



# RESUMÉ

Kong Milo er ved et uheld kommet til at dræbe ånden Almyra, der beskyttede byen Tågely.

Ånden var samlet af døde sjæle fra byen, men nu er sjælene sluppet løs. De er både bange og farlige.

Byens leder er Luna, der er Milos gamle ven, som han også var en smule vild med. Sammen med byens seer Emano forsøger Milo og Luna at samle en ny Almyra. Men ritualet går galt, og Emano dør.

Nu rejser Milo afsted for at få hjælp fra sin gamle ven, troldmanden Agrim.

Imens er en farlig dæmon vågnet i en anden verden. Den kan lugte den døde Almyra. Og den begynder sin rejse mod Lunas by.

# 1. GENSYN

Milo følte et sug i maven af glæde. Han stod foran troldmanden Agrims store borg. Det var her, han for alvor havde lært at slås. Milo tog sig til brystet. Her havde Agrim i sin tid lavet sit magiske mærke på Milos hud. Det hjalp ham, når han var ved at miste troen på sig selv.

Vagten foran muren fik øje på Milo. Det var ikke en, han kendte.

”Vi tager ikke fremmede ind,” råbte vagten.

”Jeg er ikke fremmed. Jeg er Milo. Agrim er min ven!” råbte Milo op til ham.

”Agrim har kun få venner. Og mange fjender,” sagde vagten.



Milo sukkede. Så flåede han sin skjorte op.  
”Du er ny. Og du kender mig ikke. Men du kender  
vel Agrims mærke?” råbte han.

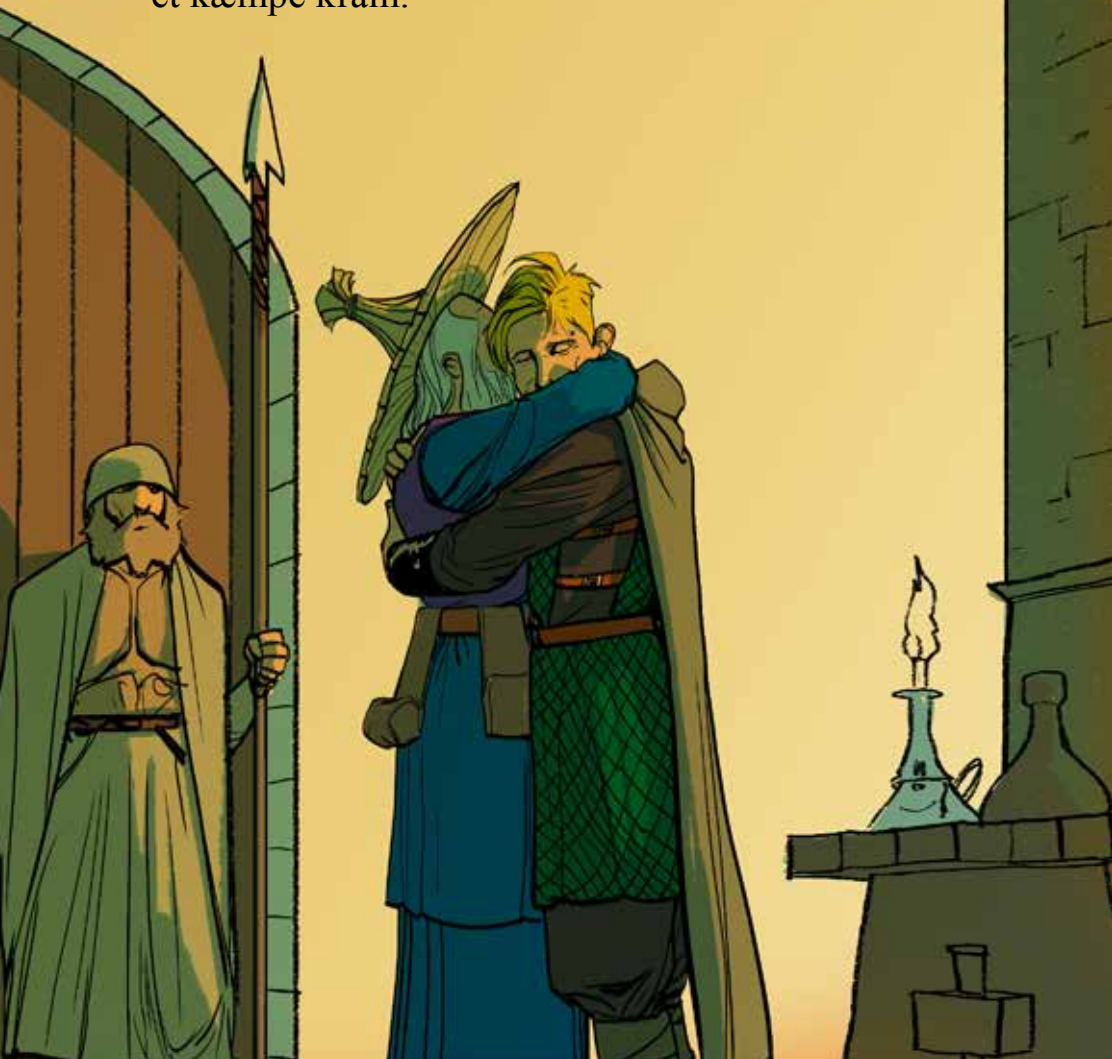


Og så gik porten op.

”Undskyld,” sagde vagten. ”Men vi har en del røvere på egnen. Vi er nødt til at passe på.”

I det samme fik Milo øje på Agrim.

Troldmanden løb hen over gården og gav sin ven et kæmpe kram.



”MILO. Det er *alt* for længe siden!” Agrim vendte sig mod vagten: ”Sig til kokken, at der skal være fest, for Milo er kommet hjem.” Så sænkede troldmanden stemmen en smule. ”Jeg ved godt, at du ikke bare er kommet for at mindes gamle dage,” sagde han. ”Jeg ser i dit blik, at du bærer på både smerte og frygt.” Agrim strøg Nat-øje over mulen. Hesten prustede ned i hans hånd. ”Men lad os vente med at tale til efter maden. Der kommer intet godt ud af at snakke på tom mave.”

