

# INHALT

<b>Einleitung</b> .....	4
Wie man dieses Buch verwendet.....	5
<b>Kap. 1: Salzmarsch</b> .....	7
Politik und Fraktionen .....	7
Überblick über Salzmarsch .....	11
Zwischen den Abenteuern.....	18
Die Region um Salzmarsch .....	20
Abenteurer in Salzmarsch .....	27
Hintergründe aus Salzmarsch.....	28
<b>Kap. 2: Das finstere Geheimnis von Salzmarsch</b> .....	37
Hintergrund .....	37
Überblick über das Abenteuer.....	38
Abenteureraufhänger .....	38
Das Geisterhaus.....	39
Die Seegeist.....	50
<b>Kap. 3: Gefahr am Dunwasser</b> .....	61
Hintergrund .....	61
Einsatzregeln.....	62
Echsenmenschen spielen .....	64
Überblick über das Abenteuer.....	65
Reise zum Bau .....	65
Bau der Echsenmenschen.....	66
Schluss.....	84
Epilog: Kroknojagd.....	84
<b>Kap. 4: Bergungsaktion</b> .....	87
Hintergrund .....	87
Überblick über das Abenteuer.....	87
Abenteureraufhänger .....	88
Zustand des Schiffs .....	89
Tod des Kaisers .....	93
Abschluss .....	95
<b>Kap. 5: Das Inselkloster</b> .....	97
Hintergrund .....	97
Abenteureraufhänger .....	97
Überblick über das Abenteuer.....	97
Reise zur Insel.....	98
Die Insel.....	99
Die Klosterruinen.....	101
Örtlichkeiten in den Ruinen.....	104
Abschluss .....	109
<b>Kap. 6: Der letzte Feind</b> .....	111
Hintergrund .....	111
Kriegsrat.....	111
Festung der Sahuagin .....	112
Die Mission beginnt.....	114
Abschluss .....	137

<b>Kap. 7: Das Schicksal der Tammeraut</b> .....	141
Hintergrund .....	141
Überblick über das Abenteuer.....	141
Abenteureraufhänger .....	142
Der Angriff der Harpyien.....	142
Das Dorf Uskarn.....	143
Die Feuerblick-Insel.....	144
Die Einsiedelei .....	146
Das letzte Gefecht .....	156
Vor der Schlacht .....	156
Der Tod aus der Tiefe .....	157
Sicher am Tag .....	158
Das Wrack .....	158
Abschluss .....	160
Das Abenteuer erweitern.....	161
<b>Kap. 8: Das Geschwür</b> .....	163
Hintergrund .....	163
Überblick über das Abenteuer.....	164
Abenteureraufhänger .....	164
Teil 1: Ein sterbender Distrikt.....	165
Teil 2: Geheimnisvolle Morde.....	169
Teil 3: Schierlingsgrube.....	172
Teil 4: Der Schatten der Lampe.....	179
Teil 5: Tharizduns Abkömmling.....	182
Nachwirkungen.....	185
<b>Anhang A: Über Schiffe und das Meer</b> .....	186
Spielwerte von Schiffen .....	186
Beispielschiffe.....	187
Offiziere und Besatzung.....	196
Überlegene Schiffsausrüstung.....	197
Schiffe im Kampf.....	199
Reisen auf See .....	200
Meeresumgebungen .....	203
Begegnungen auf See.....	208
Zufällige Schiffe.....	208
Geheimnisvolle Inseln .....	211
Unterwasserschauplätze .....	215
Buchtriff .....	215
Das Wrack der Marschall .....	219
Ruinen Warthalkeels .....	223
<b>Anhang B: Magische Gegenstände</b> .....	229
<b>Anhang C: Monster and NSC</b> .....	230