

Promienie porannego wschodzącego słońca lekko skradały się do królestwa Atllandass. Nikt tak naprawdę nie wie, jak powstała ta tajemnicza, szczęśliwa i zarazem bardzo bajkowa kraina. Stolicą jej jest Admeria. W pałacu zaś mieszkał król z królową i maleńkim synkiem. Królestwo graniczy z Cyfundią, krajem zamieszkanym przez centaury, czyli półkonie, półludzie. Kraina ta pokryta jest lasami, w których kryją się domy centaurów.

Na północy kraju znajduje się Wielki Las Allandzki z ludzkimi wioskami oraz Góry Dolne, na południu zaś pyszni się Morze Efika, skąd kiedyś przybyli tu ludzie. Niewielka pustynia Szadar i miasto Szasoria dopełniają wyglądu tej krainy.

Na zachodzie... No cóż, na zachodzie znajdują się bardzo pustynne tereny, kiedyś podzielone na siedem krain, w których żyli ludzie i jednorożce. W Górach Niskałach mieszkały krasnoludy. Są tam też dwa bardzo ważne morza — Morze Zachodzącego Księżyca i Morze Wschodzącego Słońca. Nieco niżej znajduje się Nachgora, a w niej od wieków w wieży Hesfus mieszka Lord Goran — zły i okrutny czarnoksiężnik.

Na środku mapki znajduje się Eslandia, kraj elfów, gdzie panem i władcą jest mądry i sprawiedliwy elf o imieniu Dor. Morze Martwego Ognia i Wielka Rzeka Isali płynąca przez kraj elfów — Szasorię — mija Pustynię Szadar i wypływa na teren nikomu nie znany. W stolicy państwa od wielu lat mieszka król Isal z królową Ginewrą. Zamek zbudowali krasnoludowie, bo oni byli wyrobieni w kamieniu, jak nikt inny. Wznoszone prawie do nieba wieże strażnicze po czterech stronach zamku strzegły mieszkańców. Zamek otacza fosa, w której miały pływać ryby. Tego zamiaru nie wprowadzono jednak w czyn. Zwodzony most był teraz opuszczony. Tak zwykle bowiem robiono każdego ranka po wschodzie słońca. Na bramie zamku było namalowane godło królewskie — wspaniały srebrny miecz ze zdobioną w kształt kwiatów, liści i płomieni rękojeścią. Na klindze wyryto słowa elfickiego zaklęcia. Elfy też wykuły owo cudo dla ojca króla Isala, założyciela Królestwa Admerii, króla Liosela. Teraz królestwem rządził jego syn, król Isal. Za jego rządów mieszkańcy wydawali się szczęśliwi i beztroscy. No, może z wyjątkiem sobót, bo wtedy król ze swoją świętą wybierał się na polowania. Ten zwyczaj zapoczątkował jego ojciec, co od razu nie spodobało się poddanym, lecz jego syn pomimo tej ogólnej niechęci do polowań, postanowił kontynuować tę tradycję.

Nastąpiła właśnie kolejna sobota, czyli dzień królewskiego polowania. Wszyscy na zamku chodzili z rozpromienionymi twarzami, lecz widząc nieprzychylnie oblicza

szukujących łowy, szeptali między sobą, że król powinien zmienić ten zwyczaj. Kiwali w zamysleniu głowami. Inni, tak samo cicho, odpowiadali im, że przecież władca tego zmienić nie może, bo tak każe tradycja.

Dumą i chwałą królestwa Atllandass, a nawet całej Liverni byli rycerze króla Isala. Wysportowani i dumnie noszący herb królestwa widoczni byli wszędzie — na ulicach, przy gospodach, w królewskim pałacu, przy moście zwodzonym i w każdym innym miejscu. Dniem i nocą strzegli bezpieczeństwa tak bliskiej ich sercom krainy.

Król Isal odziedziczył bowiem po swoim ojcu charakter, który sprawiał, że nie poddawał się łatwo. Piękne bujne włosy, szare oczy, wysoki wzrost i długowieczność odziedziczył po przodkach. Król Liosel przybył niegdyś tu, jak głosiły legendy, zza Wielkiego Morza Efika, by w końcu dopaść Lorda Gorana. Kiedy pytano go, co jest za wielkim morzem, niechętnie o tym opowiadał. Mówił tylko, że jest tam wielka zniszczona wyspa, zatruta złem i pokonana przez czarnego czarodzieja — Morgrada.

— Dlatego przybyłem tutaj, żeby osiedlić się w spokoju — opowiadał kiedyś, zaraz po przyjeździe w gospodzie „Cisza i spokój”. — Chciałbym wznieść jakiś mały domek, gdzie wyleczyłbym rany zadane mi przez Władcę Ciemności.

Wtem spojrzał na urodziwą dziewczynę przy barze. Jej długie, proste włosy sięgały aż za kolana. Uśmiechnął się do niej, a ona odwzajemniła uśmiech. Po dwóch miesiącach wzięli ślub, a po dwóch latach urodził im się synek, któremu nadali imię Isal.

Liosel nigdy nie zapomniał krzywd wyrządzonych przez Morgrada krainie Liverni. Zrozumiał też, że czarnoksiężnik również opuścił Samotną Wyspę, kiedy w końcu zniszczył ją i zatrzał swoją niszczycielską siłą. Kiedy wszystkie kamienie Światła Gwiazdy opuściły Samotną Wyspę, Morgrad przybył do Atllandassu, gdzie został nazwany Lordem Goranem Czarnym, Nieprzyjacielem Światła. Miano to nadały mu wszystkie rasy Liverni z krasnoludami na czele. To właśnie im bardzo brutalnie odebrał Światło Gwiazdy. Tutaj też założył swoją siedzibę i znów nękał krasnoludów, którzy i tak nigdy nie ugięli się pod jego wolą. Krasnoludowie mieli dość wygnania. Chcieli walczyć, lecz po odebraniu im Światła Gwiazdy byli prawie bezradni. Lord Goran znów pozbawił ich domu. W wielkiej wojnie poległo bardzo wielu męźnych krasnoludów, w tym syn króla Belaga. Po nim władcą na wygnaniu został jego syn — Dablin. Choć krasnoludowie zabili wtedy ojca wszystkich smoków, Georga, to odnieśli bardzo poważne rany, a Blask Jedynej Gwiazdy został im

odebrany. Tak więc pokonani, ranni, bez Światła Gwiazdy przemierzali Livernię z goryczą w sercach i wielkim bólem wobec tych, którzy im nie pomogli.

W taki oto sposób Lord Goran przybył do Atllandassu, by dalej podążać za Światłem Gwiazdy i odebrać je wszystkim. Nikt bowiem nie przypuszczał, że Lord Goran zachował swoją moc po ataku zjednoczonych sił na fortecę RA-MUR i przeniósł się do takiej samej fortecy, którą nazwał BLAK-MAT Czarne Wzgórze lub Czarna Paszcza i tam powoli się odradzał, usilnie szukając Blasku Jedynej Gwiazdy.

Lord Liosel po trzech latach od swojego przybycia zza Morza Efiki został okrzyknięty królem. Nie spodobało się to Lordowi Goranowi, który postanowił, że opuści wzgórze RA-MUR i zaszyje się za Górami Wielkimi, które odebrał krasnoludom. W Czarnym Wzgórzu pozostawił jednak swoją armię. Dowódcę zaopatrzył w medalion z ludzką czaszką, służący do komunikowania się z Władcą Ciemności. Bramy zaś pilnowały trzy tringolny — wściekłe, wielkie psy ślepo mu posłuszne w zamian za zdobyte tereny. Tak zabezpieczywszy swoją siedzibę, sam udał się do wieży Hesfus, by tam szykować się do zadania ludziom i krasnoludom ostatecznego ciosu, czyli odebrania im Światła Gwiazdy. Niestety, nie wszystko poszło po jego myśli. Podczas wielkiej bitwy wszystkie rasy stworzone przez Władcę Gwiazd zjednoczyły się pod wodzą Wielkiej Rady Czarodziejów. Stoczyły wielką bitwę, w której to pod wieżą Hesfus poległo wiele istot, a sam Lord Goran został pozbawiony mocy. Nie został, niestety, zabity. Zanim jego duch opuścił ciało, zdążył wypowiedzieć słowa przyrzeczenia.

Tymczasem królestwo przez czterysta lat panowania króla Liosela bardzo się rozrosło i rozwinęło, a jego mieszkańcy byli szczęśliwi, bo cień i mrok odeszły. Niestety - długowieczny król Liosel, który przeżył wiele ludzkich pokoleń zmarł. Władanie przejął młody jeszcze, bo tylko stu pięćdziesięcioletni jego syn, książę Isal. Pojął on za żonę dziewczynę o imieniu Ginewra. Żyli szczęśliwie przez kolejnych pięćdziesiąt lat, gdy wreszcie na świat przyszedł ich synek, któremu nadali imię Laurin. Od jego narodzin spokój i szczęście zapanowały nawet w najbiedniejszych wioskach. Wnętrze zamczyska wypiękniało jeszcze bardziej. Wykute było z piaskowca. Na ścianach widniały płaskorzeźby, a filary podtrzymywały sufit. Wszystko to misternie wykonały krasnoludy. Pięknie też i niespotykane wyglądały rzeźbione drzwi, prowadzące wzdłuż długiego korytarza do różnych komnat, przybierające kształt kwiatów, liści czy płomieni. Na końcu tego długiego korytarza widniały najpiękniejsze i najokazalsze odrzwia w zamku, za którymi znajdowała się

komnata króla i królowej. Była największa i najwspanialsza w całym zamku. Rzeźbione meble uszykowane były przez ludzi na specjalne życzenie króla Isala. Za dobrze wykonaną pracę ludzie dostali sowite wynagrodzenie. Król Isal miał dwieście lat. Był więc w połowie swojego życia, w pełnym rozkwicie. Miał lekko kręcone czarne włosy sięgające ramion. Gdzieniegdzie poprzetykane były siwymi kosmykami. Do tego miał szaro-błękitne oczy i był bardzo wysoki. Charakteryzowała go postawna budowa ciała. Jego żona, królowa Ginewra również miała wzrost wysoki, jej włosy miały ciemną barwę, były długie, proste, sięgały kolan. Do tego królowa miała błękitne oczy, Obrazu królewskiej małżonki dopełniały nieodparty urok i wdzięk.

Właśnie mijał drugi miesiąc od wspaniałego i radosnego zdarzenia — narodzin królewskiego dziedzica. Chłopczyk, następca tronu i spadkobierca królestwa Atllandass otrzymał imię Laurin, co niektórzy tłumaczyli sobie jako Pan Ognia. Małego chłopca niewiele teraz interesowało, jak go nazywano i czy to imię w ogóle coś znaczy. Uśmiechał się tylko za każdym razem, gdy ktoś do niego przyszedł lub brał go na ręce. Jego uśmiech sprawiał, że każdy, kto go widział, odnajdywał w swoim sercu nową nadzieję. Drzwi do komnaty królewskiego potomka otworzyły się i w progu stanęła wysoka kobieta – jego matka. Królowa podeszła do kołyski, pochyliła się nad rozbudzonym z głębokiego snu synkiem, wzięła go na ręce i uśmiechnęła się, a on leżąc w jej objęciach, odwzajemnił ten uśmiech.

— Dzień dobry — szepnęła mu nad głową, po czym pocałowała w czoło.

Potuliła go jeszcze chwilę w ramionach, po czym położyła z powrotem do łóżeczka. Maluch zaczął wywijać rączkami i nóżkami, jakby w ogóle nie chciał tam wracać. Uśmiechem pożegnał swoją mamę, gdy wychodziła. Królowa szła teraz przez korytarz, gdzie stojący na straży każdych drzwi rycerze witali ją uśmiechem, a ona im go odwzajemniała. W połowie korytarza stał dumny król, podziwiając wiszący na ścianie obraz upamiętniający pokonanie Lorda Gorana przez jego ojca.

Usłyszał głos małżonki i obrócił się. Wyglądała przepięknie. Jej niebieska koszula nocna idealnie podkreślała kształty ciała. Położyła mu dłoń na ramieniu, a on spojrzał w jej wesołe oczy i uśmiechnął się, po czym ucałował ją w czoło.

— Dzień dobry, kochanie — szepnęła mu do ucha w taki sam sposób, jak to przed chwilą zrobiła do synka.

— Dzień dobry — odpowiedział jej.

— Nad czym myślisz? — spytała, widząc jego minę.

— Nad wieloma sprawami — odparł. — Ale nie powinny zaprzętać twojej pięknej główki. Niedługo ruszę na polowanie, lecz mam jeszcze trochę czasu. Myślę teraz też nad tym, moja ukochana królowo, jak będzie wyglądało następne sześćset lat tego królestwa, nad naszym synkiem i nad tym, jak będzie wyglądał świat... — mówiąc to, jego głos stał się nagle smutny. — ...gdy nas zabraknie.

— A właśnie — zagaiła Ginewra. — Czemu nie jesteś na polowaniu? Przecież jest już późno.

Król zawsze był punktualny, dlatego zdziwiło ją, że o tak późnej porze w sobotę widzi go tutaj, w pałacu.

— Coś mnie zatrzymało — odparł. — Dziś wybiorę się na polowanie trochę później.

— A to dlaczego? — spytała ze zdziwioną miną.

Nie odpowiedział jej od razu. Popatrzył tylko znowu dłużej na namalowany obraz upamiętniający pokonanie Lorda Gorana przez jego ojca pod wieżą Hesfus. Z wolna zaczął opowiadać, jak to jego ojciec pięćset lat temu zabił, a raczej pozbawił mocy największego czarnoksiężnika, Lorda Gorana. Liosel został okrzyknięty królem, a Lord Goran zapowiedział zemstę w postaci zabójstwa królewskiego syna. Dlatego on sam przez wiele lat był ukrywany. Aż do czasu, gdy mógł przejąć koronę i rządy w państwie. Dlatego i on także myśli nad ukryciem swojego potomka do czasu, gdy ten będzie w stanie przejąć władanie nad królestwem.

— Ale... — zaczęła królowa zmartwionym głosem, a uśmiech na dobre ją opuścił. — Dlaczego mi o tym nie powiedziałeś? Poza tym, Lord Goran przecież jest zabity, więc dlaczego miałbyś ukrywać naszego synka? Skoro całe królestwo wie, że masz potomka...

— Żebyś zrozumiała całą historię — odparł — muszę ci coś pokazać.

Podprowadził ją na drugi koniec korytarza i wskazał widoczną z okna, w oddali za potężnym zamkowym murem, wielką wieżę Hesfus. Na niebie majaczyła ciemna mała chmurka wisząca nad wieżą. Król Isal z wolna zaczął swoją opowieść.

— Gdy mój ojciec przybył zza Morza Efiki, panowało tu bezprawie, a Lord Goran był wówczas czarnoksiężnikiem, czarnym czarodziejem nazwanym przez dzieci Władcy Gwiazd Morgradem, Lordem Goranem lub Czarnym Nieprzyjacielem Świata. Lord Goran był wtedy największym tyranem, jakiego znała ta przepiękna kraina. Zatruta przez niego i zniszczona jak Samotna Wyspa. Mój ojciec chciał tutaj odpocząć, znaleźć spokój duszy, ale nie było mu to dane. Lord Goran po odebraniu

Blasku Światła Gwiazdy krasnoludom, zapragnął z jeszcze większym zapałem zniszczyć świat i zebrać blask Jedynej Gwiazdy dla siebie. Zaczął więc zatruwać ten świat. Tringolny zaczęły napadać ludzi. Lord Goran niszczył też wioski, uprawy. Był zadać krasnoludom kolejny cios prosto w serca, z czasem zaczęły się rodzić z kamienia tumery, wielkie potwory, które, jak wiadomo, do dziś gdzieś się ukrywają. Tak więc, kiedy mój ojciec zrozumiał, że nie odnajdzie tu spokoju, dopóki Lord Goran będzie chodził po świecie, zwołano wielką naradę z Wielką Radą Czarodziejów na czele i zebrano wszystkie wolne ludy Liverni, po czym ustalono, że trzeba ruszyć do Nachgory i pokonać szerzące się zło, by Lord Goran nie zabrał już Światła Gwiazdy dla siebie. Zebrano wszystkich odważnych, którzy poszli walczyć pod wieżę Hesfus. Bój był krwawy i długi. Tumery i tringolny wyszły z wieży Hesfus i kiedy już bitwa wydawała się przegrana, pojawił się Lord Goran. W dłoni miał — co było do niego niepodobne — łuk i strzałę, wielką czarną strzałę. Mój ojciec rzekł do niego: „Lordzie Goranie, Czarny Nieprzyjacielu Świata, poddaj się, a zachowasz życie”. Stał naprzeciwko Władcy Ciemności. Miecz w dłoni mojego ojca zapłonął jasnym blaskiem, jakby płonął małym ogniem.