

Spis treści

CZEŚĆ PIERWSZA: ZIELONE DOLINY

- 1 • Wojenny mozół • 21
- 2 • Przysięga Jannera • 29
- 3 • Trzynasta babeczka • 34
- 4 • Wywieziony we śnie w nieznane • 39
- 5 • Siekanie ślizgalca • 43
- 6 • Psi Korpus • 49
- 7 • „Zew księżycowych jeźdźców” • 54
- 8 • Spór o terytorium • 61
- 9 • Fang w lochu • 65
- 10 • Decyzja króla • 71
- 11 • Zapachy, dźwięki i piski • 76
- 12 • W oku cyklonu • 81
- 13 • Walka o kości • 84
- 14 • Kolejna dolina, kolejny potwór • 89
- 15 • Janner zostaje porwany • 94
- 16 • Poranieni i zdruzgotani • 99
- 17 • Zwiadowca generała Fithyhoopa • 107
- 18 • Tajemnica okna wizji • 113

- 19 • Co zobaczył Kalmar • 120
- 20 • Co poczuła Leeli • 126
- 21 • Co usłyszał Janner • 133
- 22 • Tajna broń Leeli • 138
- 23 • Leeli – Pogromca Nietoperzy z Ban Rony • 143
- 24 • Odwiedziny w Chimney Hill • 146

CZĘŚĆ DRUGA: SKREE

- 25 • „Łapka Wiotczaka” • 154
- 26 • „Stajnia i babeczki u Snoota” • 158
- 27 • Nikczemna podłość • 166
- 28 • Goraluchy w kanałach • 172
- 29 • Światło księżycy w ciemnościach • 176
- 30 • W podziemnych korytarzach • 182
- 31 • Fangowie na ulicach • 187
- 32 • Zjazd rodzinny Weaverów • 193
- 33 • Imię Maraly • 199
- 34 • Wstyd Arthama • 206
- 35 • Plan generała Borleya • 210
- 36 • Zbyt dobre, by nie było prawdziwe • 216
- 37 • Dugtownowcy na nabrzeżu • 219
- 38 • Dach magazynu nasion Flombode’a • 224
- 39 • Stranderka, Ptasznik, Kwiecisty Szermierz • 229
- 40 • Pertraktacje • 235

- 41 • Wieczorne opowieści • 239
- Arthama • 239
- 42 • Nadchodzi świt • 246
- 43 • Miasteczko Glipwood • 252
- 44 • Zamek Peeta • 262
- 45 • Ktoś odzyskany, ktoś utracony • 267

CZEŚĆ TRZECIA: THROG

- 46 • Poeta z dżungli Plontsta • 274
- 47 • Dzikie stado zębanych krów • 280
- 48 • Elder Cadwick • 283
- 49 • Malowidła w jaskini • 289
- 50 • Arundelle • 296
- 51 • Rada królowej zwierzoludów • 304
- 52 • W głąb lasu Blackwood • 308
- 53 • Atak wściekłych zwierzoludów • 314
- 54 • Ból pamięci • 320
- 55 • Oskar proponuje piosenkę • 328
- 56 • Czasem trzeba kopnąć rozpacz w zadek • 333
- 57 • Trzeba grać pieśni, trzeba toczyć bitwy • 338
- 58 • Wojna Leeli • 345
- 59 • Wchłonięci przez lochy Throg • 349
- 60 • Atak Fanga • 355
- 61 • Sam w podziemnych korytarzach Throg • 357

- 62 • Kolejka do zatracenia • 361
- 63 • Stworzenie Grimgara • 367
- 64 • Prastary kamień • 371
- 65 • Pod kapturem Strażniczki • 374
- 66 • Śmigiem w górę szybu • 378
- 67 • Za oknem Leeli • 384
- 68 • Flota w Skree • 388
- 69 • Negocjacje z Fangiem • 390
- 70 • „Zamek na Skale” • 395
- 71 • Pającyfer • 400
- 72 • „Deszcz i ogień” • 404
- 73 • Po drugiej stronie przepaści • 410

CZĘŚĆ CZWARTA: ANNVIERA

- 74 • Gnag Bezimienny • 422
- 75 • Wyspa Anniera • 430
- 76 • Świątynia Ognia • 438
- 77 • Kradzież kamienia • 444
- 78 • Plan Gnaga • 448
- 79 • Mroczny sojusz • 454
- 80 • Zespolenie • 462
- 81 • Zniszczenie Ban Rony • 468
- 82 • Rozpoczyna się bitwa • 474
- 83 • Uzdrowienie Hulwen • 481

- 84 • Umiłowany • 488
- 85 • Następstwa • 495
- 86 • Murgah i kamień • 502
- 87 • Miłosierdzie • 510
- 88 • Rejs do domu • 515
- 89 • Stwórca • 522
- 90 • Przybycie króla • 530
- 91 • Propozycja króla • 538
- 92 • (Ponowny) rejs do domu • 542
- 93 • Poranek na zamku Rysen • 549
- 94 • Ziarno zostaje zasiane • 555
- 95 • Cena uzdrowienia • 559
- 96 • Dawni Fangowie przeminęli • 563
- Epilog • 569
- Podziękowania • 571
- O Autorze • 573