

Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1	
Der Geist aus dem Pfützenweg	15
Kapitel 2	
Das Piratenschiff auf dem Parkplatz	28
Kapitel 3	
Diebe in der Pastetenbäckerei	43
Kapitel 4	
Die Seepocken bitte nicht berühren	57
Kapitel 5	
Wachhalten und andere erfolglose Tätigkeiten	66
Kapitel 6	
Marrill wachsen Federn	78
Kapitel 7	
Tot ist tot ist tot	87

Kapitel 8

Ardent erklärt alles (ziemlich schlecht) 98

Kapitel 9

Der Meisterstreich eines Meisterdiebes 108

Kapitel 10

Was machst *du* denn hier? 117

Kapitel 11

Ein Tentalo umsonst 127

Kapitel 12

Zauberei, Tattoos und mehr 135

Kapitel 13

Jemand, der sich an dich erinnert 146

Kapitel 14

Abenteuer in Khaznot Quay 152

Kapitel 15

Jetzt musst du rennen 162

Kapitel 16

Ein merkwürdiger Fremdenführer 170

Kapitel 17

Die Windrose 183

Kapitel 18	
Der blinde Passagier	193
Kapitel 19	
Keine Spuren	203
Kapitel 20	
Krake gegen Krake	213
Kapitel 21	
Fin spricht mit einem Baum	225
Kapitel 22	
Gerüchte und Geheimnisse	233
Kapitel 23	
Giftiges Feuer	245
Kapitel 24	
Teamwork	255
Kapitel 25	
Der Plapperhain	263
Kapitel 26	
Ein unerwarteter Sieg	276
Kapitel 27	
Die weinenden Bäume	287

Kapitel 28	
Schlapp	296
Kapitel 29	
Es sinkt das Schiff	307
Kapitel 30	
Die meressianische Prophezeiung	316
Kapitel 31	
Eine Wüste aus Eis und Schatten	329
Kapitel 32	
Eis auf der Zunge	342
Kapitel 33	
Der Griesgram	353
Kapitel 34	
Dinge fallen auseinander	365
Kapitel 35	
Eine Frage des Maßstabs	374
Kapitel 36	
Ein Schiff aus Eisen mit einer Mannschaft aus Schatten	385
Kapitel 37	
Die Karte zeigt den Weg	397

Kapitel 38	
Der Schlüssel öffnet das Tor	405
Kapitel 39	
Die Prophezeiung	417
Kapitel 40	
Die Überallkarte	427
Kapitel 41	
Ausblick auf künftige Ereignisse	437
Kapitel 42	
Wohin du gehen musst	448
Kapitel 43	
Wo du sein musst	459
Kapitel 44	
Das Freundschaftszeichen	463
Epilog	469