



KALIM

Kronprins af ørkenlandet. Det er ham, der skal lede landet efter sin far. Kalim ønsker at blive en god og retfærdig konge ligesom sin far.



RAJA

Raja er Sehrans hjælper. Hun rejser sammen med ham, men noget tyder på, at det ikke er af egen fri vilje ...



SEHRAN

En mægtig troldmand. Sehran er besat af tanken om at fange en lampeånd og bruger gerne sin magi til at påtvinge andre sin vilje.

KONGEN

Kongen er en retfærdig mand. Han hersker over ørkenriget og er efterkommer af kong Geras, der fangede den første lampeånd.





JINNERNE OG VERDENS SKABELSE

Engang var der kun ørken. Menneskene levede som nomader og rejste rundt på jagt efter vand. For det var en sjælden gave. Kun sol og sand var evigt ...

Indtil menneskene mødte jinnerne. Et folk med blå hud og hår som levende ild. De havde magi og kunne skabe alt ud af ingenting.

Jinnerne levede simpelt. De ønskede intet stort af livet.

Men menneskene blev misundelige på deres magi.

Geras, menneskenes leder, forrådte jinnerne. Sammen med troldmænd og smede skabte han armlænker og en magisk lampe. Han ville for evigt slavebinde jinnerne til menneskets vilje.

Derfor tilbød han lænkerne som gave til

jinnernes leder, Fao. De var maskeret som armbånd. Bæret tog Fao imod dem og blev fanget i lampen. Dømt til at tjene Geras.

Jinnerne blev til lampeånder. Magien, der bandt dem, tvang dem til at opfylde tre ønsker. Når det tredje ønske var opfyldt, døde jinnerne.

Med sit første ønske gjorde Geras sig selv til konge. Derefter ønskede han sig en mægtig flod og til sidst et palads med frodige marker. Nu ville hans slægt herske over ørkenen for altid. Hans ønsker skabte det rige, vi kender.

Lampeånderne er ikke blevet set i tusinder af år.

Men nogle siger, at der stadig vandrer frie jinner rundt i ørkenen. Og at man med en konges blod kan finde og slavebinde dem ...

Mit navn er Kalim. Jeg er søn af en konge. For at redde min far og vores rige er jeg taget med troldmanden Sehran og hans hjælper, pigen Raja, ud i ørkenen for at fange en lampeånd ...

EN UBARMHJERTIG ØDEMARK



Min hud er mørk af solens stråler. Mørkere, end jeg nogensinde havde troet, den kunne blive. Men det er bedre end rød.

Vi har luftige blå kjortler på for ikke at blive stegt af solen.

Det føles som mange uger siden, at vi forlod Tyvenes By. Nu vandrer Sehran, Raja og jeg igennem ørkenen uden noget, der virker som et egentligt mål.

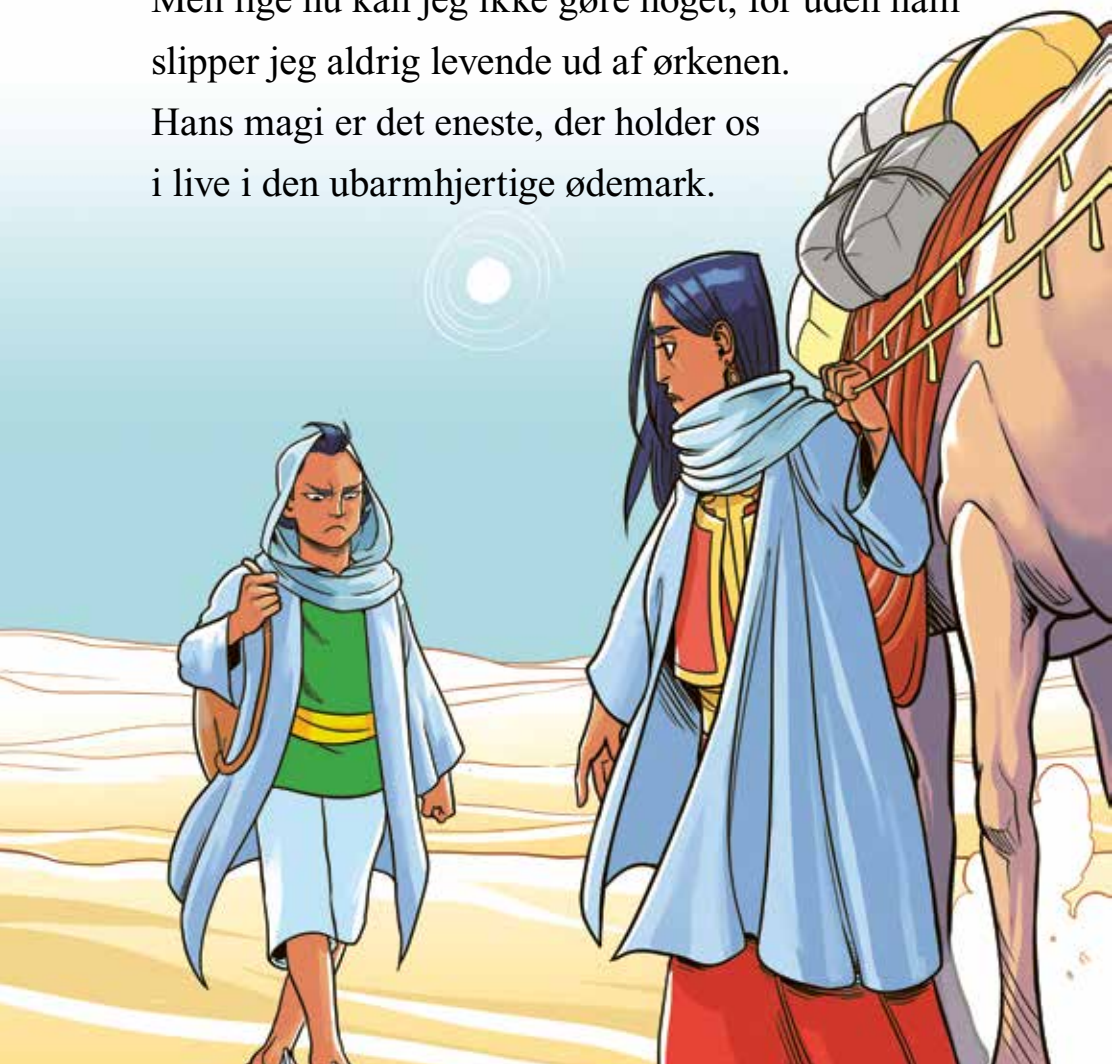
Sehran vil fange en lampeånd. Han har midlerne til det: lampen og de lænker, der skal

bruges til at tvinge en mægtig jinn til at føre et liv som slave.

Han har også mig. Kronprinsen. Mit kongeblood skal binde lampeånden. Det siger legenden.

Jeg vil ikke lade det ske. Jeg vil stoppe Sehran. Men lige nu kan jeg ikke gøre noget, for uden ham slipper jeg aldrig levende ud af ørkenen.

Hans magi er det eneste, der holder os i live i den ubarmhjertige ødemark.



”Du er så stille,” siger Raja til mig. Hun holder vores kamel i et reb. Den bærer vores oppakning. ”Hvad tænker du på?”

Hun kender min plan. At jeg vil flygte. Siden vi kæmpede mod Ghul i smedens kælder, er vi blevet venner. Eller i hvert fald allierede. Vi vil begge flygte fra Sehran. Men ligesom mig ved hun, at det er umuligt, så længe vi befinder os i ørkenen.

”Hvis vi nogensinde når frem til jinnernes hjem,” fortsætter hun stille. ”Så kan de måske hjælpe dig mod Sehran? Hvis deres magi virkelig er så stærk, som man siger?”

Det er ikke nogen dum ide. Jeg skal til at svare, da Sehran stopper op. ”Hvad hvisker I om? Hold kæft og lyt!”

Vi gør, som han siger, og ser os omkring i den golde ørken. Her er intet.

”Mærk efter,” siger han. ”Mærk sandet.”

Jeg synker en klump og trykker min hånd mod

sandet. Jorden rumler under os. Nærmest som om noget bevæger sig under jorden. Noget stort.

”Vi må væk,” siger Sehran og vifter os afsted.

Vi når det ikke. Sandet bliver kastet til side bag Sehran, og en gigantisk orm skyder op af jorden. Dens skarpe tænder drypper af grønt slim.

