



GODEONIA

J.K.GOTARD

Godeonia, legendarny świat ze snu myślicieli



Czy jesteśmy zdolni do stworzenia świata idealnego, sprawiedliwego dla wszystkich i pozbawionego cierpienia? Takie idee pojawiają się w historii od zarania dziejów.
Co tak naprawdę chciał przekazać Platon w opowieści o Atlantydzie?
Czy Utopia stworzona przez Tomasza Morusa rzeczywiście byłaby rajem?
Wizje świata idealnego od zawsze inspirowały, skłaniając do zadawania pytań i ulepszania rzeczywistości.

Jak wyglądałby świat, w którym społeczeństwo stara się żyć w harmonii z naturą i gdzie nie ma takich pojęć jak pycha, bogactwo czy wróg?

Godeonia to miejsce, w którym szacunek dla życia ma największe znaczenie.

Gdzie znajduje się ta wielka wyspa i czy rzeczywiście istnieje?

Każdy z nas, poszukując prawdy o sobie i świecie, staje się podróżnikiem, który może odkryć własny lepszy świat, swoją Godeonię.

Wielka wyspa w kronikach kapitana Hugo



Dawno temu w niewielkim kraju wielkich żeglarzy, kapitan Hugo zwany Rudobrodym, miał wyruszyć w swój ostatni rejs.

Był także doradcą królowej, która pokładała w nim nadzieje na odnalezienie dóbr z nowych światów. Miały one pomóc w odbudowie kraju po wielkiej zarazie poprzedzonej okrutną wojną. Na dworze królewskim Hugo przedstawił hipotetyczne istnienie wysp, o których wspominały niektóre mapy i zapiski dawnych podróżników. Odnalezienie drogocennych skarbów jak przyprawy czy złoto podreperowałoby skarbiec, pozwalając na ponowny rozkwit kraju.

W ostatnim czasie Hugo stracił wielu przyjaciół i bliskich. Był także zmęczony oglądaniem smutku i wszelkiej niesprawiedliwości. Wspomnienie tych, którzy odeszli w cierpieniu nie dawało mu spokoju. Morze od zawsze wyzwało w nim radość, przynosząc ulgę duszy. Wiedział, że królowa pokłada w nim wielkie nadzieje, jednak on sam pragnął przede wszystkim spokoju i zapomnienia.

Następnego dnia o poranku Hugo dotarł do portu. Zadarł głowę do góry, podziwiając lśniące w słońcu maszty wielkiego żaglowca o nazwie Gotard. Dwumasztowy okręt mógł pokonać wielkie dystanse i trudności. Do ekspedycji przygotowano także dwa mniejsze statki asystujące, Syrenę i Annę.

Białe żagle zostały rozwinięte. Dowódca ekspedycji spoglądał na portowe miasto, które oddalało się z każdą chwilą. Wraz z tym widokiem zamazywały się także wspomnienia, a smutek powoli ustępował uczuciu spokoju i ciekawości tego, co przyniesie rejs.

Kolejne dni na oceanie zdawały się dłużyć w nieskończoność. Każdego poranka mgły utrudniały widoczność, przez co ekspedycja ominęła archipelag małych tropikalnych wysp, przepływając w niewielkiej od nich odległości. Później przez długi czas okrętom towarzyszyły radośnie pływające ciekawskie delfiny. Słoneczna aura napawała kapitana wielką wiarą i optymizmem.

Pewnego wieczoru nastąpił wielki sztorm. Niektórzy członkowie załogi meldowali, iż niejako potwora morskiego w trakcie burzy widzieli, lecz Hugo nie dał wiary w te wieści.

O poranku niebo i woda były spokojne, a na horyzoncie rysował się upragniony ląd.

W obliczu topniejących zapasów, niewielka płaska wyspa porośnięta palmami okazała się zbawieniem. W głębi tego bezludnego lądu na rozległej polanie odnaleziono jezioro.

Po uzupełnieniu beczek z prowiantem i krótkim odpoczynku, załogi okrętów ruszyły dalej. Wody te nie były opisane na żadnych znanych kapitanowi mapach.

Wkrótce po tym, jak osobliwa płaska wyspa zniknęła z horyzontu, niebo pociemniało złowrogo... Hugo dostrzegł wielką falę na horyzoncie, zwiastun sztormu, który miał się nie kończyć przez wiele kolejnych dni. Potężne morskie bałwany targały statkami niczym łupinami orzechów. Kompas szalał, nie pokazując kierunku żeglugi...

W tej walce poległ jeden z mniejszych statków. Po długim i bezowocnym wypatrywaniu Anny, załogi pozostałych żaglowców oddały hołd zaginionym marynarzom.

Kiedy sztorm ustał, nastał niezwykle spokój i cisza...

Ciemne chmury ustąpiły gęstej mgie, która nie opadała przez wiele kolejnych dni.

Żałoganci płynącej za Gotardem Syreny uznali to za zły omen. Wkrótce na statku wybuchł bunt. W oddali słychać było odgłosy strzałów. Najmniejszy statek ekspedycji już na zawsze zniknął w tych piekielnych oparach, jak napisał kapitan w swoich zapiskach z podróży.

Hugo obawiał się, że równie nieuchronny koniec spotka także jego okręt i załogę. Jednak wkrótce złowroga mgła opadła.

Niezwykłe piękne gwieździste niebo dawało ostatnią nadzieję na lepsze jutro.

Następnego dnia o świcie załoga dostrzegła na niebie mewy, których radosne skrzeczenie zwiastowało upragniony ląd. Kapitan ujrzał w oddali monumentalne białe klify lśniące w ciepłym blasku porannego słońca. Ten radością przeszywający widok, wszyscy na statku radosnym okrzykiem powitali.

Z daleka Hugo usłyszał bicie dzwonów i coś jakby śpiew niewiast...

Rozkazał rejs wzdłuż wysokich klifów ku tajemniczym dźwiękom.

Wkrótce oczom załogi ukazał się widok wielkiego portowego miasta. Przystań pełna żaglowców z licznymi barwnymi kamienicami na nabrzeżu w cieniu potężnych gotyckich świątyń, wydawała się widokiem zadziwiająco znajomym, a jednocześnie zupełnie obcym...

Wkrótce statek dostojnie wpłynął do portu.

Na nabrzeżu liczna gawiedź przyglądała się okrętowi.

Lokalni mieszkańcy nosili w większości ciekawe kolorowe stroje i nakrycia głowy a niektórzy szaty przypominające odzienie mnicha, choć i te bywały pokryte barwami. Ubrany dla odmiany na czarno, tubylec zaprosił załogę gestem do zejścia na ląd.

Kapitan początkowo niewiele rozumiał z jego mowy, lecz jako humanista znający wiele języków, po krótkim czasie skojarzył przybliżoną treść jego wypowiedzi.

Brodaty mężczyzna zaprosił Hugo z załogą do pięknego wysokiego domu, gdzie posiłkując się rysunkami i gestami, o ojczyznach swych długo rozprawiali.



Kapitan snuł opowieść o swym małym, lecz dumnym królestwie pełnym sprzeczności.

Opowiadał o przekupnych sędach, krzykliwym parlamencie, publicznych egzekucjach zbierających rozbawioną gawiedź oraz opasłych kapłanach sprzedających rozgrzeszenie za dobra doczesne.

Z nostalgią w głosie opisywał piękne miasta i zamki. Wspomniał też o misji, która nakazuje mu wrócić, kiedy znajdzie wskazane przez jego królową dobra.

Gospodarz imieniem Deonks wydawał się mocno poruszony opowieścią kapitana.

Zobowiązał się zapoznać gości jak najszerzej ze swoim światem, zapewniając nocleg na

wyższych piętrach i stawy dostatek. Od tej pory Hugo notował każdą opowiedzianą przez niego rzecz. Rysował także krajobrazy i scenki, opisując rozległą krainę na wielkiej wyspie.

Świat ten porastały prastare lasy pełne wielkich drzew, w tym Święta Puszcza zajmująca całą środkową część wyspy. Największa rzeka o nazwie Goderiv dzieliła kraj niemal na pół.

Nad nią i jej dopływami leżało wiele miast i wiosek.

Rzeka była także ruchliwym traktem dla statków, łączącym wiele najważniejszych miast kraju od portowego Mondeonu na zachodnim wybrzeżu, gdzie zacumował statek kapitana, po odległy Adgard na wschodzie wyspy. Podobną funkcję pełniły liczne pomniejsze rzeki i kanały.

Wielka wyspa zwana Godeonią podzielona była na pięć krain:

Pobrzeże Zachodnie z portowym Mondeonem, półpustynne Pobrzeże Południowe, zimną górzystą Północ zamieszkiwaną przez prastary lud Likudów oraz rozległe Śródwyspie z wielką Świętą Puszczą i równie ważnym dla mieszkańców wyspy miastem Mokos. Ostatnią krainą było Księstwo Wschodnie z głównym ośrodkiem w Adgardzie.

Hugo lubił widok z okna na kołyszące się przy nabrzeżu statki i imponujące budowle Mondeonu. Nad licznymi kanałami wodnymi stały tu wysokie wąskie domy oraz majestatyczne ceglane świątynie. Gród słynął z wielkiego żurawia, ceglanej budowli łączącej w sobie cechy bramy obronnej i dźwigu portowego.



Mondeon uchodził nawet za piękniejszy i większy od Godeonu, będącego jakby okazjonalną stolicą wyspy. Nie było tu bowiem typowej władzy, króla czy innej formy hierarchii.

Drugie ze wspomnianych miast, było jednak najważniejszym punktem zbornym na wypadek sytuacji nadzwyczajnych.

To tu miały być ustalane plany i sposoby radzenia sobie ze skutkami wszelkich klęsk.

Hugo nazwał ów gród w swoich zapiskach stolicą tymczasową, by pamiętać o roli tego miejsca na wyspie. Był zadziwiony dobrze prosperującym krajem bez króla i narzuconej władzy.

Kapitana intrygowała także legenda o braciach zza oceanu, o której skromne wzmianki przytaczał gospodarz w wielu swoich opowieściach.

Legenda wspominała o dwóch tajemniczych mędrcach i czasie zwanym wielkim chaosem. Wedle tej opowieści wieki wojen, toczone między niewielkimi miastami-królestwami, zakończyły się uznaniem istnienia Godeonii, czyli zjednoczonego ludu wszystkich regionów wyspy odrzucających stary porządek świata. Koniec haniebnej epoki zawdzięczano tu owym przybyszom, których początkowo nazywano bogami zza wielkiej wody bądź braćmi królami. Przynieśli oni wyspie prawdziwe odrodzenie i jak podkreślał Deonks, otworzyli ludzkie umysły na wiedzę, którą każdy z nas ma już w sobie. Mogli być także autorami ważnej dla godeończyków księgi zwanej Codex Godeonum lub księgą życia.



Najważniejsze dla wyspiarzy wydawały się trzy miasta. Oprócz ich okna na świat, czyli portowego Mondeonu oraz tymczasowej stolicy w Godeonie istniało kolejne równie dla nich ważne miejsce – Prastare Mokos, które było duchowym sercem tego świata.

Miasto położone nad główną rzeką Goderiv w sercu ogromnego świętego lasu, zajmującego niemal całe Śródwyspie, było miejscem kultu wszechpotężnej bogini Mokia, Matki Ziemi, uosabiającej szczodrość i potęgę natury. Wokół grodu na szczytach wyniosłych wzgórz istniały prastare kręgi kamienne, w których na jej cześć, a także ku pamięci przodków, rozpalano ogniska widoczne z bardzo daleka.

Symbolem potęgi natury było też największe na wyspie drzewo rosnące nieopodal Mokos.

Zimy upływały tu łagodne a deszcze w porze letniej pojawiały się dość często.

Na południu rozciągała się bardziej sucha i mało zaludniona kraina, Pobrzeżem Południowym zwana. Niewielka pustynia blisko portowego miasta Timeria skrywała przysypane piaskiem tajemnicze starożytne ruiny.

Główny ośrodek tego regionu różnił się od większości grodów wyspy swoją architekturą z białego piaskowca.

W znajdującym się tu zamku rezydował niegdyś Timerion, okrutny władca z czasów wielkiego chaosu, który po detronizacji zniknął w nieznanych okolicznościach.



Księstwo Wschodnie pełne było starych warowni na szczytach wzniesień, często popadających w ruinę.

Stanowiły wspomnienie świetności regionu złożonego niegdyś z wielu malutkich krajów, które podobnie jak Północ, nie brały udziału w licznych konfliktach epoki wielkiego chaosu. Adgard był tu jedynym większym i zarazem głównym ośrodkiem słynącym z wielkiej statui bogini Mokia.

Główną osadę północnej części wyspy, pełnej majestatycznych gór i fjordów, stanowiła duża drewniana osada o nazwie Likuda.

Z uwagi na zimno i zdradliwe skaliste wybrzeże, statki z pozostałych regionów rzadko zapuszczały się na tutejsze wody.

Krainę tę zamieszkiwali Likudzi, lud nieco odrębny kulturą i tajemniczy, choć przyjazny.

Czasem ich długie łodzie zapuszczały się do Mondeonu i miast portowych Pobrzeża Południowego, przywożąc bursztyn nawet do odległej Timerii.

Likudzi byli kojarzeni z prastarymi tradycjami szamańskimi i magią.



Głównym, choć jednocześnie tylko symbolicznym kultem, zarówno tu, jak i na całej wyspie, darzono boginię Mokię.

Kapitan Hugo w swoich zapiskach nazwał cały ten nurt „Mokonizmem”.

Wizerunki matki wszelkiego życia, na wpół kobiety i drzewa lub niewiasty z potężnymi konarami zamiast włosów wypełniały wnętrza świątyń na całej wyspie.

O ochronie i dobrobycie, jaki przynosi życie w harmonii z naturą, przypominały także stare kamienne kręgi występujące w regionie Śródwyspia, zwłaszcza w pobliżu Mokos.

Jak doprecyzował kapitan w swoich kronikach, palono w nich ogniska symbolizujące moc życia i słońca wskazując drogę pielgrzymom do świętego miasta oraz duszom zmarłych do innego świata.

Mokia będąca wyobrażeniem matki natury, przypominała o tym jakim bogactwem darzy człowieka otaczający go świat. Nie była boginią w rozumieniu jakie znał Hugo lecz ważnym symbolem wypełniania przesłania tej idei w codziennym życiu.



Ważny dla wyspiarzy był także władca wód Ocevid, widoczny głównie w kulturze Północy oraz portowych miast Pobrzeża Zachodniego. Przedstawiano go zazwyczaj jako brodatego mędrca z rybim ogonem. Trzecim z panteonu tutejszych bóstw był Chorsnox, zwany Panem Snów. Godeończycy lubili rozmyślać o snach, szukając odpowiedzi na to, czy mają one jakieś znaczenie. Chorsnox jawił się jako symbol strzegący tej tajemnicy.

Codex Godeonum, który jak wierzano, napisali legendarni bracia, założyciele Godeonii nie był typową księgą praw krępujących tutejsze społeczeństwo, lecz czymś zgoła innym. Dawał zupełną wolność filozofii, jednak jak zauważył kapitan: wielkie oddanie wobec natury zazwyczaj łączyło się tu ze wspomnianą Mokią, nawet jeśli pozostawała jedynie symbolem. W Godeonii nie praktykowano zbyt wielu świąt ani też cyklicznych obrządków, takich jak msze w rodzinnym kraju Hugo. Bogowie byli tu postrzegani bardziej jak mityczni mędrcy przypominający o tym, co ważne.



Od czasu do czasu kapłani zbierali się w starych kręgach, świątyniach oraz wokół świętych drzew, by słowami, a niekiedy tańcem, wspólnie swoją wdzięczność i szacunek za wszystkie dary wyrazić. Codziennie w miastach był śpiew słyszany z wież świątynnych na cześć Mokii, a tak naprawdę wszechobecnej natury, często poprzedzający bicie dzwonów lub przeplatany z ich dźwiękiem.

Ocevid także nie wymagał celebracji. Hugo zauważył w swoim dzienniku, że bardziej filozofia to była niż wiara, a opisał ją jako odbicie własnego ducha i odwagi w sobie samym.

Od zawsze uważał, że świadomość własnych możliwości jest cechą ludzi naprawdę wolnych, ale dopiero tu poznał świat na takiej filozofii zbudowany.

Godeonczycy mawiali, że każdy ma w sobie własnego Ocevida, czyli moc pokonywania przeciwności odpowiednim nastawieniem umysłu. Wewnętrzna Mokia przypominała o miłości do każdej istoty oraz do siebie, a Horsnox prowokował do pogłębiania wiedzy o świadomości i snach.

Hugo był zaintrygowany tą filozofią, która tylko z wierzchu przypominała religijne kulty, widząc w niej odwrotność tego, co znał z ojczyzny. Podziwiał gorliwość w codziennym wypełnianiu przekazu kojarzonego z postacią Mokii i zgodnego z najbardziej uniwersalnymi wartościami. Tych dążeń nie zepsuła tu ludzka hierarchia ani bezwolny kult postaci. Absolutny szacunek dla świata wokół dawał otwartość umysłu, a dzięki temu także radość z życia. Hugo zastanawiał się, jak to wszystko działa. Odnotował także, że w istocie rzeczy bez tych kultów ludzie wielkiej wyspy najpewniej wyznawaliby te same wartości. Jednak nie odrzucili prastarych postaci, wiedząc, że takie umocnienie przekazu, wedle którego chcą postępować, warte jest zachowania i w niczym umysłu nie rozprasza.

W pobliżu miast istniały charakterystyczne wioski z wieloma wiatrakami. Były dodatkowym zapleczem na wypadek niedostatku. Każdy mógł się tam osiedlić tymczasowo lub na stałe. Gospodarz rozmawiał z kapitanem każdego dnia, zabierając go często na krótkie wycieczki po pobliskich miejscach.

Podróżnika dziwiła znikoma waga złota, które tu na wyspie miało wartość niewiele większą niż każdy rzadziej od piasku występujący kruszec.

Deonks nie podzielał tego zdziwienia, zwłaszcza słysząc od kapitana o tym, jak wiele zła sprawia chęć gromadzenia złota, czy innych dóbr w jego rodzinnym świecie. Dziwiły go też surowe prawa nieprzynoszące prawdziwej sprawiedliwości. Te, o których opowiadał mu kapitan nie były w tym świecie potrzebne.

Samowystarczalność i prawdziwa świadomość tego co ważne, dawała ludziom uśmiech i cel. Dziwiła go również władza, którą trzeba usuwać siłą, kiedy przestanie słuchać ludu, podobnie jak podział na klasy społeczne z góry wyznaczające każdemu jego rolę i miejsce.

Podkreślił także, że w dawnym czasie w Godeonii mogło być podobnie i nawet wzajemne krwawe podboje, władcy poszczególnych miast-państw czynem chwalebny nazywali.

Czas tzw. wielkiego chaosu nie był jednak zbyt chętnie przypominany, by nikomu nie dawać przykładu na przyszłość, ale zapamiętany jako swoista legenda założycielska.

– Jak to możliwe, że dokonaliście tak wielkiej zmiany? – zapytał Hugo.

– Nie wiadomo dokładnie, kiedy i jak to nastąpiło, ale świadomość ludzka zaczęła wzrastać – zaczął tajemniczo Deonks, po czym kontynuował swoją opowieść.

– Dawne to dzieje i nie całkiem już pamiętane, jednak każde wielkie miasto republiką kiedyś było, a wszystkie niemal toczyły wojny o terytoria i wpływy. Naród kiedyś jeden, na drobne się rozmiął, a niechęć wzajemną dla celów swych nikczemnych podsycali lokalni władcy. Nie do końca wiadomo, skąd wzięli się dwaj mędrcy, którzy odmienili wszystko otwierając ludzkie umysły i pokazując, że świat może działać zupełnie inaczej. Jedna z legend głosi, że pojawili się tak jak wy z daleka i zaprowadzili nowe porządki, ale inna opowieść wywodzi ich od Likudów zamieszkujących ziemie północne, ludu, który wiedzę ma prastarą i obecną także w księdze życia. Odwiedzili każdego z władców, proponując swoje remedium na chorobę władzy i wszystkiego, co sprawia, że ludzki umysł zamyka się w kręgu zła, by powtarzać bezustannie te same błędy.

W Mondeonie i Godeonie z nieufnością wielką ich przyjęto, lecz wkrótce po tym dwa mocno zwaśnione dotychczas kraje w jeden się scalily, a kolejne za ich przykładem poszły.

Płomienne przemówienia braci królów, jak ich początkowo nazywano w wielu miastach i twierdzeniach naszej wyspy, były nieocenione. Nigdy wcześniej nikt samą mową i myślą dobrą, nie osiągnął tak wiele. Niezależne kraje na równych prawach do wspólnej przystąpiły unii, uznając wspomniany manuskrypt Codex Godeonum, który po dziś dzień jest dla nas ważny.

Nie jest do końca pewne, czy bracia byli jego autorami, czy też inspiracją stały się zapisy w zwojach znalezionych pośród ruin starożytnego miasta nieopodal Timerii.

Deonks wyjaśnił też, że dawni myśliciele z czasów wielkiego chaosu przypisywali istnienie tych zniszczonych budowli przodkom, którzy już dawniej umieli stworzyć lepszy świat. Relikty ich pisma odnajdowano jednak tak sporadycznie, że trudno było powiedzieć coś więcej o tajemniczej cywilizacji sprzed wielu wieków.



– Wiemy o nich to, że każdą żywą istotę postrzegali jak dobro najwyższe. Nie odbierali więc godności czy wolności żadnemu stworzeniu. Tyle zdążyliśmy wyczytać z reliktyw w ruinach, ale to daje nam dziś dodatkową podstawę do trwania w takim samym jak oni przekonaniu, choć wcześniej zapomniano o tym na bardzo długi czas – dodał gospodarz.

Kapitan dziwił się, że poza krańcami znanego mu świata odnalazł łąd na swój sposób tak bardzo podobny i jednocześnie odmienny od tego wszystkiego, co znał dotychczas.

Legenda o dwóch braciach

Jedna myśl nie dawała kapitanowi spokoju. Kiedy obserwował uśmiechniętych ludzi z okna, zastanawiał się, jakim cudem, nawet nie dowierzając tym wszystkim opowieściom o wyspie, nie widzi tu tych, co topią udręki w zgubnym upojeniu czy zakrzykujących się we wzajemnej złości chciwców, a jedynie śmiech i dźwięk skrzeczenia mew, zmieszane z delikatnym skrzypieniem masztów na wielu kołyszących się przy nabrzeżu statkach. Od czasu do czasu dobiegał go też dźwięk dzwonów, choć i one brzmiały jakby radośniej niż te, które znał z ojczyzny, zwiastując jedynie porę dnia oraz słyszany chwilę później śpiew z wież świątynnych. Świątynie były tu otwarte bez przerwy, choć Deonks często podkreślał, że prawdziwą świątynią jest ciało każdej żywej istoty oraz świat natury, któremu wszystko zawdzięczamy, a owe miejsca i wizerunki jedynie umacniają i przypominają o sile, stwarzającej to wszystko. Kapitanowi z czasem coraz bardziej podobało się to, co słyszał o tym świecie. Zauroczoney Godeonią niemal zapomniał o złocie, przyprawach czy innych dobrach, które ucieszyłyby jego królową.

Na pytanie kapitana jak to możliwe, że ten świat tak mocno się odmienił, gospodarz zaczął ponownie snuć opowieść o dwóch mędrkach.

Tajemniczy przybysze pojawili się w kronikach wyspy nagle i najpewniej pochodzili z innego odległego świata za wielką wodą. W tym czasie poszczególne księstwa na wyspie toczyły ze sobą wyniszczające wojny od bardzo dawna.

Największymi rywalami byli książęta Mondeonu i Godeonu, których odwieczna zwada przysparzała ludności obu krain wiele cierpienia.

Kiedy obu władców odwiedzili tajemniczy bracia, nastąpił nieoczekiwany przełom i swoisty cud.

Król Godeonu po ich wizycie doznał oświecenia.

Zrozumiał, jak wiele złego zrobił, pragnąc większej władzy, która nie dawała mu prawdziwego szczęścia. Wkrótce oba kraje stały się jednym, a to był dopiero początek.

Dwaj mędracy nieśli każdemu księstwu na wyspie nową wizję świata, która miała już na zawsze zło wojny, zawiści i chciwości wykorzenić.

Głoszona przez nich filozofia otworzyła wyspiarzom umysły na to, jak dalece warto zawierzyć własnej woli, kiedy odrzuci się to wszystko, co niszczy: nienawiść, pojęcie wroga, chciwość czy wywyższanie się ponad inne istoty.

Według tej idei każdy sam swój los kreował troszcząc się o to by zwątpieniem czy złą wolą, poczucia własnej sprawczości nie zepsuć. Poczucie wpływu na bieg wydarzeń było w niej bardzo silne.

Władcy poszczególnych krain czuli zmęczenie konfliktami nieustającymi od dekad, więc skłonni byli przyjąć nową wiedzę, uznając to za próbę zakończenia tego, co nie przysparza nikomu realnych korzyści i zdaje się nie mieć końca.

Wizja wspólnego świata bez granic i wszelkich uczuć, które niszczą dobro wspólne, nie przekonała jedynie Timeriona, buńczucznego władcy księstwa Timerii na południu wyspy, z okrucieństwa i chciwości znanego.

Jego wizją było władanie na całym lądzie. Istnieją zapiski kronikarzy, świadczące o tym, że to właśnie on starał się skłócać ze sobą poszczególne królestwa.

Z czasem po procesie zgody zainicjowanym przez mędrców, zwanych także braćmi królami, jedynie on pozostał poza unią zjednoczonych krajów.

W nowej sytuacji jego poddani zbuntowali się, a bracia ponownie przybyli do miasta, aby się z nim spotkać. Następnego dnia uciekł pod osłoną nocy i od tej pory nigdy go już nie widziano. Mawiano potem, że zabrakło mu prawdziwej odwagi by z własnymi uczynkami się zmierzyć.



Księgę, przypisywaną braciom, nazwano Codex Godeonum lub mniej oficjalnie księgą życia. Zapisano w niej teksty o tym, jak wiele może zmienić człowiek, który uwierzy we własne możliwości i wolę. Owo prawo stanowienia miało sens tylko wtedy, kiedy już istota ludzka wszelkiego gniewu i zawiści się wyzbyła.

Teksty pomagały w zrozumieniu idei wedle której, kierując się tylko dobrym zamiarem wobec drugiego człowieka i innych istot, samemu osiągnąć można prawdziwe szczęście.

Ważne było to, by nawet w myślach wykorzenić jakąkolwiek złość czy zawiść, na każdego patrząc z niekłamaną miłością, jaką drugiego darzyć się powinno.

Jak napisano w tej księdze:

„Tam, gdzie jest władza, nie ma miejsca na miłość, a świat bez niej nie może być sprawiedliwy ani dobry w ostatecznym rozrachunku dla nikogo. Tam zaś gdzie miłość jest i szacunek dla wszelkiego życia, władza nie jest nikomu potrzebna jako krępujący wolność relikwiarz przeszłości.”

Zgodnie z kodeksem, każdy był tu sobie równy i wiedział też jak ważne jest to, by nie krzywdzić żadnej istoty czy człowieczego bliźniego, choćby słowem czy nawet myślą. Nie dziwiło, że rodzice z wielką dbałością przekazywali tę wiedzę dzieciom. Czy mogą bowiem istnieć większe i bardziej autentyczne wartości, ważne dla przyszłych pokoleń? Specjalnie wyważona dieta oparta na starej wiedzy o roślinach, pewien rodzaj zboża i tajemnicza rzecz zwana lamiru, ułatwiały całkowite wyeliminowanie wykorzystywania zwierząt, co stanowiło w księdze bardzo ważną podstawę.

Każda żywa istota, jako rozumna oraz odczuwająca na równi z człowiekiem, takie samo prawo do życia i wolności miała. Nie wykorzystywano więc zwierząt w żaden sposób. Podróże trwały długo, nie było tu zaprzęgów ani innych form tego, co nazwano by zniewoleniem.

Hugo napisał później, że księga ta potwierdzała w istocie rzeczy prawa naturalne, które według niego być może każdy nawet w jego świecie podświadomie odczuwał, choć nikt wcześniej nie zadał sobie trudu, by tak mocno świat podług nich odmienić.

Po konfliktach dawnych księstw, czasy godne zapomnienia, stały się już tylko echem przeszłości, sporadycznie uwiecznianym na freskach. Historia ta była zapamiętana bardziej jako legenda wiążąca się z powstaniem wspólnego królestwa wyspiarzy. W przypominaniu o niej za ważniejszy uznawano nowy porządek, niż stare niechlubne dzieje przed nim.

Deonks snuł dalej opowieść o zwyczajach Godeonii, o które z wielkim zaciekawieniem wypytywał go kapitan Hugo.

Najdziwniejszy wydał mu się brak odgórnej władzy i znanej mu organizacji życia społecznego. Niezależni wyspiarze kodeks braci niczym świętą księgę za wzór postępowania uznawali, choć to, co zawierała, mieli w umysłach jako codzienne i pospolite zgoła prawa.

W szacunku wielkim dla natury przejawiała się wdzięczność opiekuńczej Matce Ziemi za to wszystko, co daje ona ludziom i wszelkiemu stworzeniu.

Ta filozofia była tu powszechna, wpisując się w sens tekstów z owej księgi życia.

Kapitan, notując swoje spostrzeżenia w dzienniku zauważył, że ludzie wolni od praktyki zabijania i niewolenia zwierząt, zdawali się też bardziej rozumieć potrzebę owej harmonii ze światem wokół i naturalnej wdzięczności za wszystko, co daje im natura.

Być może dlatego prastary kult bogini Mokia odrodził się w podobnym czasie kiedy zmienił się tu cały porządek rzeczy.

Rozległe stare bory, porastające liczne wzniesienia, nazywane były Święta Puszcza.

Obszar ten zajmował większą część rozległego Śródwyspia.

Las wolny był od wycinek. Te przeprowadzano tylko w małych, sadzonych specjalnie na potrzeby doczesne gajach.

Waluta istniejąca w formie metalowych monet miała tu wartość symboliczną i mogła być używana zamiennie z produktami na wymianę, jako ułatwienie.

Samo złoto występowało na wyspie w dużej ilości, więc było doceniane jedynie jako jeden z bardziej ozdobnych dla wystroju wnętrz kruszców. Gdyby go zabrakło, zapewne zastąpiono by je jakimś innym zdobnym metalem, nie opłakując straty tak, jak miałyby to miejsce w świecie, z którego przybył Hugo.

Pojęcie bogactwa było wyspiarzom zupełnie obce, dlatego gromadzenie monet nikomu niczego by tu nie przyniosło. Handel miał formę głównie wymienną. Samo bogacenie się zapewne uznano by tu za rzecz dziwną, a bynajmniej nie mającą takiego sensu jak na ojczystym lądzie kapitana.

Dzięki kodeksowi a może bardziej świadomości, w jakiej ta księga utwierdzała tu obywateli, Godeonia miała być na zawsze wolna od władzy, wyzysku i tym samym niesprawiedliwości wywoływanej przez niepotrzebne podziały z przeszłości, których tu już nawet nie pamiętano.

Hugo słuchając o zwyczajach tego świata, coraz częściej zastanawiał się też nad tym, czy dałoby się owe idee przeszczepić na grunt jego ojczyzny, budowanej od pokoleń w tak odmienny sposób.

Pamiętając o tym, jak wyspiarze traktują złoto i podobne dobra doczesne, przypominał sobie także, jak ważny powinien pozostać dla niego cel rejsu. W miarę słuchania kolejnych opowieści zaprzyjaźnionego Godeńczyka zdawał sobie jednak coraz mocniej sprawę z tego, jak mizernym i krótkotrwałym dobrem mogłoby być potencjalne bogactwo, które przywiezie stąd dla ojczystego kraju.

– Przyjacielu Deonksie, wdzięczny jestem za wszystko, lecz mój świat pogrążony jest w takim chaosie jak wasz kiedyś. Po zarazie złoto jest tam nadzieją na odbudowę kraju. Uświadomiłeś mi wiele, ale skoro tu nie ma ono większego znaczenia... – zaczął nieśmiało Hugo.

– Cóż ci po złocie, które w twoim świecie przynosi ból i poniżenie, będąc nawet powodem do zabijania? – przerwał mu Deonks.

Nieco zawstydzony Hugo zdał sobie sprawę z tego, że przywiezienie stąd kruszca mogłoby oznaczać zgubę także dla tego świata i wszystkiego co tu zbudowano.

Doceniając mądrość przyjaciela z Mondeonu, zapytał, czy mógłby uzyskać coś innego co nie zagrażałoby istnieniu Godeonii, zastrzegając, że nigdy ani jednym słowem istnienia wielkiej wyspy nie zdradzi.

– Z nadzieją, że wyjedziesz stąd przyjacielu bogatszy o to co najcenniejsze, zaoferuję ci także coś, co być może będzie pomocne w ratowaniu się przed tym, co twój kraj i twoje wcześniejsze życie zniszczyło – odparł obiecującym głosem Deonks.



Księga opisywała też wszelkie znane na tej wielkiej wyspie stworzenia i rośliny.

Lasy zamieszkiwały tourny, podobne do żubrów, acz jeszcze od nich potężniejsze i inne liczne stworzenia. Były tu jelenie, lisy, kotowate zwierzęta nazywane kamirami, wilki i mniejsze istoty w większości podobne do tych, które znał Hugo.

Gatunki ptaków wydawały się tu niezliczone, a może wiedza wyspiarzy o ich świecie była zwyczajnie większa niż u jego rodaków?

W opowieściach Deonksa pojawiały się też wielkie drzewa podobne do platanów, darzone szczególną uwagą. Przypisywano im tajemniczą i mocno odczuwalną moc.

Platanowce rosły głównie na obszarze lasów Śródwyspia, a najstarsze z nich miało początki dziejów człowieczych na tej wyspie pamiętać.

W księdze spisano wiedzę o wielu cudownych lekach, które były tu na wyciągnięcie ręki oraz wiele przydatnych informacji o ziołach wszelakich i tajemniczej roślinie, podobnej do paproci, o której wspominał Deonks.

Nie wiadomo do końca czy mędrcy powrócili do swojego świata. Powszechnie przyjęto, że odpłynęli, kiedy już zobaczyli, jak ich przekaz niczym nowy kwiat kiełkuje, a świadomość zmienia to wszystko, co tu zastali.



Świat wyspiarzy charakteryzowały też swoiste wynalazki. Drewniane rury i zbiorniki na tyłach budynków, gromadziły wodę deszczową, służącą głównie do nawadniania poletek.

Każdy miał też łaźnię z małym wodospadem, jak nazwał ów przybytek techniki Hugo. W specjalnym pomieszczeniu woda po odblokowaniu drewnianej zastawki, spływała z rury pod sufitem.

Podobne sztuczki miały także pomagać w wioskach, kiedy nawadniano tamtejsze poletka.

Świątynie były tu podobne do tych z rodzimego kraju Hugo.

Dużą rolę zdawała się odgrywać sztuka wszelakiego rodzaju. Malowidła bywały widoczne nawet na fasadach budynków. Największe wrażenie na żeglarzu robiły wielkie freski na wysokich wewnętrznych ścianach świątyń.

Podróżnik był zafascynowany dalszymi obszarami tego rozległego kraju i głodny dalszych doświadczeń.

.

Wyprawa do Mokos

Następnego dnia do kapitana przyszedł Deonks, by zaproponować podróż celem dalszego poznania kraju i spełnienia obietnicy. Hugo zgodził się chętnie na propozycje dłuższej wyprawy.

– Dokąd zmierzamy przyjacielu i co chcesz mi właściwie pokazać ? – zapytał kapitan.

– Opowiem ci więcej o tym, co zobaczysz, kiedy już to zobaczysz – odpowiedział Deonks.

Wyruszyli pieszo następnego dnia. Kilku marynarzy także wybrało się z nimi w podróż. Odległości między miastami pozwalały na to, by każdego dnia dotrzeć do wygodnego miejsca odpoczynku przed zmrokiem. Część dróg stanowiły wodne kanały i rzeki.

Po za murami portowego Mondeonu, rozpościerał się rozległy widok na łagodne wzniesienia z polami upraw.

Liczne stojące tu drewniane wiatraki kręciły się powoli na wietrze, a w nozdrza uderzał przyjemny i wyraźny zapach świeżego, rześkiego powietrza.

Hugo znów miał wrażenie, że to co wydaje się tak bliskie i znajome, jest czymś zupełnie innym; wieś wyglądała sielsko, jednak dziwił go brak zwierząt.

Rzadko spotykani w tym miejscu tubylcy byli ubrani zarówno w barwne stroje jak w mieście, jak i też szaty przypominające strój mnicha, które były alternatywnym wygodnym ubiorem niekiedy także nie pozbawionym barw.

Niektórzy nosili wyjątkowo kolorowe odzienie, składające się np. z nogawic o dwóch różnych odcieniach i kapoty o innym jeszcze zabarwieniu, zupełnie tak jak większość mieszkańców miast.

Kolory miały wyrażać różnorodność i bogactwo natury oraz radość z jej darów.

Hugo zastanawiał się, jak możliwe jest takie funkcjonowanie świata i czy rzeczywiście wszyscy są tu tak szczęśliwi, jak mu się wydaje.

Pięknie prezentuje się bowiem sprawiedliwość, w której nie ma szlachetnie urodzonych, a dary ziemi każdemu są na równi dostępne. W tym świecie, gdzie każdy od małego uczony jest jedynie najprawdziwszych uniwersalnych wartości, żaden przymus czy forma nadzoru nie miałaby racji bytu. W poczuciu własnego i wspólnego dobra wyspiarze sami dbali o swoje miasta i wioski, mając do tego szczerą zapał.

W istocie rzeczy, trudno chyba o świat bardziej przyjazny, kiedy da się szczerą wiarę w to wszystko, a wątpliwości gasi osiągnięta tu sprawiedliwość rzeczy.

Tę wiarę trudno osiągnąć nie zaprzestając porównań, jednak każda idea rodzi się z odwagi i odrzucenia tego, co miało być podtrzymywane.

Nie istnieją bowiem rzeczy niepodważalne, choćby nawet tysiąc lat istniały, kiedy nie przynoszą pożądanego efektu – rozmyślał Hugo.

Coraz mocniej wierzył w prawdziwe szczęście i mądrość tego ludu.

Grupa podróżników minęła jeszcze kilka starych wiatraków i po krótkim odpoczynku ruszyła dalej na wschód ku środkowej części wyspy, zwanej Śródwyspiem.

Deonks zdradził towarzyszowi podróży, że odwiedzą wspomniany wcześniej Godeon oraz wiele innych miejsc.

Za rozległymi łąkami, uprawami i ostatnim wiatrakiem, zaczynał się stary las rosnący częściowo na bagnie. Można je było pokonać dzięki przygotowanym drewnianym kładkom, stanowiącym dalszy ciąg traktu do pierwszego miasta.



Z polany na skraju lasu, rysowała się odległa panorama malowniczego grodu. Białe mury niedużego miasta na wzniesieniu połyskiwały w świetle zachodzącego słońca. Była nim stara Gryfia.

Tu, pośród krętych uliczek – zabudowanych podobnymi do siebie jednopiętrowymi szachulcowymi domami – stał także nieco wyższy i bardziej okazały budynek, w którym wędrowcy zatrzymać się mieli.

O zachodzie słońca widok z okien był wyjątkowo piękny.

Hugo podziwiał stojącą w blasku promieni zachodzącego słońca wyniosłą wieżę dominującej nad miastem świątyni.

W oddali za murami opasującymi gród, widoczne były góry, w stronę których podróżnicy mieli wyruszyć rankiem.

Następnego dnia kamienista droga wznosząca się coraz większymi stromiznami po wzniesieniach, stawiała się z każdą chwilą bardziej malownicza.

Często z traktu widoczne były piękne doliny poniżej czy majestatyczne skały o niekiedy przedziwnych kształtach.

Podróżnicy powoli zmierzali ku dolinie największej na wyspie rzeki o nazwie Goderiv. Widok wielkiej wodnej wstęgi oraz majestatycznego miasta Godeon był niezwykle. Na drugim brzegu potężnej rzeki, białe wieże świątyni górowały ponad miastem otoczonym przez wysokie mury obronne, zbudowane z białego kamienia i najeżone wieloma basztami. Liczne bramy strzegły dostępu do barwnej zabudowy wznoszącej się lekko ku górze. Obwarowania te, jak wspomniał przewodnik z Mondeonu, były jedynie pamiątką po odległym czasie chaosu, lecz pozostawiano je w wielu miastach, nadając im często także funkcje mieszkalne.

Do miasta nie wiódł żaden most. Jedynym sposobem przeprawy były łodzie i tratwy przy niewielkim nabrzeżu.

Czekali tu wioślarze. Jeden z nich zachęcił gestem podróżników.

Po przekroczeniu bramy miejskiej na drugim brzegu, Hugo podziwiał wysokie smukłe domy przy szerokim trakcie stolicy.

Architektura była tu nieco inna niż w portowym Mondeonie. Przeważały tu domy z białego kamienia, zdobione rzeźbieniami i zdobnymi szczytami, a obok nich wznosiły się także kamienice szachulcowe oraz ceglane. Część z nich pokryto barwnymi freskami na fasadach, a dachy niemal wszystkich zostały wykończone czarnym gontem.

Idąc wzdłuż kolorowej mozaiki domów, Hugo zadarł głowę, spoglądając na potężną wieżę katedry, której wysokie przestronne wnętrza pokryto barwnymi malowidłami.

Wielkie naścienne freski przedstawiały wizerunki zwierząt i roślin oraz wyobrażenie bogini Mokia.

Jako potężny byt symbolizujący dobro natury, była uważana za matkę wszelkiego życia. Sklepienia ozdobiono wizerunkami gwiazd, ptaków oraz stworzeń przypominających smoki. Magiczna atmosfera tego monumentalnego wnętrza budziła zachwyt kapitana, który tak pięknego wnętrza pełnego fresków nigdy jeszcze nie widział.

Panowała tu dostojna cisza a każdy najdrobniejszy nawet szept, odbijał się szerokim zwiłokrotnionym echem. Wysokie okna wpuszczały dużo światła, przez co malowidła wydawały się jakby żywe. Hugo, będąc pod wrażeniem tego miejsca, nazwał je w swoich kronikach świątynią światła. Nie było tu regularnych mszy czy obrządków a jedynie spokój i sztuka pomagająca w kontemplacji w dowolnej chwili w ciągu dnia i nocy.

Kapłani poza czasem sporadycznych świąt, dbali tylko o porządek i podtrzymanie światła pochodni symbolizującego życiodajne słońce.

Rytuwały pojawiały się jedynie kilka razy w roku, przypominając o tym, że prawdziwym sanktuarium jest także wszechobecna natura, której człowiek zawdzięcza wszystko, zwłaszcza jeśli ten szanuje ją z oddaniem.

Kapitan zanotował w swoich zapiskach, że w jakimś sensie przypomina to trochę wiarę znaną mu z jego ojczyzny ale tu niczym nieskażoną. Godeończycy cenili sobie wypełnianie swoją postawą w życiu codziennym przekazu płynącego z ich wiary bardziej niż kult wizerunku samej bogini. Wcielenie natury pod postacią Mokii było tu jednak wszechobecne.

Gdzieś z wysoka dochodził śpiew, odbijający się delikatnym pogłosem po wnętrzu.

Na wieży świątynnej kapłanka wykonywała pieśń dziękczynną dla Mokii.

Każdego dnia, zwłaszcza o poranku i zmierzchu z wież licznych świątyni słyszeć było podobny śpiew. Hugo, zafascynowany tym wszystkim, poprosił Deonksa o pozostanie w stolicy nieco dłużej. Dzięki temu zobaczył stary potężny zamek, niegdyś siedzibę lokalnego władcy.

Przechowywano tu oryginalny manuskrypt przypisywany braciom mędrcom, czyli Codex Godeonum. Kapitana zachwyciły także liczne domy z malowidłami motywów roślinnych na fasadach. Najbardziej zaskakujący okazał się jednak potężny monument przedstawiający legendarnych braci, pokryty kolorowymi glazurowanymi płytkami.

Paradoksalnie przypominał o tym, że jako zwykli ludzie byli w stanie zmienić tak wiele, dając każdemu siłę w sobie do podobnej wiary w zmienianie rzeczywistości wokół. Korony na ich głowach nie symbolizowały tu władzy lecz wiedzę.

Kapitana naszła myśl, że chciałby w tym świecie pozostać na długo a może nawet na zawsze, gdyby tylko mógł.



Po dłuższym czasie spędzonym w mieście, podróżnicy ruszyli dalej. Wiele godzin płynęli łodzią przez kanał wiodący ku następnemu grodowi. Początkowo znów oglądali kojąco spokojne pejzaże pełne drewnianych wiatraków, by później nieco bardziej wartkim nurtem przeprowiać się przez bardziej górski i leśny odcinek wodnej drogi.

Po kilku godzinach, oczom wędrowców ukazało się niewielkie miasto Bordeny.

Malownicze miasteczko z kolorowymi domami było idealne na kolejny odpoczynek.

Następnego dnia towarzysze podróży dotarli do wielkiego prastarego lasu.

Szlak był dobrze przetarty i utwardzony kamieniami, jednak w wielu miejscach korzenie wielkich drzew wybijały bruk, a potężne paprocie, skrzypy oraz inne rośliny wdzierały się na drogę.

W pewnym momencie trakt stał się piaszczysty, a gałęzie trzeba było odchyłać ręcznie.

Las był tu ciemny i mroczny. Tylko wiązki promieni słonecznych oświeślały delikatnie drogę.

Hugo zatrzymał się przy połyskujących blaskiem grzybach. Zaciekały go podobne do paproci rośliny z małymi czerwonymi owocami na łodygach.

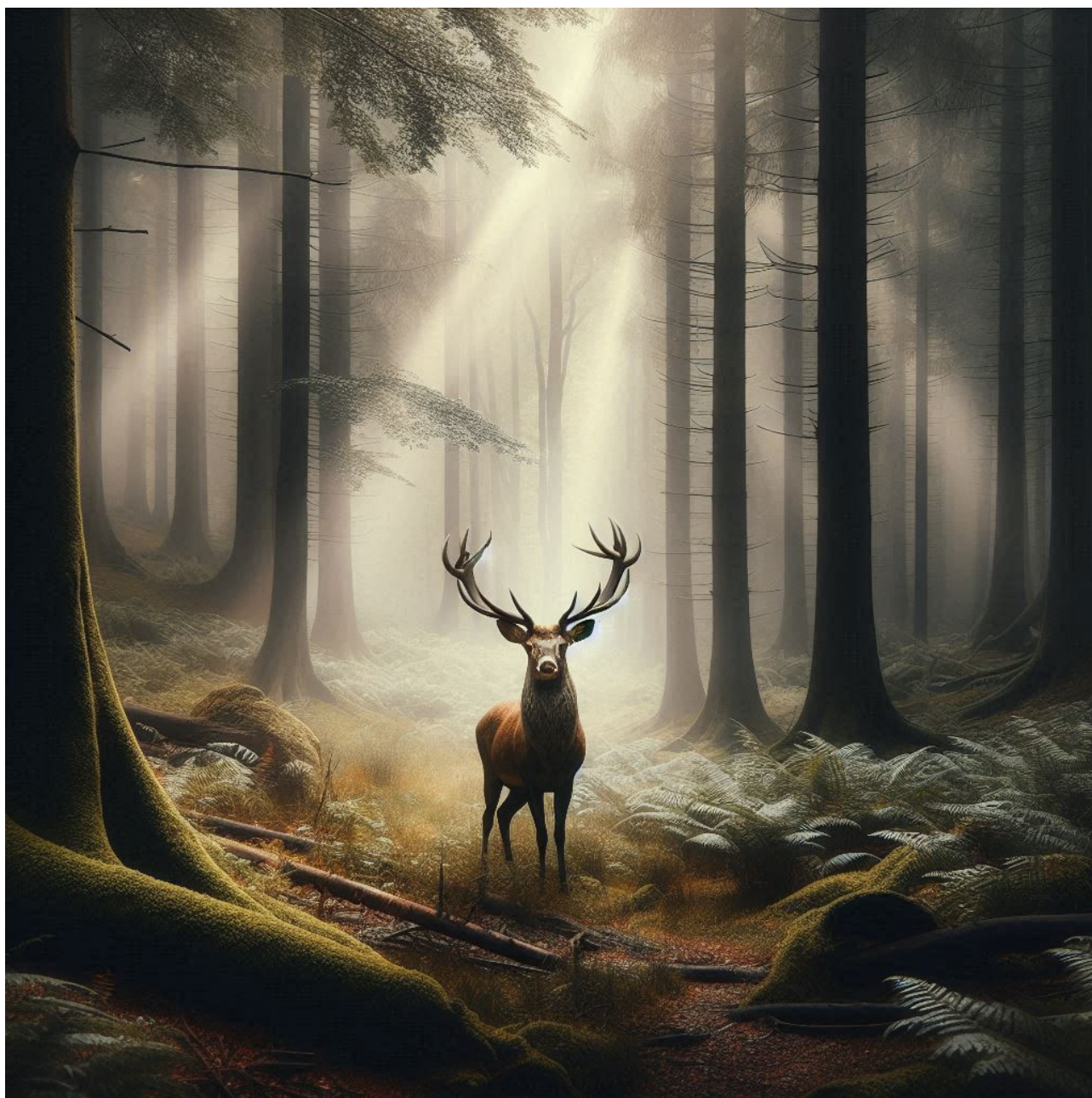
Od czasu do czasu zauważał także tajemnicze wysokie monumenty z wyrytymi inskrypcjami tonące w gęstej zieleni.

– To święty las, który istnieje tu od pradziejów. Nie zbieramy tu niczego w celu innym niż dla zaspokojenia głodu czy produkcji mikstur leczniczych. To, czemu się przyglądasz, to cenne lamiru.

O tym, co to takiego opowiem ci później – wyjaśnił z uśmiechem Deonks, wskazując na podobną do paproci roślinę z czerwonymi owocami.

– Naprawdę na nic tu nie polujecie? – zapytał Hugo.

– W twoim świecie istoty są zabijane w ich własnym domu, mimo iż inne trzymacie już w ciasnych zagrodach. Tu, jak już wiesz, nie jest to konieczne ani prawe. Sztuką jest żyć tak, by nasze istnienie nie odbywało się kosztem cudzego cierpienia. Nie jest to takie trudne jak może ci się wydawać. Dlatego zwierzęta nie obawiają się nas, a to pozwala czerpać radość z życia w harmonii ze światem wokół. Przepraszam przyjacielu, że wciąż krytykuję to, co tobie jest bliskie, ale opowiedziałeś mi już zbyt wiele o brutalnych regułach twojego świata – odpowiedział mu towarzyszący podróżny.



Hugo był coraz bardziej zawstydzony zwyczajami swojej ojczystej ziemi. Wiedział już, że niezależnie od tego, co jeszcze chciał mu pokazać Deonks, prawdziwym skarbem będzie dla niego wiedza, którą wyniesie z tego miejsca. choć obawiał się, że ciężko byłoby sprawić, aby te idee rozpowszechniły się w jego kraju.

Nagle przed wędrowcami przebiegło stado jeleni, a jeden z nich, z wielkim porożem, dostojnie stanął im na drodze, przypatrując się spokojnie, niczym zaciekawiony gospodarz tego miejsca. Wyglądał jak prawdziwy król lasu i wyraźnie nie obawiał się kontaktu z człowiekiem.

Stał tak blisko, że niemal dałoby się go dotknąć, a w jego spojrzeniu nie było żadnego strachu. Kapitan opisał później ten wspaniały widok jako dowód na to, że natura potrafi w zaskakujący sposób okazać wdzięczność za wszechobecny szacunek dla niej.

Po chwili las przerzedził się.

W blasku słońca połyskiwała polana z prastarym kamiennym kręgiem.

Tuż za nim zaczynało się wielkie urwisko, odsłaniając szeroki widok doliny poniżej.

Wędrowcy skręcili idąc dość stromą drogą w dół by po dłuższym czasie dotrzeć do miejsca, gdzie z oddali w widłach rzeki majaczyła panorama miasta na wzgórzu.

Gród ten, choć niewielki, najeżony był wieżami świątyni, a Deonks wyjaśnił, że to już słynne Aterby, zwane małym Mokos.

Na noc zagościli w tym miejscu. Mityczne miasto pielgrzymów było już blisko stąd.

Same Aterby stanowiły ważny przystanek dla pielgrzymek, przybywających raz w roku z całej wyspy do świętego miasta, położonego ledwie pół dnia drogi stąd. Z tego powodu nazywano je czasem małym Mokos. Budowle były tu wzniesione z białego piaskowca.

Miasteczko było niezwykle ciche. Za murami dało się słyszeć liczne dźwięki stworzeń z otaczającego je wielkiego lasu i bagien. Ptaki, owady i odgłosy wychodzących na bagienne łąki zwierząt kołły do snu kapitana, który rozmyślał o tym, jak piękny i na swój sposób bogaty jest ten świat.

Rankiem podróżnicy wyruszyli w dalszą drogę, mijając niewysokie białe zabudowania miasta, a potem malownicze pola na łagodnych wzniesieniach z kilkoma starymi drewnianymi wiatrakami, by znów dotrzeć do wielkiego starego lasu.

Niewiele zajęło im dotarcie do upragnionego celu podróży, majestatycznego miasta Mokos.

Gród ten wspinał się na wysokie samotne wzniesienie pośrodku rozległej płaskiej doliny pełnej bagien i jezior. Z daleka przypominał nieco Aterby, lecz skala całego założenia była nieporównywalnie większa.

W oddali – na otaczających tę przestrzeń wzniesieniach – znajdowały się monumentalne kamienne kręgi. Zbliżając się do miasta cienką groblą przecinającą bagna i jeziora, wędrowcy słyszeli zarówno bicie dzwonów, jak i równie częste śpiewy kapłanek oraz kapłanów z wież świątynnych. Rześkie powietrze niosło dźwięki bardzo daleko, mieszając je ze śpiewem niezwykle licznych ptaków.

Po przejściu przez wieżę z wrotami do miasta, Hugo widział malownicze, pnące się ku górze, strome i pełne zakrętów uliczki. Na samym szczycie miasta dominowała potężna wspaniała świątynia, główna katedra miasta zbudowana z białego kamienia i cegły. Klimat był tu nieco chłodniejszy niż w portowym Mondeonie, zapewne dlatego budynki posiadały tu wyraźnie mniejsze okna. Piękny śpiew, dobiegający z wieży katedralnej, powitał kapitana w tym niezwykłym miejscu. Do zachodu słońca Hugo przemierzał wąskie, strome uliczki, niekiedy w formie schodów, odwiedzając kilka świątyni. Koł go spokój tego miejsca i uśmiech ludzi mijanych po drodze. Kiedy dotarł do najwyższego punktu, spojrzał spod katedry na niżej położone uliczki miasta oraz rozległą panoramę wielkiej doliny otaczającej miasto.

Zastanawiał się czy to jego najpiękniejszy sen, czy jednak rzeczywistość.

Rozmyślał także o tym, jak Deonks obietnicę swą wypełni, choć wszystko to zdawało się teraz nie mieć większego znaczenia...



Rzeński wieczór w pełni odprężył zmęczonego długą wędrówką kapitana. Wraz ze swoim przewodnikiem Deonksiem usiadł na kamiennej ławce w cieniu katedry, by kontynuować rozmowę i dowiedzieć się, co jeszcze mógłby odkryć w tej niezwykłej krainie.

– Niegodne mi z pustymi rękami powrócić, powinnością moją jest dobrami statek mój napełnić, czcigodny Deonksie. Wiem, że najcenniejszym co stąd przywiozę, będzie wiedza, która jest prawdziwym skarbem tak jak każde wspomnienie z tego świata, ale może doradzisz choćby jakieś rzadkie zioła czy przyprawy? – zapytał Hugo.

– Niedługo znów prastary las zobaczysz, pełen cudów i drzew pamiętających czasy najdawniejsze. Tam kryją się cudowne leki a wśród nich ten, który już widziałeś i on będzie ci wyjątkowo cenny – odparł Deonks.

Następnego dnia, doniosłe śpiewy z wież świątynnych obudziły kapitana ciekawego dalszych odkryć. Po dłuższym pobycie w mieście pielgrzymów wszyscy ruszyli ponownie w podróż, powracając do starego lasu.

Z początkiem puszczy droga stała się wyboista i jakby nieco zapomniana. Kapitan zapytał o dorodne rośliny podobne do paproci z czerwonymi owocami, które widział już wcześniej. Deonks opowiedział o lamiru, które występowały w całym wielkim lesie Śródwyspia dość powszechnie. Leczyły wiele dolegliwości, stosowano je także jako przyprawę oraz dodatek do zboża, dający zaskakujące efekty dodatkowej kaloryczności wypieków. Zapach naparu z tej rośliny, mógł koić i leczyć ale także wywoływać halucynacje i zaskakujące reakcje ludzi, dlatego nazywano je „lamiru” co w lokalnym języku oznaczało mniej więcej tyle co „zdradliwy cud”. Ten cud mógł leczyć nawet najgorsze choroby płuc, dlatego Hugo wiedział już, czym chciałby wypełnić statek. Deonks nieco wahał się z opinią o takim załadunku, ale ostatecznie kapitan wzbudził wystarczająco jego zaufanie.

– Zaufam ci przyjacielu i dam znać komuś, kto gromadzi lamiru, bo liczę na to, że nasze idee przekroczą wielką wodę, ale pamiętaj, że twoja opowieść o naszym świecie mogłaby go zniszczyć – zadeklarował ubrany w czerń mężczyzna.



Kraina wodospadów i drzewo życia

Deonks zaproponował kapitanowi przejście dłuższą trasą powrotną, by pokazać podróżnikom fragment niezwyklej Krainy Wodospadów, będącej częścią rozległego lasu Śródwyspia.

Przez kilka godzin marynarze z kapitanem oraz życzliwym lokalnym przewodnikiem przemierzali górską drogę. Słyszając w oddali potężny szum wody zbliżali się do obiecanego miejsca. Po krótkim czasie oczom wędrowców ukazał się widok majestatycznych skał z licznymi wodospadami.

Wszystkie spływały do małych jezior, które łączyły się dalej w jedno wielkie.

Wodospady były tu wszechobecne, więc generowany przez wodę szum utrudniał rozmowy.

– To kraina Aquti Teri – wyjaśnił Deonks. Nazwa ta w jego języku oznaczała dosłownie wodę ziemi. Powiedział także, że od najdawniejszych czasów wyspiarze wierzyli, iż tu właśnie woda wszystkich rzek i jezior na wyspie rodzi się i łączy w jedną zyciodajną siłę.



Wszyscy zeszli niżej do akwenu przy wodospadach, by odpocząć. Wszędzie wokół rosły zarówno lamiru, jak i inne paprotniki przybierające niekiedy formę niskich drzew.

Połyskująca w słońcu woda jeziora była nadzwyczaj przejrzysta.

Niektóre skały przypominały sylwetki różnych stworzeń i ludzkie twarze.

Klimat był tu dość chłodny, bowiem kraina ta graniczyła z wielkimi górami rozległej zimnej Północy.

Z tym malowniczym miejscem utożsamiano postać mitycznego Chorsnoxa, zwanego panem snów. Deonks z przekonaniem opowiadał o tym, że noc spędzona w tym miejscu przyniesie podróżnikom nie tylko zdrowie, ale i wizje, które znaczenie w świecie rzeczywistym mieć będą. W nich spokój i rozwiązanie utrapień wszelakich każdy miał znaleźć, jeśli tylko zawierzył mocy tego miejsca.

Były tu także liczne jaskinie. W niektórych mieszkali pustelnicy, którzy mocą umysłu potrafili sprawić, by do życia nic poza wodą nie było im potrzebne. Mawiano o nich, że zgłębiają największe tajemnice snów.

Wczesnym świtem wędrowcy ruszyli dalej wzdłuż jezior, by wkrótce dotrzeć do miejsca, które ich przyjacielski przewodnik nazywał matką wszystkich drzew i drzewem życia.

Gęsty las iglasty szybko ustąpił wielkim, spletanym ze sobą korzeniami, drzewom podobnym do platanów. Zwano je platanowcami.

– To tutaj! Matka lasu, czyli najstarsza w naszym świecie roślina, drzewem życia zwana. Przytulenie się do niej dodaje prawdziwej mocy woli – wyjaśnił tajemniczo Deonks.

Hugo rozejrzał się, lecz widział tylko wiele podobnych ogromnych drzew. Każde z nich miało zapewne więcej niż tysiąc lat. Potężne pnie, których nie objęłoby nawet dwudziestu ludzi, łączyły się ze sobą korzeniami wystającymi z ziemi oraz konarami, przepuszczając niewielką ilość światła słonecznego.

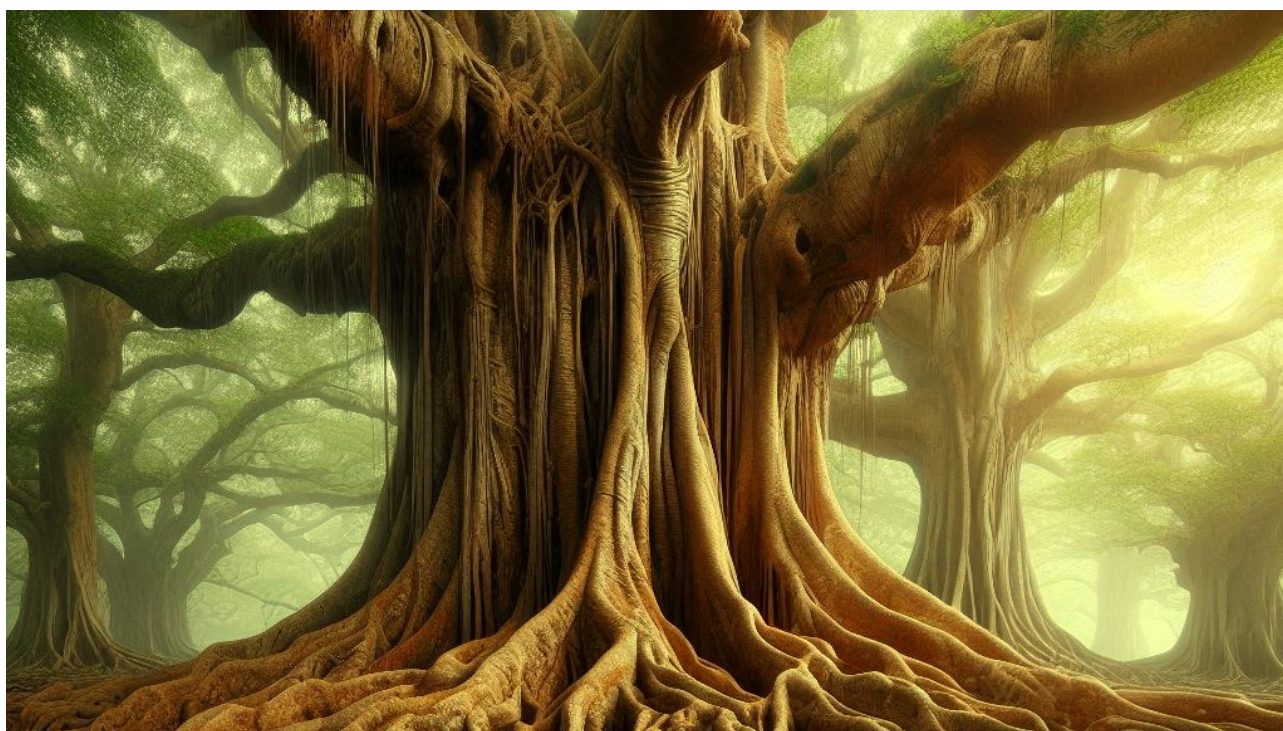
– Które to drzewo, zacny przyjacielu? – zapytał kapitan.

– To, które właśnie widzisz! – odparł Deonks.

W istocie rzeczy każde z tych prastarych drzew było odnogą jednej potężnej rośliny, tak potężnej – że cały jej ogrom trudno byłoby sobie wyobrazić.

Hugo instynktownie przytulił się do jednego z rozgałęzień. Poczuł niezwykle ukojenie i moc zarazem. Jednocześnie wyobraził sobie, jak bardzo połączone są ze sobą wszystkie istoty. Wyspiarze od dawna zastanawiali się, jak daleko sięgają korzenie tego majestatycznego drzewa, tworzącego na powierzchni prawdziwy las.

-Kapitanie! Idziemy dalej – oznajmił jeden z marynarzy przytulonemu do drzewa przywódcy.



Według prastarych wierzeń, drzewo życia dawało moc zmieniania rzeczywistości poprzez siłę woli. Hugo zaczynał rozumieć to przesłanie i czuł się silny jak nigdy dotąd.

Podobno w pobliżu tego niezwykłego drzewa, myśląc intensywnie o tym, czego pragnie, mógł to spełnić. Chciał pozostać tu na zawsze i odkrywać inne niezwykle sekrety wielkiej wyspy.

Odnalazł tu upragniony spokój i radość życia, a więc największy skarb jaki istnieje.

Po wielu dniach podróży powrotnej do portowego Mondeonu, nasiona cudownej rośliny Lamiru i kilka innych bezcennych darów natury wraz z hojnym prowiantem wypełniły ładownię statku.

Hugo poprzysiągł nie zdradzić nigdy istnienia tej wyspy ani nawet podobnego kierunku żeglugi. Prawdziwe pochodzenie lamiru miało pozostać tajemnicą na wieki.

Deonks poprosił o podanie załodze naparu z tej rośliny, kiedy będą już blisko domu, co miało odebrać im pamięć wielu ostatnich dni.

Roku Pańskiego 1525 w przedostatni dzień tygodnia, żaglowiec Gotard, po licznych naprawach i uzupełnieniu zapasów, był gotowy do drogi powrotnej.



Kiedy ląd powoli znikał za horyzontem, kapitan rozmyślał o tym, jak przekonać rodaków do tego, że taki świat jak w Godeonii, byłby lepszy od tego, co w jego świecie budowano od pokoleń.

Następnego dnia kapitan niczym we śnie znów obudził się w swoim pokoju z widokiem na port, a z okna dobiegały śpiewy ze świątynnych wież... Zdezorientowany nie wiedział czy to jawa, czy sen, czy może wizja po naparze z lamiru wypitym na pożegnanie z Deonksem. Wiedział jednak, że niezależnie od tego, co się stało – chciałby już na zawsze tu pozostać...

Pieśń o Godeonii

Równoległe z tą opowieścią, powstała także muzyczna podróż projektu GOTARD.

Album „Godeonia” to wędrówka poprzez utwory inspirowane wyobrażeniem tej krainy. Poszczególne tytuły nawiązują do miejsc i wydarzeń z opowieści.

Więcej o projekcie Godeonia:

gotard.bandcamp.com

gotard.manifo.com





Każdy z nas,
poszukując prawdy o sobie i otaczającym go świecie,
staje się podróżnikiem, który może odkryć własny lepszy świat,
własną Godeonię...