

LIVIU C. TUDOSE

CERCUL *de* FOC

Supraviețuirea unei
civilizații

Cuprins

11	◦ MULȚUMIRI
15	◦ PREFAȚA MEA
17	◦ I. ȘI-AU FOST ODATĂ...
27	◦ II. PATRU ȚINUTURI ȘI-UN REGAT
39	◦ III. ÎNTÂIUL DRUM SPRE NORD
53	◦ IV. ULTIMUL ÎNȚELEPT
63	◦ V. TRECVT ȘI VIITOR
79	◦ VI. PLANUL UNEI STRATEGII
93	◦ VII. FOCUL PRIETENIEI
107	◦ VIII. O IUBIRE CĂLĂTOARE
121	◦ IX. LORD AZUR
137	◦ X. UN ALTFEL DE ASEDIU
145	◦ XI. OAMENI DREPTI
159	◦ XII. PICĂTURA DE USCAT
181	◦ XIII. VIAȚĂ DE HOINAR
197	◦ XIV. UN RĂU NECESAR
207	◦ XV. MÂNGÂIERI DE PRIMĂVARĂ
227	◦ XVI. HAOS ȘI SPERANȚĂ
243	◦ XVII. ÎNFRUNTAREA DESTINULUI



Și-au fost odată...

... Ca niciodată povești care s-au spus copiilor înainte de culcare, în nopțile călduroase de vară sau la gura sobei, când pe-afară iarna tricota cu pasiune, din fulgi bogați de nea, un veșmânt plăpând ce se întindea peste tot tărâmul, înduioșând privirile sincere cu tabloul unui peisaj feeric.

Și-au mai fost urechi sănătoase ce au ascultat atente, și glasuri ce au transmis mai departe, din generație în generație, vorbele străbunilor, până când au ajuns și-n preajma celor care le-au dat o însemnătate reală și autentică, după gândurile și trăirile ce-i frământau la momentul respectiv.

Ehhh heeee, și-au fost odată... vremuri când doar frunzele călătoreau libere în bătaia vântului, dintr-un ținut în altul, așternându-se apoi liniștite pe pământul roditor, iar drumurile care se intersectau grăbite veneau și plecau spre mai toate direcțiile, făcând legătura între majoritatea așezărilor, locuri știute și neștiute, despărțite de granițe ce divizau pământurile locului între patru mari popoare și regate, de la miazăzi până la miazănoapte și de la răsărit până la apus.

Nu se știe când în negura timpului aceste popoare s-au format, nu se știe nici de unde au venit, dar la începuturile clare ale istoriei totul se rezuma la o singură hartă ce întruchipa din

pământ un continent mare, înconjurat de apele mărilor infinite.

Pe cuprinsul continentului, regatele erau delimitate între ele de cursurile celor patru râuri care izvorau nestingherite din Munții Centrali – poziționați în zona cea mai înaltă a continentului, chiar în mijlocul acestuia – și curgeau molcome prin văi adânci, spre a se pierde apoi în apele învolburate ale mărilor ce înconjurau bucata imensă de uscat. Și-aceste râuri trasau hotarele regatelor, împărțind pământul în teritorii egale: la nord, Isbynorr, tărâmul veșnic înghețat și înzăpezit, la est, Narzomand, cu cele mai roditoare ogoare, la sud, Salgornu, deșerturi întinse sub un soare arzător, iar la vest, Zendovir, grădini multicolore, mângâierea sufletului. Orașele omonime erau așezate în zonele cele mai înalte, toate având același grai, dar obiceiuri diferite.

Chiar dacă istoria se încăpățânase să nu lase nicio informație despre începuturile acestor locuri, totuși circula o poveste transmisă din generație în generație prin viu grai, ce era de multe ori la mare căutare prin hanurile aglomerate.

„Legenda celor patru fii”, căci despre ea este vorba, ne spune atât de clar, încât fiecare va pricepe după voința urechilor personale, că a fost cândva un război grandios între doi regi puternici. Un război cu totul diferit, ce nu implica arme și nu ducea la pierderea de vieți omenești, un război de uzură între regatul Uscatului și cel al Mărilor, două întinderi imense ce se ciocneau frecvent, împiedicându-se reciproc să evolueze. Regele Uscatului dorea să cucerească noi teritorii și să-și extindă regatul, în timp ce Stăpânul Mărilor voia cu orice preț să inunde pământul inamic. Niciunul nu avea acces pe teritoriul celuilalt.

Glasurele timpului mai spun că femeile din regatul Uscatului nu aveau voie să plângă, pentru a nu chema forțele Mărilor, iar

dincolo, nicio corabie construită și pusă pe apă nu reușea să plutească, fiind scufundată imediat de apele învolburate.

Obosit de aceleași eșecuri interminabile, regele Uscatului i-a chemat pe cei patru fii ai săi și i-a silit să plece din casa părintească, situată pe Munții Centrali, ca soli de pace spre regatul Mărilor. Înainte de a pleca le-a promis cu mâna pe inimă că, de vor reuși s-aducă pacea-ntre regate, îi va lăsa să conducă tot regatul, prin rotație, câte patru ani fiecare, de la cel mai mare la cel mai mic. Decizia de a-i alunga pe băieți a fost luată, iar asta avea să schimbe pentru totdeauna viitorul acelor locuri...

Cu sufletul îngreunat de tristețe, cei patru tineri au plecat solitari, pe cărări diferite, lăsând în urma lor o mamă sfâșiată de durere știind că își va pierde pentru totdeauna sufletele dragi. Suferința a făcut-o să verse lacrimi amare, care au dat naștere la patru izvoare cu apă caldă ce curgeau cu repeziciune pe urmele fiilor săi, iar când i-au ajuns din urmă i-au transformat în niște râuri adânci ce se pierdeau cu repeziciune și pentru totdeauna în mare.

Blestemul fiind rupt prin lacrimile mamei, cei patru băieți au deschis o punte între cele două regate, între uscat și mare, iar numele lor au fost purtate multă vreme și de râurile ce curgeau printre punctele cardinale. Acestea s-au transformat apoi în granițe, formând patru noi regate: râul Nor'r delimita Zendovirul de Isbynorr, Zom'a avea de o parte Isbynorrul, iar de cealaltă Narzomandul, Gor'n avea la stânga Narzomandul, iar în dreapta regatul Salgornu, și ultimul râu, Dov'i, separa Sargonu de Zendovir.

Legenda nu mai spune dacă s-a făcut pace între regatul Uscatului și cel al Mărilor, dar un lucru este sigur: suferința

celor patru fii alungați de-acasă a dus la apariția acestor patru regate noi, care parcă la fiecare patru ani voiau să se-ntoarcă acasă... pe platoul Munților Centrali, așa cum le promisese propriul tată, că „îi va lăsa pe fiecare să conducă tot regatul”.

Adevărată sau nu, „Legenda celor patru fii” rămâne acum doar o iluzie a vremurilor demult apuse, fiind totuși amintită în trecut de bătrânii locurilor ori de câte ori o întâmplare din prezentul lor se potrivește leit cu vorbele poveștii pline de misticism.

Era o perioadă când se făceau și se desfăceau alianțe, pe timp de pace sau război, prosperau și apoi decădeau, râvneau sau se lingușeau, iar prietenul de azi era dușmanul de mâine. Acesta e tabloul original al lumii ce a fost cândva, pictat în nuanțele fiecărei civilizații, dar uitat peste ani în negura timpului, întocmai ca un vin bun, care, odată scos la lumină, încălzește și bucură deopotrivă simțurile celor ce-l degustă.

Ehhhh, ce vremuri zbuciumate mai erau! Doar natura își vedea liniștită de ale sale, privind neputincioasă și cu amărăciune la sângele vărsat în luptele de cucerire, ce-i pătau veșmintele curate, dar spera că va veni și timpul când va face legea după bunul ei plac, căutându-și dreptatea.

Însă până atunci luptele pentru supremație erau ceva firesc, așa cum se întâmpla de veacuri... Mereu existau un vânător și-un vânat, mereu existau un învâțat și un sălbatic și mereu existau un bogat și un sărac.

Fiecare regat, din cele patru, avea ceva specific, ce-l făcea vulnerabil în fața inamicului, și mai mereu avea câte doi inamici și un aliat, dar care nu erau niciodată aceiași. Iar toată nebunia asta nu putea continua așa la nesfârșit.

Principala țință era Isbynorr, regatul veșnic înzăpezit din nord, care, fără voia lui, deținea zăcămintele de fier, scoase cu

greu la lumină din Muntele Ghețarul de Fier, aflat în nordul regatului, oferind astfel materia primă pentru făurirea armelor de luptă: săbii întortocheate, sulite ascuțite și săgeți iuți la mînie. Era o ironie tulburătoare ca dintr-un ținut atât de alb, rece și liniștit să se scurgă un izvor de sânge roșu și cald ce avea să împânzească și cele mai pașnice așezări de pe toată întinderea uscatului.

Tot de aici, capetele încoronate și nobiliare de pretutindeni își procurau blănurile de animale sălbatice pentru vestimentațiile lor selecte. Nu orice muritor de rînd își permitea să poarte haine de un alb imaculat, croite cu îndemănare de meșterii vremurilor.

Și Narzomand avea ceva râvnit de ceilalți: deținea cel mai fertil pămînt din lume, astfel că aici creșteau și cele mai bogate grâne, îngrijite cu atenție de fermierii harnici, cunoscuți ca adevărați salvatori ai uscatului de sub ape, folosind diguri solide ce ofereau protecție sigură celor mai noi terenuri agricole. Creșterea animalelor era și ea destul de dezvoltată, toate acestea oferind întregului regat și un renume gastronomic greu de egalat.

Doar că acesta nu era neapărat un lucru bun pentru ai săi locuitori, mai ales în vreme de război, când armate întregi trebuie hrănite. Iar de aici la a face din Narzomand o țintă principală mai era un singur pas. Astfel, ei știau lucrul acesta, indiferent dacă-i război sau pace, hrăneau toate cele patru regate, avînd și o vorbă: „Cu un stomac gol nu poți nici să lupți, dar nici să te-ndrăgostești n-ai șanse”.

Regatul de Vest se confunda cu așezarea lui principală, Zendovir, oraș ce atrăgea toată spuma societății, intelectuali, oameni de seamă, cu tabieturi selecte, care se răsărau prin

ceea ce știuseră să clădească: grădini verzi, impunătoare, pe a căror terase se odihneau la lumina soarelui o mulțime de flori multicolore, ce purtau în bătaia vântului miresme dulci de trandafiri, lavandă și iasomie, iar aleile cu fântâni răcoritoare bucurau existența trecătorilor la fiecare pas. Era genul de regat boem unde artiștii vremii își găseau cu ușurință inspirația pierdută, uitând de ei printre parfumul florilor de lămâi sau portocal ce acopereau întinsele plantații bogate în citrice.

Zendovirienii erau un popor însetat de cunoaștere și, pentru a lua contact mereu cu lucruri noi, își dezvoltaseră tehnici avansate de navigație, iar corăbiile lor străbăteau mările, cartografiind fiecare petec de uscat, care mai apoi era exploatat până la ultimul grăunte de nisip.

În Regatul de Sud, pământurile aveau o înfățișare cum alte regate nu-și doreau să aibă, cu terenuri sterpe, cu întinderi de nisip pe tot teritoriul, deșerturi mai mari sau mai mici. Din loc în loc găseai oaze cu apă azurie înconjurate de palmieri înalți, apărători ai unei firave umbre, ce le ofereau odihnă și răcoare trecătorilor însetați, însă nu toate acestea făceau regatul vulnerabil în fața dușmanilor...

La extremitatea sa sudică zăceau niște munți vechi și prăfuiți, tociți de vânturi și de timp, bogați în zăcămintे de pietre prețioase, care străluceau în ochii oricărui visător, fiind cunoscute în întreaga lume drept „pietrele din Salgornu”, ce furau nu doar privirile, ci și sufletele celor mai slabi de înger.

Obiceiul de a purta aceste pietre ajunsese și la curțile regale, unde erau la mare căutare pentru podoabele regilor și reginelor, dar mai presus de toate deveniseră echivalentul puterii supreme, iar cei care le dețineau într-un număr mare puteau cu ușurință să influențeze și să schimbe regulile și legile după bunul lor plac.

Ce am eu, nu ai tu! Ce ai tu, nu are niciunul dintre noi, iar simpla idee a celui unicat ce nu era în posesia ta te făcea să-ți iei toate măsurile pentru consolidarea supremației, o joacă sângeroasă cu un final incert.

Luptele erau de lungă durată și, înainte de a ajunge la teritoriul țintă, atacatorii aveau de dat un examen extrem de important: cucerirea Munților Centrali, o adunătură de stânci compacte, care se terminau la înălțime cu un platou greu accesibil, din cauza reliefului accidentat, înconjurat de jur împrejur de piscuri semețe, formând parcă o cetate naturală de apărare, asemănătoare unei fortărețe.

Platoul era turnul de veghe al continentului, de o importanță strategică enormă, râvnit de fiecare popor în parte și de orice armată care se respecta. Multe au fost luptele începute și sfârșite la poalele acestui platou, dar de cele mai multe ori șansele de reușită erau aproape nule, motiv pentru care norocoșii reușeau să-l aibă cu ușurință în stăpânire patru ani plini. Și nu știu cum se făcea că, oricât s-ar fi împotrivit s-au s-ar fi străduit, la fiecare patru ani, platoul Munților Centrali avea câte un alt stăpân, prin rotație... „de la cel mai mare la cel mai mic”. Apoi, după ce-l cucereau, construiau liniștiți fortărețe aprovizionate cu hrană și armament, oferite ca responsabilitate permanentă unui număr exact de soldați, dintre cei mai experimentați.

Prin diversele scrieri ale acelor vremuri umbla vorba cum că armata care cucerea Munții Centrali primea titulatura onorifică de puterea armată a acelei perioade, iar o astfel de recunoaștere parcă turna plumb în moralul inamicilor.

De la înălțimile platoului se putea vedea în depărtare orice mișcare, iar dacă vremea era favorabilă, un ochi sănătos reușea să zărească fără prea mult efort aproape fiecare așezare,

de altfel, un lucru bun pentru regatul ce deținea acest platou și o adevărată piatră de încercare pentru cei ce voiau să-l recucerească.

De atunci, multe veacuri au fost spectatoarele unei piese sumbre care se repeta la nesfârșit și în care actorii oboșiți, prinși în vraja timpului, ofereau aceleași replici triste, respirau și trăiau aceeași rutină fără niciun viitor.

Doar că, la un moment dat, cineva a venit brusc și a tulburat și mai mult apele vieții. Însăși natura a început să-și ceară liniștea ce-i fusese răpită de creaturile ce se autointitulau oameni.

Cele patru râuri de odinioară, Nor'r, Zom'a, Gor'n și Dov'i, au secat, lăsând în urma lor văi adânci cu pereți abrupti, iar cutremurele repetate au făcut ca uscatul să-nceapă a se clătina, aducând apa mărilor până la poalele Munților Centrali. Așa s-au născut și mărele noi care au păstrat denumirea vechilor râuri. Și cum acesta era doar începutul, uscatul cobora ușor, dar sigur, înghițit de apele tulburi ale mărilor mărginașe.

Falnica întindere de uscat de odinioară s-a transformat periodic, până când de pe urma celor patru regate au mai rămas doar o puzderie de insule și insulițe blocând pe ele familii întregi. Cele mai mari fiind și cele unde se aflau orașele celor patru regate: Isbynorr, Zendovir, Narzomand și Salgornu, care fără voia lor deveniseră inevitabil orașe-porturi. Cu cât uscaturile cădeau pradă apelor, cu atât și corăbiile puteau naviga spre îndepărtatele orizonturi.

Iar luptele de odinioară deveniseră acum doar amintiri neplăcute, asta și-n principal datorită faptului că niciun regat nu avea dezvoltată o flotă militară care să-i permită navigarea spre

eternii rivali. Și la ce-ar mai fi folosit acum, când aproape totul era sub ape? Cu timpul, cuvinte ca „atac”, „invazie”, „conflict”, „luptă” erau folosite din ce în ce mai puțin, ajungând până la punctul în care armata nu-și mai avea niciun rost, fiindcă nu mai avea pe cine să atace. Au rămas doar câteva unități, apoi doar câțiva soldați cu rol de păstrare a ordinii.

Chiar dacă meșteșugul bărcilor și corăbiilor era cunoscut și dezvoltat, mai mult în Zendovir, lipsa materiei prime făcea de multe ori inutile cunoștințele meșterilor, care în absența cantităților mari de lemn se mulțumeau să croiască și câte o barcă pescărească... chiar și ocazional.

Dar asta a fost odată. Acum lumea este schimbată. Atât de schimbată, încât cu greu mai poți recunoaște oameni și locuri, iar trecutul nu mai poate fi regăsit nici măcar printre cărțile prăfuite, pentru că viața își găsește mereu cursul ei, șiroind printre greutăți și bucurii, ajungând într-un final la maturitatea absolută...





Patru ținuturi și-un regat

Fiecare răsărit îți oferea speranța că ești întreg, sănătos și mai ai la dispoziție cel puțin o zi în care vei putea face minuni, iar fiecare apus te găsea istovit de încercările repetate de a păstra căldura și lumina soarelui în viața ta. Acum se intrase într-o nouă eră, de neimaginat cu câteva sute de ani în urmă... Lupte? Nu mai erau de mult, de când natura a luat în propriile mâini destinele tuturor și a arătat cât de mici sunt oamenii în gândire și comportament. Vremurile erau tulburi, într-adevăr, pământul se zguduia, iar conflictul sângeros se ducea de această dată cu natura, între uscat și apă, însă, chiar și așa, tot oamenii aveau de suferit.

Mult diminuate teritorial în lupta pierdută cu apele mărilor, cele patru regate de odinioară s-au transformat în insule plutitoare de mici întinderi, aruncate de furia naturii în mijlocul apelor. Așezate pe direcția celor patru puncte cardinale, insulele se diferențiau nu doar prin climat, ci și prin îndeletnicirile locuitorilor. Erau singurele petece de uscat statornice cunoscute vreodată, neschimbate de zeci de ani, fiindcă toți cei încă în viață nu le știuseră altfel. Reprezentau singura și ultima speranță a omenirii, a celor care deveniseră propriii lor prizonieri.

Chiar și din vechiul platou al Munților Centrali a rămas un petec de stâncă înconjurat de ape, pe care l-au denumit Insula Regală, fiindcă din vechea fortăreață au construit un castel pe unde se rostogoleau, în urma unei înțelegeri, regii fiecărui regat. Dar, cu timpul, lipsa urmașilor a subțiat sângele regal, singurii supraviețuitori fiind familia regală din Narzomand, care a condus toate regatele cu pricepere și onestitate generație după generație. Însă, cu cât regii se succedau mai mult, cu atât uscatul era mai mic și populația împuținată, până când s-a ajuns la punctul culminant al civilizației: ultimul rege și ultimele petece de pământ.

În lipsa altor aspecte militare, puterea regelui se rezuma strict la deciziile comerciale și administrative, printre cele mai importante aflându-se schimbarea denumirii celor patru regate în „ținuturi” conduse fiecare de către un guvernator și unirea acestora într-un singur regat, aflat sub tutela regelui din Narzomand. Apoi, după reorganizare s-au implicat activ și în dezvoltarea accelerată a domeniului navigabil, perioadă în care mărilor au fost împânzite de corăbii la timona cărora s-au evidențiat căpitani iscusiți.

O altă problemă delicată a fost lipsa educației centralizate, care în trecut ducea frecvent la războaie de amploare, pentru că oamenii nu aveau capacitatea de a găsi căi diplomatice prin care să deschidă negocieri finalizate acceptabil pentru ambele părți. Astfel, după unirea într-un singur regat, cele patru ținuturi au hotărât să construiască pe Insula Regală, alături de castelul regelui și clădirile nobiliare unde locuia clasa aristocrată a vremii, și o școală unde să profeseze cei mai renumiți dascăli din tot regatul și unde să aibă acces toți tinerii, indiferent de poziția lor socială. Iar cu timpul, când generațiile școlite au