mod nicht mehr.**

Wir bringen Jules die Kette zurück und gehen dann nach Beregost in den Brennenden Zauberer, um Jarent die Reliquie zu geben. Nun sollte man sich den Streitkolben von Otho in Donnerhammers Schmiede abholen. Falls die 5 Tage noch nicht vorbei sind, kann man ja mal einen Tag im Bett verbringen. Beim Verlassen der Schmiede treffen wir auf Elminster, der den Streitkolben verzaubert. Danach gehen wir zu Jarent im Tempel des Lathander östlich von Beregost, der den Streitkolben segnet. Nun reisen wir zur Burg von Daerthmac.

Dritte Quest

Daerthmac töten und den entführten Sohn zurückbringen

In der Burg im Keller hinter einer Geheimtür treffen wir auf das Kindermädchen Clairis, die uns zu Lord Daerthmac bringt. Sie und er fliehen aus dem beginnenden Scharmützel mit einigen Vampiren. Wir folgen ihnen, treffen Lord Daerthmac auf der Karte DSC017 bei (3380, 1270) nochmal und steigen nach seiner abermaligen Flucht bei (1720,1960) ins Labyrinth herab. Dort finden wir ihn und Clairis bei (1600,1300) und nach seinem Ableben finden wir bei ihm auch das Baby. Desweiteren nehmen wir aus dem Gerümpel bei (1400,1100) zwei Holzpflöcke mit. Zurück zur Karte DSC017 und zum Ausgang bei (3870,880). Wir gelangen in das Labyrinth DSC019 mit Ausgang bei (3010,380), der uns zur Gruft führt. Dort pfählen wir die beiden Vampire in den Särgen und verlassen die Burg. Nun bringen wir das Baby zurück zu Gillian Ghastkill.

Intermezzo

Beim Verlassen des Herrenhauses bittet uns Katerin, ihrem Mann Thomic in der Roten Garbe in Beregost einen Brief zu bringen. In Beregost sehen wir Otho Getreuhammer bei (4300,3420) neben dem Windigen Schwindler stehen, den wir nach Abgabe des Briefes auch ansprechen. Er bittet uns, seinen Neffen Taerlac am Nashkell-Pass zu suchen.

Vierte Quest Othos Neffen suchen

Wir betreten bei (3020,700) am Nashkell-Pass (also AR3200) das unterirdische Höhlensystem.

Im Folgenden bedeutet „Eingang“ bzw. „E“ die Position, an der man sich beim erstmaligen Betreten der Karte befindet, und „Ausgang“ bzw. „A“ die Position, durch die man die Karte verlassen sollte, wenn man die Dungeons auf dem kürzesten Weg durchlaufen möchte. Zusätzliche Ausgänge sind mit „Z“ gekennzeichnet und führen entweder in Höhlensackgassen, in denen zwar Gegner und Gegenstände zu finden sind, die jedoch auf dem gleichen Weg wieder verlassen werden müssen, wie sie betreten wurden (daher die Bezeichnung „E/A“), oder sie führen über einen Umweg zum gleichen Ziel, wie dies z.B. bei DSC035 der Fall ist.

[DSC020](#): Eingang (930,1430) -- Ausgang (3020,370)

[DSC021](#): Eingang (160,2170) -- Ausgang (1440,1180)

Sackgasse: der Ausgang Z bei (2900,710) führt in die Höhle [DSC022](#)

[DSC023](#): Eingang (690,100) -- Ausgang (300,2070)

[DSC024](#): Eingang (1330,90) -- Ausgang (2080,1860)

[DSC025](#): Eingang (2150,2820) -- Ausgang (3570,2560)

[DSC026](#): Eingang (700,1150) -- Ausgang (2720,2850)

[DSC027](#): Eingang (1730,1100) -- Ausgang (900,560) Ferthgil Trolltöter den Hammer von Othos Neffen klauen oder ihn in die Gruppe aufnehmen.

Sackgasse: der Ausgang Z bei (1170,780) führt ins Labyrinth [DSC028](#)

[DSC029](#): Eingang (250,150) -- Ausgang (1420,1500)

[DSC030](#): Eingang (1180,90) -- Ausgang (400,1600)

[DSC031](#): Eingang (2280,1630) -- Ausgang (510,190)

Sackgasse: der Ausgang Z bei (1050,1660) führt in die Höhle [DSC032](#) mit dem Tanar'Ri Atr'Jkslad'Roa'CH

[DSC033](#): Eingang (450,140) -- Ausgang (90,240)

[DSC034](#): Eingang (1750,170) -- Ausgang (300,1160) Hauptquartier mit Shar Nadal, Mortius und Jabress Xaendrassa, den Bossgegnern dieser Quest

[DSC035](#): Eingang (400,250) -- Ausgang (2970,1290)

Umweg: der Ausgang Z bei (2060,1130) führt in die Höhle [DSC036](#) mit Eingang (400,250) und Ausgang (2410,1370), der nach [DSC037](#) zu Z bei (930,1430) führt

[DSC037](#): Eingang (3020,380) -- Ausgang (50,730)

Schleife: der Ausgang Z bei (930,1430) führt nach [DSC036](#) zu A bei (2410,1370)

[AR8703](#): Ausgang (270,490)

Man befindet sich nun im Räuberlager AR8700. Wir gehen zu Otho in Donnerhammers Schmiede und geben ihm den Hammer seines Neffen.

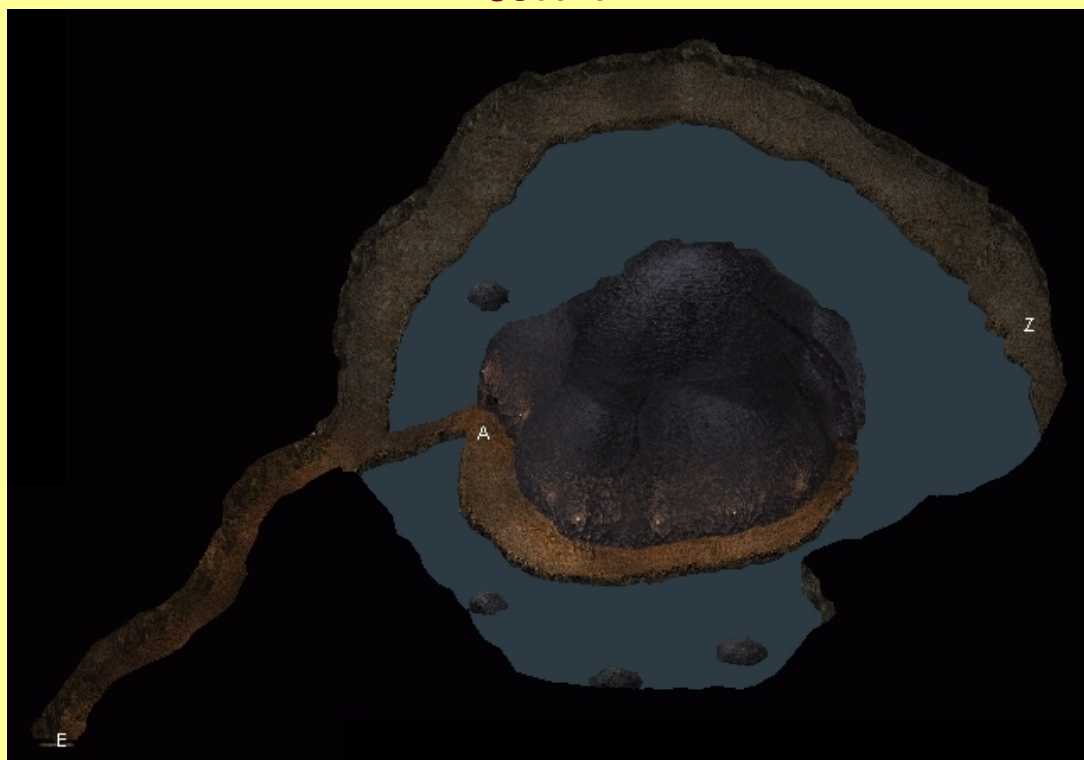
Fünfte Quest Shilo Chen

Im Elfgesang (AR7705) in Baldurs Tor bittet uns Shilo Chen (bei (590,960)), einige Oger Magi im südwestlichen Scharfzahnwald zu bekämpfen. Wir finden sie im Räuberlager (AR8700) bei den Ruinen im Süden (bei (1720,2960)). Nach ihrem Tod schenkt uns Shilo Chen ein Paar Handschuhe des Taschendiebstahls.

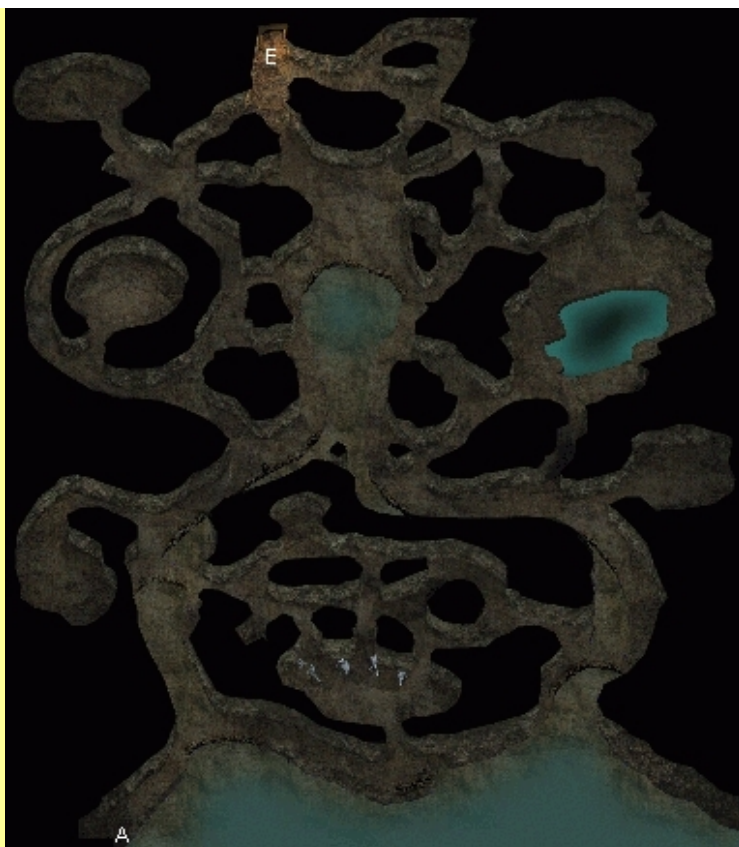
Die mod Dark Side of the Swordcoast endet hier.
Nachfolgend die Karten für die vierte Quest:



DSC020



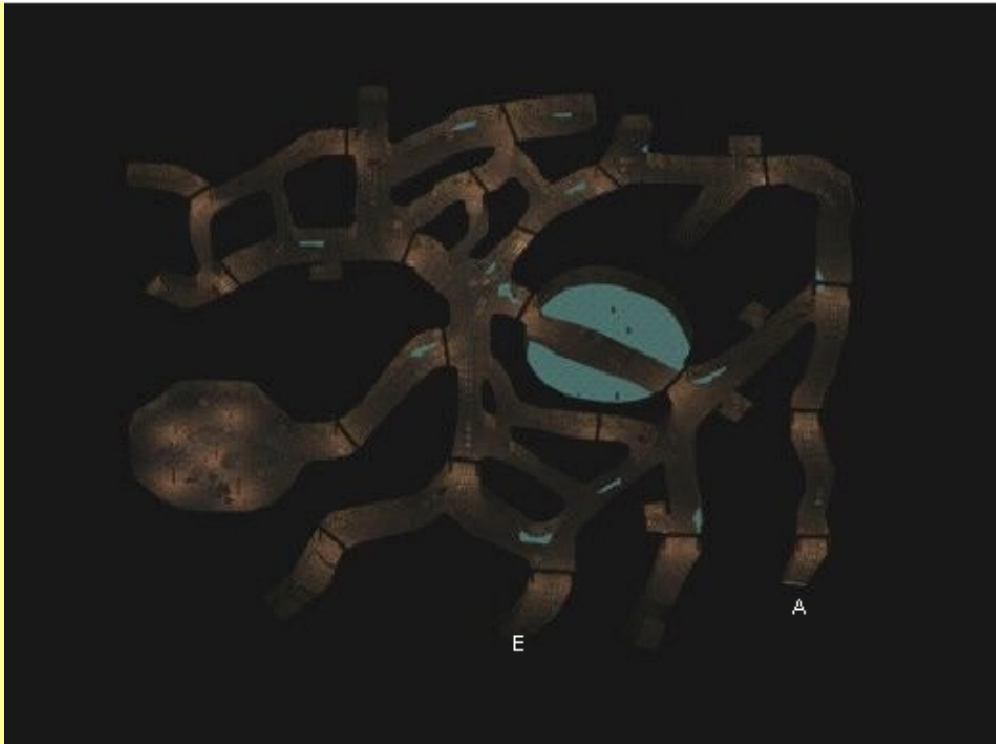
DSC021



DSC023



DSC024



DSC025



DSC026



DSC027



DSC029



DSC030



DSC031



DSC033



DSC034



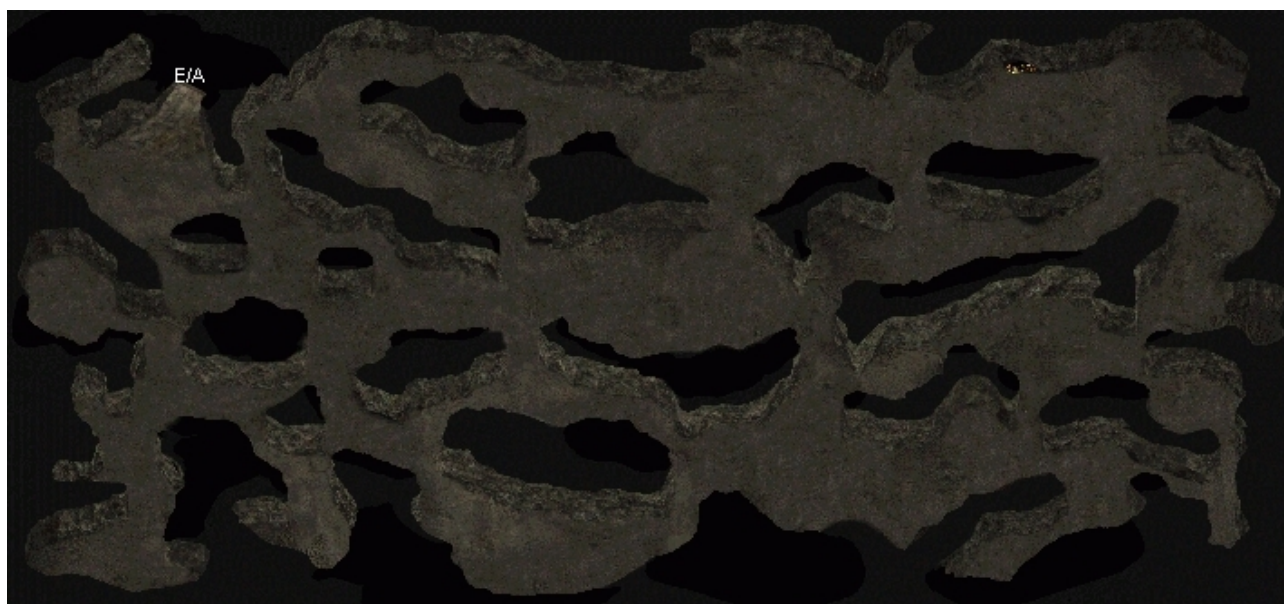
DSC035



DSC037



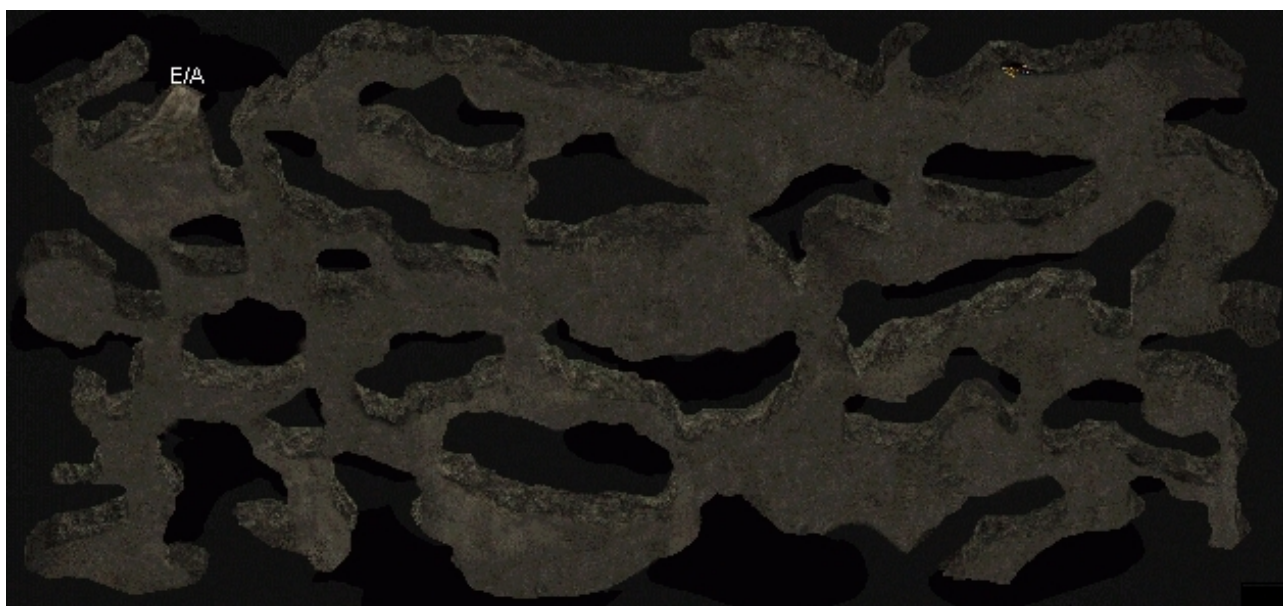
AR8703



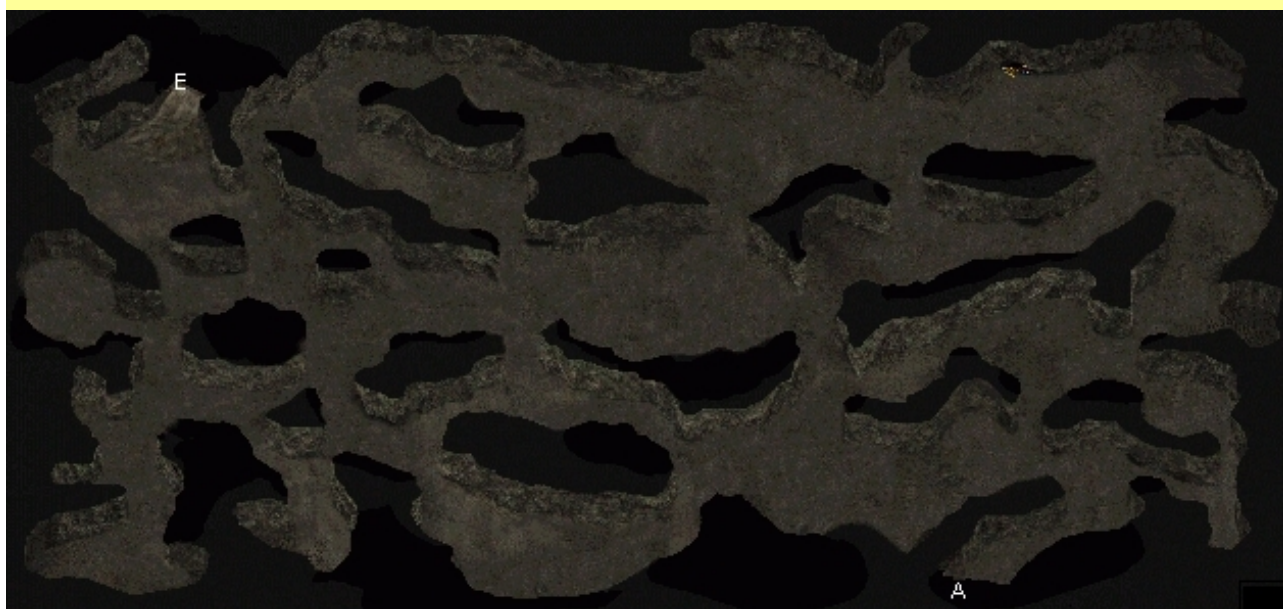
DSC022



DSC028



DSC032



DSC036