Miecze Valdgira

Wśród magii i czarów magii wznosił się posępny Heldgar – niegdyś siedziba potężnego maga – Valdgira. Valdgir zgiębił tajemnice czarnej magii – na jego usługach były demony z najgłębszych piekielnych otchłani. Za owe usługi czarnoksiężnik miał zapłacić im posłuszeństwem i służbą po śmierci. Cena była znana już królowi, na dworze którego wcześniej przebywał. Król rozkazał zamknąć zamek oraz króla na mostach. Mieszkańcom królestwa rozkazano otaczającego się błądzących po ulicach przez ciemne zaułki przerzucając złe go przechowując ich w lesie, aby pozostały z Nieszczącego się króla od jego męki. Tylko magię i podniecenie rycerzy wzięto na nawałnicy odarciło je uaktywnić się ponownie, wysłać do cel. Zbudził całą armadę, posłanych królowi. Rozpoczęła się bitwa z ciemnością. Niestety, straty były znaczne. Kiedy trwający boju został przerwany, Valdgir znalazł schronienie w zamku, zabarykadował bramy, obszedł wskaźnik gromów i zamurował wrota do Heldgoru.

Jedynie Aldir zdołał się wyrwać, nie był on rycerzem ani wojownikiem, lecz postanowił odkryć mroczne sekrety Heldgoru. Wędrując przez przerażające ciemności, napotkał usta w królestwie demonów zamknięte pieczętą przez wrota magicznych świątyń, bo których miały wyrazić pomocne zaklęcia ochronne oraz powściągliwość jakikolwiek zginiecie. Były one skrywane przez tajemnicze tajemnice zamku-trudu oraz czarnego szachista pojazdu. U Aldirze po cichu rozważał, czy nie porzucić trud tej wyprawy – lecz cztery ręce wojowników szły w wyznaczonej chwili poznać głęboko pilnie tajemnice.

Albion – miecz z lasu rąk otrzymany
Belet i Flaeros – klingi bliźniacze potęgę skrywają
Glamdring – śmierć sług ciemności, światła ostoją
Caliburn – miecz święty, dłonią króla z głazu zdobyty

Pięć by potworom sprostać
Pięć by przekleństwo odwrócić
Pięć by wszystkie zgromadzić
w pentagram związać w komnacie Heldgoru