Okławian Nadgórski



Legendy ALRUNU

Oktawian Nadgórski

Legendy Alrunu

Wersja Demonstracyjna



Wydawnictwo Psychoskok
Konin 2020

Oktawian Nadgórski

„Legendy Alrunu”

Copyright © by **Oktawian Nadgórski**, 2020

Copyright © by **Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o.** 2020

Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część niniejszej publikacji nie może być reprodukowana, powielana i udostępniana w jakiejkolwiek formie bez pisemnej zgody wydawcy.

Redaktor prowadząca: **Renata Grześkowiak**

Projekt okładki: **Robert Rumak**

Korekta: **Robert Olejnik**

Skład epub, mobi i pdf: **Kamil Skitek**

ISBN: **978-83-8119-729-8**

Wydawnictwo Psychoskok Sp. z o.o.

ul. Spółdzielców 3, pok. 325, 62-510 Konin

tel. (63) 242 02 02, kom. 695-943-706

http://www.psychoskok.pl/

http://wydawnictwo.psychoskok.pl/

e-mail:wydawnictwo@psychoskok.pl

Spis treści:

Pochodnia Prastarego Ognia.....5
I.....6
II.....14
III.....26
IV 33
V 40
VI 45
VII 47
Książę Kelendramu.....48
I.....49
II.....54
III.....58
IV 62
Bitwa nad rzeką Linesse 64
Berserk.....69
I.....70
II.....77
Linza.....82
I.....83
II.....86
III.....88
Narzędzie Vullgora.....90
I.....91
II.....93
III.....96
IV 98
V 99
VI 102
VII 105
VIII 107
IX 111
X 118
XI 123
XII 125
XIII 127

Pochodnia Prastarego Ognia

I

Było pochmurne, sierpniowe popołudnie. Veleanr jechał konno galopem przez skaliste pustkowia północnozachodniej części Wielkiego Półwyspu.

Dwa lata temu mieszkał wraz z rodziną w stolicy królestwa Alrimu, Atrenardernalu.

Jego rodzice byli średniozamożnymi kupcami, ojciec prowadził sklep z ziołami leczniczymi, miksturami oraz zwojami, na których zapisane były proste zaklęcia dla osób nie będących magami. Veleanr miał jednak dosyć ciągłego sprawdzania sklepowych towarów. Był młody, zawsze marzył o dalekich podróżach pełnych przygód, pragnął wyruszyć na północ Wielkiego Półwyspu. Znajdowały się tam dzikie, tajemnicze, niebezpieczne krainy, na których nie brakowało jednak prastarych ruin, w których można było znaleźć skarby.

Młody awanturnik nie znalazł do tej pory jednak żadnego znaleziska. Doskonale umiał strzelać z łuku, zajmował się więc tępieniem wilków na szlakach handlowych, z czego do tej pory żył. Nierzadko także zapuszczał się w głąb lasu, by zapolować na groźniejsze bestie, takie jak leśne trolle czy gryfy, które stanowiły poważne zagrożenia dla mieszkańców okolicznych wsi. Było to dobre źródło dochodu, lecz Veleanr postanowił rzucić to, by udać się na zachód, gdzie nie było

lasów, a miejsca ustępowały im rozległe, bezkresne, skaliste pustkowia. Zrobił tak, ponieważ skierował go tam właściwie przypadek. Kiedy pewnego razu odwiedził dużą wieś Venlar, spotkał tam starego kartografa Ondara. Kupił od niego mapę, na której zaznaczona była droga do ruin starej twierdzy Kennersalów. Byli oni wymarłym już ludem, który przed wiekami zamieszkiwał te tereny. W ruinach miał znajdować się magiczny artefakt, Pochodnia Prastarego Ognia, która nigdy się nie wypalała oraz zapalała się i gasła na jedno zawołanie. Miejsce to miało być jednak strzeżone przez niebezpieczne duchy wojowników poległych podczas oblężenia twierdzy, na których została nałożona klątwa.

Stało się tak podczas owej bitwy w zamierzchłych czasach, kiedy wojska Kennersalów broniły twierdzy przed wojskami innego, również już wymarłego ludu Deregomfanów.

W twierdzy stacjonował niewielki oddział Zielonych Płaszczy, strażników, których zadaniem było pilnowanie sanktuarium nieznanego już bóstwa. Znajdowała się w nim legendarna pochodnia, artefakt niezwykle cenny dla magów ze względu na swoje niezwykłe właściwości. Jednakże był on niemożliwy do zdobycia przez straszliwą klątwę, która miała zostać nałożona na każdego, kto naruszy sanktuarium. Zielone Płaszcze miały do tego nigdy nie dopuścić, a jednak to się stało.

W wirze walki, wykorzystując nieuwagę kennersalskich żołnierzy, do warowni dostał się bowiem deregomfański szpieg. Wykradł pochodnię z sanktuarium, by następnie

wymknąć się poza mury i dostarczyć ją przywódcy wojsk oblegających. Deregomfanowie dali Kennersalom warunek – albo ci się poddadzą i otrzymają pochodnię z powrotem, albo zostanie ona rozłupana toporem na kawałki. Kennersalowie nie poddali się, więc Deregomfanowie spróbowali zniszczyć pochodnię, jednak wtedy zjawił się ów wcześniej wspomniany zapomniany bóg. Nasłał na Deregomfanów armię upiornych potworów, która zabiła większość z nich. Jedynie niewielkie niedobitki miały strzec pochodni do końca dni świata jako przeklęte duchy.

Większa część Kennersalów, widząc jak potężnym przedmiotem jest owa pochodnia, postanowiła teraz również stanąć do walki z siłami bóstwa. Chcieli bowiem wykorzystać jej moc dla siebie. Sprzeciwiały się temu tylko Zielone Płaszcze, jednak szybko ich zabito. Kennersalom nie udało się pokonać hord potworów, mimo że walczyli mężnie, broniąc swojej sprawy. Większości z nich spotkał los podobny do tego, jaki dotknął Deregomfanów, część nie chcąc, aby ich dusza została uwięziona na wieki, popełniła samobójstwo, widząc nadchodzące oblicze przegranej.

Pochodnia ma znajdować się w ruinach owej twierdzy do dziś, strzeżona przez zaklęte duchy. Byli śmiałkowie, którzy wyruszali szukać ruin, jednak prawie nikt z nich nie wracał. Veleanr tak naprawdę wiedział dlaczego. Kiedy był u Ondara, ten wyjawił mu, że sam był w tym miejscu przed wieloma laty. Postanowił tam jednak nigdy nie wracać, ponieważ stracił rękę w walce z duchami. Pragnął na owych, mieszkających tam siłach, zemsty, więc sprzedał mapę

Veleanrowi za pół darmo oraz poradził mu, aby nie walczył z siłami z zaświatów za pomocą broni konwencjonalnej. Istoty niematerialne były bowiem uodpornione na wszelkie, nawet najlepsze miecze, topory czy łuki. Jedynym sposobem na pokonanie duchów miało być zniszczenie zaklętej, szklanej kuli, w której uwięzione były dusze poległych przed wiekami wojowników. Mało kto o tym wiedział, więc kiedy tam szedł, zwykle ginął.

Veleanr nie wierzyłby temu staremu nieznajomemu, ponieważ równie dobrze mógłby go oszukać, byle tylko sprzedać zalegającą mapę, której nikt nie chciał kupić.

Niegdyś jednak kupił na targowisku w Atrenardernal starą księgę opisującą lud Kennersalów oraz jego historię. Były tam również wzmianki dotyczące upadku twierdzy oraz klątwy nałożonej najpierw na atakujących Deregomfanów, a później na broniących się Kennersalów.

Treść księgi zgadzała się ze wskazówkami kartografa, więc Veleanr mu zaufał. Co ważne, w owym tekście było również wspomniane, że kto pokona strzegące pochodni duchy, tego klątwa już nie obowiązuje. Było to dla Veleanra istotne, ponieważ nie chciał być kolejnym przeklętym strażnikiem.

Jadąc tak cały czas przez bezdroża, zmierzał w kierunku gór. W końcu dotarł wystarczająco blisko, by wjechać na wyżynę, której krajobraz był bardziej pagórkowaty. Można było także powiedzieć, że było tutaj jeszcze więcej skał, które były również jeszcze bardziej okazałe. Kiedy był wystarczająco blisko górskiego stoku, zsiadł z konia i zaczął

powoli iść pod górę, prowadząc go. Teren był tutaj bardzo stromy i nie pozwalał zbytnio na jazdę. Będąc dostatecznie wysoko, zauważył przełęcz, przez którą biegła skalista ścieżka. Ruszył nią. Było tu płasko, więc ponownie wsiadł na konia i zmierzał cały czas prosto, aż dotarł do niezbyt głębokiej, lecz rozległej kotliny. W oddali widać było szare pozostałości murów twierdzy. Mimo że były to tylko ruiny, pod względem wielkości nadal imponowały. Warownia musiała być w dawnych latach ogromna i wyjątkowo trudna do zdobycia. Veleanr skierował się powoli w kierunku owych ruin, aż był dostatecznie blisko zawalonego muru. Zsiadł wtedy z wierzchowca i, prowadząc go, przeszedł przez mur w miejscu, gdzie znajdowała się luka będąca niegdyś zapewne bramą. Po drugiej stronie walały się ogromne sterty gruzu, dalej było wejście do zrujnowanego budynku z zawalonym dachem. Veleanr wszedł do tego budynku, następnie przystanął i rozejrzał się. Na zniszczonych ścianach dało się zauważyć jakieś malowidła. Były tam jakby postacie ludzkie oraz mnóstwo dziwnych symboli.

Nie było możliwości zobaczenia tych malowideł w całości, ponieważ ściany były tak uszkodzone, że trudno było na nich cokolwiek sensownego ujrzeć. Naprzeciwko wejścia, przez które wszedł Veleanr znajdowało się następne. Za nim widać było ciemną salę. Docierało tu mało światła słonecznego, ponieważ w tej części kompleksu zachował się dach. W dodatku pochmurna pogoda na zewnątrz nie pomagała w widoczności, lecz wręcz przeciwnie.

Mężczyzna skierował się do tego pomieszczenia, ale z początku tam nie wszedł. Przystanął w progu, by się lepiej rozejrzeć. Sala była ogromna, lecz w przeważającej mierze pusta. Po lewej stronie dostrzegł blade, niebieskie światło. Wyciągnął miecz i skierował się w kierunku tegoż światła, idąc powoli, ostrożnie. Źródłem światła okazała się być dziwna kula, stojąca na kamiennym postumencie. Wokół niego stały kamienne krzesła, na których siedziały zamarłe w bezruchu, przezroczyste postacie. Na pewno były to duchy wojowników, którzy w zamierzchłych czasach walczyli podczas oblężenia. Veleanr musiał teraz zniszczyć świetlistą kulę. Podszedł do kręgu krzeseł i zobaczył przeźroczyste postacie, które rzeczywiście wyglądały na wojowników. Miały miecze, topory, zbroje, hełmy, lecz wszystko było w istocie tylko niematerialnym światłem. Veleanr postanowił wejść w środek kręgu. Wtedy jednak duchy powstały i wyciągnęły broń. Zarówno postacie, jak i ich uzbrojenie były przeźroczyste, niematerialne. W jednej chwili skoczyły na Veleanra, próbując go zabić. Ten jednak uskoczył i uciekł z kręgu schylając głowę przed niematerialnym, lecz równie zabójczym co ukuty z żelaza mieczem. Duchy pobiegły za nim, rozdzielając się, aby utrudnić mu ucieczkę.

Veleanr pobiegł w lewo, skąd pędziły na niego dwa duchy. Kiedy był blisko, tajemnicze istoty próbowały w jednej chwili posiekać go na kawałki. Jeden duch zrobił wymach, próbując przeciąć klatkę piersiową, podczas gdy drugi próbował od dołu odciąć nogi, jednak Veleanr zrobił unik w prawo i minął duchy. Głośny szczęk niematerialnego

oręża, który rozległ się po sali, gdy duchy przez przypadek skrzyżowały miecze, był jak nie z tego świata. Głuchy łoskot przeszywał aż do szpiku kości. Veleanr pobiegł wzdłuż ściany, w kierunku kręgu. Na drogę wybiegł mu kolejny duch i, robiąc rozmach mieczem, próbował odciąć mu głowę. Mężczyzna zrobił jednak unik, wyginając głowę w tył. Przeźroczyste ostrze przeleciało mu tuż nad oczami i obcięło niewielki kosmyk włosów. Veleanr pobiegł dalej, aż w końcu znalazł się w kręgu. Skierował się w stronę postumentu i jednym uderzeniem miecza zniszczył niebieską kulę, która rozpadła się na ogrom drobnych, świetlistych odłamków. Odwrócił się i ujrzał jak duchy dosłownie wyparowują. Kiedy zniknęły, opuścił krąg i skierował się wzdłuż ściany. Zrobił tak, ponieważ po zniknięciu kuli w sali zapanowała nieprzenikniona ciemność. Nie chował miecza, tylko na wszelki wypadek nadal trzymał go w pogotowiu. W końcu doszedł do końca sali, a mówiąc precyzyjniej do jej rogu. Tam skręcił i dalej szedł wzdłuż ściany, aż znalazł wejście do niewielkiego pomieszczenia, które było puste. Zachowały się tam jednak schody w górę, skąd docierało światło. Rozświetlało ono dość intensywnie schody, którymi Veleanr udał się do pomieszczenia na piętrze. Okazała się nim przestronna, oświetlona, zrujnowana komnata. Światło padało przez niewielkie otwory okienne oraz sporą dziurę w ścianie, przy suficie. Na zewnątrz zdążyło się już rozchmurzyć, było dość słonecznie.

Pod jedną z murowanych ścian stała żelazna skrzynia. Veleanr podszedł do niej i jednym ruchem miecza przeciął

zardzewiały zamek, który natychmiast puścił. Uniósł klapę i ujrzał na dnie skrzyni drewnianą pochodnię, którą okalał wąski pasek żelaza. Kiedy wziął ją do ręki, dostrzegł na niej dziwne znaki, jakby pradawne pismo. Mało znał się na magii, jednak wiedział jak tę pochodnię zapalić. Nie potrzebne było tutaj żadne krzesiwo. Kiedy Veleanr krzyknął: „aletroum”, pochodnia natychmiast stanęła w migocących żywo płomieniach.

Na ponowne użycie tego hasła płomienie natychmiast zgasły. To musiał być ten skarb, którego szukał, więc zabrał go ze sobą, by następnie zejść po schodach w dół.

Owa pochodnia kryła tak naprawdę moc dużo potężniejszą, niż tylko palenie ognia.

Moc, o której Veleanr nie miał pojęcia.

Kiedy był już w ogromnej, ciemnej sali, tej, w której pokonał duchy, rozejrzał się przy świetle pochodni. Nic tutaj jednak nie znalazł bardziej godnego uwagi niż obłupane ściany, na których było wiele niewyraźnych malowideł, więc skierował się na zewnątrz.

Będąc tam, pozostało mu już tylko wsiąść na konia i odjechać. Tak też postanowił zrobić, a pochodni na razie nie chciał sprzedawać. Czuł, że ten przedmiot jeszcze mu się na coś przyda…

Koniec Wersji Demonstracyjnej