



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

RAFAEL LAURIA RAÑA VIANA

MUNDO FICCIONAL
BAÍA DAS DIVINDADES

Salvador

2014.1

RAFAEL LAURIA RAÑA VIANA

**MUNDO FICCIONAL
BAÍA DAS DIVINDADES**

Projeto experimental “Mundo Ficcional Baía das Divindades”, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel do curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Carmem Jacob de Souza

Co-orientador: João Eduardo Silva de Araújo

Salvador

2014.1.

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso é um produto criativo que consiste num mundo ficcional inspirado em mitologias brasileiras nativas, afro-brasileiras e luso-brasileiras. A iniciativa surge da constatação de que a maioria dos mundos ficcionais maravilhosos presentes em produtos culturais de indústrias como as de cinema, animação, histórias em quadrinhos, jogos eletrônicos e jogos de interpretação são inspirados em mitologias europeias, contemplando quando muitos elementos do Norte da África e do Oriente Médio, em geral sob uma perspectiva orientalista. Neste sentido, o trabalho proposto pretende mostrar a possibilidade de criar um mundo ficcional rico que use um leque de inspiração distinto e, ao mesmo tempo, valorize e dê visibilidade à enciclopédia cultural brasileira. Além disso, cabe pontuar que ele visa ser apenas o ponto de partida para a criação de produtos culturais diversos.

SUMÁRIO

1. A HISTÓRIA DE PORTO DIVINO	9
1.1. Apanhado geral	9
1.2. A história dos colonos	14
1.3. Os nativos e a nação da mata	16
1.3.1. A segunda guerra colonial	17
1.3.3. O contra-ataque da Coroa colonial	18
1.3.3. A nação da mata hoje	20
1.3.4. Os anibaôs	21
1.4. A história dos orumis	27
1.4.1. Ynga-Abá	27
1.4.2. Matrona Mazumbi	28
1.4.3. A libertação dos orumis	31
1.4.4. Os orumis hoje	32
1.5. Os guivanos de Porto Divino	33
1.6. O povo de fogo	34
1.6.1. Os Fajal	35
1.6.2. A conversão dos Graça de Akrávila	36
2. OS POVOS DA BAÍA DAS DIVINDADES	39
2.1. Os colonos	39
2.1.1. Descrição:	39
2.1.2. Religião:	39
2.1.3. Ocupações acessíveis:	39
2.1.4. Vestimentas:	40
2.1.5. Moradia:	40
2.1.6. Artes:	41
2.2. Os nativos	42
2.2.1. Descrição:	42
2.2.2. Religião:	42
2.2.3. Ocupações acessíveis:	43

2.2.4. Vestimentas:	43
2.2.5. Moradia:.....	43
2.2.6. Artes:.....	44
2.3. Os orumis.....	45
2.3.1. Descrição:	45
2.3.2. Religião:.....	45
2.3.3. Ocupações acessíveis:.....	45
2.3.4. Vestimentas:	46
2.3.5. Moradia:.....	47
2.3.6. Artes:.....	47
2.4. Os guivanos	48
2.4.1. Descrição:	48
2.4.2. Religião:.....	48
2.4.3. Ocupações acessíveis:.....	49
2.4.4. Vestimentas:	49
2.4.5. Moradia:.....	50
2.4.6. Artes:.....	50
2.5. O povo de fogo	51
2.5.1. Descrição:	51
2.5.2. Religião:.....	51
2.5.3. Ocupações acessíveis:.....	52
2.5.4. Vestimentas:	52
2.5.5. Moradia:.....	53
2.5.6. Artes:.....	53
2.6. Os mestiços	54
2.6.1. Descrição:	54
2.6.2. Moradia:.....	55
2.6.3. Religião:.....	56
2.6.4. Ocupações acessíveis:.....	56
2.6.5. Vestimentas:	57
2.6.6. Artes:.....	58
3. RELIGIÕES.....	60
3.1. Aspectos gerais	60
3.2. A religião Emi Oluwa.....	62

3.2.1. Cosmogonia	62
3.2.2. Antropogênese	62
3.3.3. Apocalipse	63
3.3.4. Os Cultos	63
3.2.5. Os Deuses	64
3.3. A Pajelança	68
3.3.1. Cosmogonia e Antropogênese	68
3.3.2. Apocalipse	68
3.3.3. Os Cultos	70
3.3.4. Os Deuses	71
3.4. A religião Viziune.....	74
3.4.1. Cosmogonia	74
3.4.2. Antropogênese	74
3.4.3. Apocalipse	75
3.4.4. Os Cultos	76
3.4.5. Os Deuses	78
3.5. A Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina.....	79
3.5.1. Cosmogonia	79
3.5.2. Antropogênese	79
3.5.3. Apocalipse	80
3.5.4. Os Cultos	80
3.5.5. Os Deuses	83
3.6. A Doutrina Hayadin.....	86
3.6.1. Cosmogonia	86
3.6.2. Antropogênese	86
3.6.3. Apocalipse	87
3.6.4. Os Cultos	87
3.6.5. O deus Hubal	88
4. A VIDA URBANA.....	90
4.1. O governo	90
4.2. A assembleia.....	91
4.3. Leis	92
4.4. A criminalidade	94
4.4.1. O Maior Ladrão da Baía	96

4.4.2. O matador de aluguel	97
4.4.3. O Traficante	98
4.4.4. O Cobrador	98
4.4.5. O Pirata	99
4.5. Os grupos mercenários	99
4.6. As defesas militares	101
4.7. Tecnologia e comunicação	104
4.8. Economia	106
4.9. Educação e Saúde	109
4.10. Transporte	111
4.11. Cotidiano e Rotina	112
4.12. Família e vida doméstica	113
4.13. Bairros de interesse	114
Graça de Akrávila	114
Docas	115
Porto Boêmio	115
Nova Lavença	115
Feira do Povo	118
Subúrbio.....	118
Centro	118
Praia dos Mortos	119
A muralha	119
A orla dos ricos	120
4.14. Figuras relevantes	120
Língua de Demônio	120
A matrona orumi.....	121
Profeta.....	122
A mulher-soldado	122
A vidente guivana	123
A Condessa	124
Os conjuradores	125
O Coronel.....	125
4.15. Eventos relevantes	126
A Regalia	126

O dia mais longo do ano	128
A lavagem da fé	128
A vitória contra o Dragão das águas	129
A retribuição da Amazona	129
A quadrilha camponesa.....	130
A greve da milícia.....	130

1. A HISTÓRIA DE PORTO DIVINO

1.1. Apanhado geral

No continente da Unimânia, após muitos séculos nos quais seus povos viviam num modo de vida agrário, marcado pela servidão e pela cavalaria, em que as cidades estavam despovoadas e fadadas às pestes e aos saques, eventos como as guerras contra o império Al-Hub-Aram marcaram o início de uma nova era, marcada pelo surgimento de nações e impérios.

Ao conquistar a união de diversos nobres das terras antigas enquanto vassalos na guerra contra os sultões de Hubal, Alexis de Montenegro se estabeleceu como monarca, o primeiro de sua linhagem no recém-criado reino de Akrávila. Num tempo em que os povos das terras antigas estavam dispersos, conquistados ou em guerras incessantes. Quando a nação akravilia se formou, seus governantes não tardaram a decidir expandir seus territórios, dando início a uma campanha imperial. Porém, seus vizinhos se provaram muito mais difíceis de conquistar do que seu rei havia previsto. Por isso, durante o reinado de Zagro, o Conquistador, Akrávila decidiu se aventurar pelo oceano em busca de novos territórios para conquistar. Assim, a Baía das Divindades foi um dos primeiros portos longínquos a serem alcançados e veio a se tornar uma de suas primeiras colônias.

Zagro não se contentou com somente esta conquista, e se lançou novamente ao oceano em busca de descobrir e conquistar mais locais. Assim, instituiu o Império Ultramarino de Akrávila. Ainda hoje, seu nome permeia o imaginário do povo do reino e lhe é atribuído o crédito por diversas conquistas. Muitas histórias lhe atribuem batalhas contra os dragão das águas e outros monstros marinhos, tendo sido vitorioso em todas elas.

Alguns dizem que Zagro era imortal, pois travou muitas batalhas impossíveis sem perecer. Aqueles que creem nisso esperam que seu imperador retorne, pois pensam que ele continua a fazer suas expedições e que um dia retornará, trazendo para Akrávila novas glórias e novas riquezas.

Havia uma lenda a respeito da cidade perdida de Maxina, cuja existência seria de antes das civilizações das terras antigas e que falava de uma cidade imensa e cosmopolita, superpopulosa e cheia de riquezas. Além disso, os akravilios ambicionavam chegar à cidade de Lagriessa, outra lenda das terras antigas, que falava de outra cidade no meio da selva de um continente inóspito e toda feita em ouro. Não se sabe quando ou como essas lendas surgiram, mas é fato que elas inspiraram muitos homens ao mar com o sonho de descobrir novas riquezas. O fato é que o reino de Akrávila desejava novas conquistas e o oceano era uma promessa de lugares inexplorados. Grandes navegadores de várias partes das terras

antigas eram patrocinados para desbravar o oceano e mapear qualquer terra que descobrissem. Assim, o rei Zagro, o Conquistador, se lançou ao mar junto aos melhores navegadores com esse objetivo. Ele era o filho mais velho de sua família e, ao contrário de seus antecessores e de seus familiares, desejava ser ele próprio o responsável pelas novas conquistas e descobertas de seu reino, o qual ele desejava transformar num império.

Com a notícia da existência da Baía das Divindades, parte do povo de Akrávila decidiu ocupá-la. Muitos viajaram em busca de metais preciosos para minerar, mas alguns queriam apenas uma terra para cultivar. Notícias chegaram de que o solo da Baía era muito bom para o cultivo, melhor que o de Akrávila, e isso atraiu agricultores que não possuíam uma terra que lhes sustentasse, ou mesmo qualquer terra.

Além disso, viajaram comerciantes em busca de iniciar novos empreendimentos e explorar o que aquela desconhecida natureza tropical poderia lhes oferecer. Porém, os colonos tinham uma composição mais mista do que isso: havia militares, responsáveis por estabelecer a ordem e a vontade do imperador; degredados, presos políticos, ladrões, assassinos, prostitutas e outros tipos que a nobreza akravilia preferia manter longe de suas fronteiras; e mesmo algumas pessoas influentes, em especial alguns setores decadentes da nobreza, interessados na promessa de recuperar a riqueza e o prestígio condizentes com seus títulos.

Assim se iniciou a ocupação. Mas havia algo que os akravilios consideravam um problema: os nativos. Aquela terra já estava ocupada. Como lidar com o povo que residia na nova terra conquistada? Inicialmente, foi travado contato com a tribo dos macarês. A primeira iniciativa dos colonos foi tentar se aliar aos macarês, menos porque lhes interessava uma amizade com aquele povo e mais porque ele podia ser útil na ocupação do território. Estabeleceu-se o escambo entre os dois povos e a convivência mútua, através da qual os colonos tinham o objetivo de conhecer a terra e povoá-la.

Como estratégia de colonização, Zagro, o Conquistador, determinou que boa parte dos homens se casasse com as nativas. A obrigação valia para os militares com patente inferior a capitão e os segundos filhos de comerciantes e homens livres. Esta união forçada ocorreu nos primeiros anos da conquista, supostamente selando a aliança entre os dois povos, garantindo a convivência em longo prazo ao gerar uma população que, embora miscigenada, seria criada dentro da nascente vila de Porto Divino, dando continuidade ao povoamento colonial, sendo leis à Coroa de Akrávila, mas tidos pelos macarês como seus.

Muitas nativas fugiram para a mata, para evitar os casamentos com os invasores. Alguns nativos fugiram com suas famílias inteiras, para evitar o casamento forçado de suas filhas, irmãs ou mesmo pretendentes a esposa. Para os que ficaram, estas uniões compulsórias,

por vezes, criaram animosidades entre membros dos dois povos, não sendo raro que terminasse em morte para qualquer dos dois lados, ou mesmo ambos.

Ainda assim, traços dessa miscigenação ainda podem ser encontrados no povo da colônia, tanto em seus corpos como em seus modos de viver. Atualmente, a maioria do povo que habita a colônia é mestiça, não somente uma mistura entre colonos e nativos, mas também entre orumis e guivanos, outros povos que vieram a habitar esta terra. Alguns se identificam com apenas uma das suas etnias descendentes. Aqueles que vivem nas cidades, frequentemente, adotam o modo de vida dos colonos e se reconhecem como tal, inclusive para se esquivar de discriminação, estratégia que não é bem sucedida, dado que mesmo assim continuam sofrendo preconceitos. Outros, porém, vivem entre os nativos ou entre os orumis, por exemplo, possuindo menor grau de assimilação da cultura colona. A assimilação de trações culturais diversos, porém, contribuiu para o surgimento de uma cultura genuinamente local.

Naquele momento da conquista do território, a aceitação dos colonos pelos nativos, porém, foi longe de ser unânime. Muito pelo contrário, as tribos vizinhas dos anibaôs, dos ariganas, dos cabulutês, dos gerimorós, dos perorutus, dos nabacurês, dos quereperes, dos sassumussés, dos tomerés, dos umaquês e dos zaguizaus, todas se rebelaram, em momentos e locais distintos da Baía.

Os colonos tentaram com essas tribos o mesmo tipo de aliança que estabeleceram com os macarês, que eram inimigos de algumas delas, mas com nenhuma delas isso funcionou. Todas, inicialmente, se voltaram contra o avanço dos conquistadores. Para vencer a resistência, Zagro, o Conquistador, determinou como estratégia o oportunismo: entre duas tribos inimigas, se aliar a uma delas para vencer a outra. Desse modo, conseguiu o apoio dos gerimorós contra os quereperes. Houve alianças com os umaquês contra os zaguizaus, mas não foram duradouras. Tão logo estes últimos foram vencidos, os umaquês perceberam que os colonos também queriam dominá-los e se voltaram contra eles. Porém, embora a conquista do território tenha sido difícil, a estratégia de fomentar a desunião entre as tribos teve alguns resultados em favor dos colonos. Com o tempo, mesmo com esse contexto de guerras constantes, a vila de Porto Divino foi crescendo em território e população.

Depois de algumas décadas, muitas dessas tribos haviam sido dizimadas, com exceção dos macarês e dos gerimorós, que se mantiveram aliados, dos cabulutês, que depois de muitos anos de combates desapareceram na mata, e dos anibaôs, que se mantiveram sempre inimigos dos colonos, mas nunca foram vencidos. Muitos dos nativos dessas tribos foram escravizados. Durante muitos anos, a colônia usou dessa mão-de-obra para se construir e se manter. As

vitórias militares dos colonos e a posterior dominação que impuseram funcionou somente devido à sua posse de armas de fogo e de armaduras, pois estavam em menor número que os nativos.

Depois que o território nesta colônia já estava consolidado, Zagro decidiu partir em busca de novas terras para conquistar. Ele nunca mais retornou. Mas em Akrávila, ainda há aqueles que aguardam seu retorno trazendo notícias de novos lugares conquistados, mesmo séculos depois, lhe atribuindo, portanto, caráter sobre-humano.

apesar das relações entre as tribos nativas sempre terem incluído diversas disposições, alianças ou guerras, a presença do colonizador e a escravização crescente das tribos trouxe a urgência de combater um novo inimigo. Primeiro, houveram batalhas e levantes isolados, sem muito sucesso ou com êxito isolado. Com o tempo, um líder nativo surgiu com o objetivo de unir as tribos contra os invasores.

A força dessa resistência unificada foi tão relevante ao ponto de obrigar os colonos a estabelecer uma trégua para não perder os territórios que já haviam conquistado e as vilas que já haviam construído. Além disso, houve pressão de grupos de estudiosos da mágica escolástica, tradição canônica de estudos místicos em Akrávila, que gostariam de entender e incorporar a magia dos nativos. Assim, a metrópole decidiu buscar escravos noutra lugar e logo voltou seus olhos para os povos do continente de Bara.

O povo orumi, homens e mulheres de pele negra, um dos mais importantes do continente de Bara, foi trazido compulsoriamente para a colônia. Os orumis foram forçados a trabalhar em fazendas coloniais, grandes empreendimentos agrícolas. Vivendo nas senzalas, muitos passavam por privações e torturas para que trabalhassem. Sobretudo, muitos morriam nas viagens a caminho da colônia.

Muita pressão começou para que a escravização acabasse. Após mais de dois séculos de trabalho escravizado e inúmeras fugas e revoltas, movimentos pelo fim da escravidão se fortaleciam, dentro e fora da colônia. Primeiro, foi conquistado o fim do tráfico de escravizados. Ao mesmo tempo, surgiu a possibilidade de compra da própria liberdade. Finalmente, veio o fim da escravidão. Além das fugas e revoltas, contribuíram para o fim da escravização de orumis movimentos distintos, tão heterogêneos que envolveram libertos, alguns grupos de colonos, setores dentro da metrópole, outras nações das terras antigas e, principalmente, o reino de Nzuiti, a grande nação livre e potência econômica e marítima de Bara.

Desse período e dos que se seguiram, porém, ficaram marcas da opressão que sofreram, mas também da sua cultura e da miscigenação. Hoje, grande parte da população de

Porto Divino descende dos orumis, embora as origens sejam muito misturadas. Alguns acreditam que não há cidadão que não possua, em algum grau, um ascendente orumi. Muitos são trabalhadores e a maioria leva uma vida difícil, embora alguns tenham conseguido ascender em poder e riqueza.

Os orumis afirmam serem protegidos por divindades ancestrais e parte de seu povo ainda mantém os rituais de comunicação com elas. Há, inclusive, a ideia defendida por algumas matronas de que os deuses migraram junto com seu povo, de forma a poder lhes dar apoio e lhes ajudar em momentos de dificuldades e sofrimentos.

Além dos colonos, dos nativos e dos orumis, um quarto povo chegou a Porto Divino. Embora sua presença não seja tão conhecida, ou reconhecida, os guivanos começaram a vir ainda no início da colonização. Ninguém conhece suas origens. Alguns dizem que vieram de outro plano, fugindo da escravidão que lá sofriam. Sabe-se que muitos foram degredados de Akrávila. Os guivanos eram rejeitados em muitas das nações das terras antigas e em algumas delas foram até mesmo escravizados. Seja fugindo dessa escravidão, ou de outras, como degredados da metrópole ou em busca de uma vida melhor, viajaram para Porto Divino.

Embora tenham se estabelecido nas imediações da cidade, a maioria se manteve constantemente viajando, uma estratégia para evitar a hostilidade e ao mesmo tempo um velho hábito. Hoje buscam se estabelecer dentro e fora da cidade, de preferência com profissões que lhes permitam viajar. Os guivanos acreditam em duas divindades, uma do dia e outra da noite. Além disso, afirmam serem protegidos por entidades divinas, membros de seu povo que, mesmo no além vida, lhes guiam e ajudam. Muitos são adivinhos e possuem poderes sobrenaturais. É uma sociedade matriarcal.

Nos dias de hoje, mais de cem anos após a libertação dos orumis e mais de trezentos anos após as guerras coloniais envolvendo a nação da mata, os povos de Porto Divino convivem mais ou menos pacificamente. Ainda existem algumas tensões, mas os cidadãos procuram sobreviver e, a maioria de trabalhadores, busca apenas seu sustento. Tarefa nem sempre fácil, com as demandas constantes da metrópole. Por isso, alguns falam em movimentos de rebelião para se tornar independentes. Ao mesmo tempo, outros impérios unimânios sempre tiveram seus olhos voltados para a colônia de Akrávila e ainda há o risco de uma invasão. Como se já não bastasse, a natureza oferece desafios constantes para esses povos.

1.2. A história dos colonos

Para boa parte dos navegadores que estavam na missão de Zagro, o Conquistador, que descobriu a Baía, foi dado um pedaço de terra como recompensa. O objetivo do imperador era o de garantir o controle das terras. Por isso, ele organizou novas expedições colonizadoras para a região. Primeiro, foram realizadas expedições exploradoras, com o objetivo de cartografar o litoral. Depois, foram empreendidas expedições com o objetivo de adentrar a mata do litoral, avaliar a presença dos nativos e o potencial bélico que eles poderiam representar num confronto, escolher os locais mais apropriados e estratégicos para fundar defesas militares, avaliar os recursos naturais, a disponibilidade de água potável, de terras apropriadas para o cultivo, a presença de feras que pudessem ameaçar a segurança de vilas de ocupação e procurar a existência de riquezas, especialmente metais preciosos.

A primeira grande expedição que transportar gente para colonizar a região trouxe camponeses, militares, jovens, pessoas que pudessem povoar aquele local, a maioria de pessoas de poucas riquezas. O objetivo desses colonos era o de enriquecer, seja se aventurando em busca de minérios não encontrados nas primeiras expedições, comerciando, ou mesmo apenas possuir um pedaço de terra, para os que ainda não tinham.

A segunda grande expedição, ainda maior que a primeira, trouxe a gente indesejada de Akrávila: ladrões, estupradores, assassinos, degredados, dentre outros criminosos. Uma vez que era necessário povoar a colônia, e a exploração da mata iria exigir um contingente para enfrentar os nativos, pouco importaria a Akrávila se estes homens morressem na tentativa. A nova colônia estaria carregada de oportunidades para recomeçar a vida e fugir da condição de prisioneiro. Desse modo, boa parte das primeiras expedições adentrando a floresta era composta de criminosos degredados da metrópole.

De fato, boa parte do povo da segunda expedição morreu nas lanças e flechas implacáveis dos nativos. Alguns, porém, conseguiram sobreviver entre os vencedores e foram agraciados com seu próprio pedaço de terra. Houve ainda os ladrões e estelionatários que se estabeleceram como comerciantes e os assassinos que se tornaram soldados. Esta influência da criminalidade marcaria, por um tempo, a brutalidade como se daria a exploração colona em Porto Divino e seus arredores.

Fossem trabalhadores e camponeses livres ou criminosos degredados, os primeiros colonos dessa terra começaram a povoá-la. Mais tarde e até os dias atuais, expedições similares a estas duas chegaram para ocupar a cidade ou para desbravar novas regiões. Com a

chegada cada vez mais frequente de novos colonos vindos de Akrávila, a população de Porto Divino aumentaria em mais de vinte vezes em relação à ocupação inicial.

Os primeiros duzentos anos de ocupação foram marcados, primeiro, pelas batalhas contra as tribos da Baía das Divindades e, depois, por duas guerras contra a nação da mata. Estes acontecimentos contribuíram para a criação de um imaginário dos colonos da época em que os nativos eram bárbaros selvagens, devoradores de gente. Parte desse imaginário ainda vive entre alguns dos colonos atualmente, embora outros conheçam melhor os nativos da nação da mata e os respeitem.

Conforme a população ia crescendo, a divisão do trabalho foi se aprimorando. Além de agricultores, pecuaristas, comerciantes e militares, surgiram alfaiates, sapateiros, marceneiros, construtores, pescadores, navegadores, baleeiros, escribas, educadores, curtidores, armeiros, armadureiros, chaveiros, ourives, ferreiros, dentre inúmeros outros trabalhadores livres que buscavam um sustento difícil. Porém, é importante ressaltar que boa parte do trabalho braçal era feito pelos nativos que foram escravizados. Depois de mais de dois séculos, após o segundo armistício com a nação da mata, o império de Akrávila passou a trazer povos escravizados vindo de Bara, outro continente além-mar. Estes povos negros, em especial os orumis, trabalhariam em grandes empreendimentos agrícolas voltados para a exportação. Esta mão-de-obra também seria empregada na cidade, embora seu foco e sua maior presença fosse na zona rural.

Hoje, muito tempo após o fim do regime escravista, a maior parte da população de colonos que reside em Porto Divino é miscigenada, mesclando dois ou mais dos povos da Baía das divindades. A maior parte do povo é composta por trabalhadores livres e a maioria é empregada em uma das profissões citadas, em atividades domésticas, ou ainda na milícia e em serviços militares. A qualidade de vida nem sempre é das melhores. Às vezes, a lavoura e a pesca são fartas, o comércio é próspero, as pessoas enriquecem e vivem bem. Porém, noutras vezes a produção não é suficiente para alimentar a todos e exportar para a metrópole, ao passo que os impostos de Akrávila são fixos e não respeitam os níveis de produção. Como se não bastasse, às vezes o povo de Porto Divino é acometido por epidemias, outras metrópoles ameaçam guerras para tomar esta colônia e criaturas da floresta atacam seus moradores.

Uma pequena parcela da população de Porto Divino é composta por descendentes da nobreza de Akrávila, de comerciantes que enriqueceram muito e compraram títulos nobres e de membros de alta patente do exército e da milícia. Essa pequena elite mais abastada é responsável pelas principais decisões políticas da cidade. Além disso, os membros da assembleia possuem privilégios políticos e altos salários. A corrupção é marcante entre os

membros da nobreza e, especialmente, na assembleia. Embora a lei estipule penas severas para o enriquecimento ilícito, raramente são aplicadas. É uma elite que sonha com viagens ao exterior, com roupas e joias caras e, publica ou secretamente, despreza os menos abastados. Os ricos e poderosos de Porto Divino dividem-se entre o menosprezo público ao povo e a demagogia na política. Entre os jovens, a poesia, a crítica à política e os sarais são uma tendência. Em geral são homens de pouca idade, que foram estudar em Akrávila, e que retornam cheios de novos conhecimentos e com uma nova visão de mundo. As motivações dessa arte são, em geral, a religião, o amor romântico e a crítica social. Porém, muitos acreditam que esses poetas são, em verdade, teóricos sem qualquer engajamento real, mergulhados numa modinha juvenil passageira.

1.3. Os nativos e a nação da mata

Quando a inimizade entre colonos e nativos começou a crescer por conta da escravização, dos casamentos forçados e alianças oportunistas, um dos primeiros a tentar a organizar uma ação que não fosse isolada contra a expansão dos colonos foi um guerreiro chamado Ayamurê. Ele era um homem de meia idade, muito forte e muito perspicaz. Àquela época, o ritual de absorção de poder era muito mais conhecido e utilizado. Muitos diziam que Ayamurê havia devorado mais de mil homens, entre colonos e nativos. Após guerrear contra os chefes das principais aldeias e devorá-los, Ayamurê acumulou muita força e influência e convenceu a todos que era preciso lutar contra os colonos, ou todos os nativos seriam escravizados. Dessa forma, coordenou ataques aos principais assentamentos e vilas coloniais, na tentativa de libertar nativos e expulsar os invasores.

Entre as principais tribos que se opuseram aos colonos estavam os araquaxás, os ereobés, os guoromis, os guará-guará, os jajamorue e os mororobôs. Depois que conseguiu unir estas tribos, Ayamurê conseguiu agregar ainda os nabacurês, os notocudos, os proncotós, os omotocudos, os quaromotós, os ramatulês, os rára-rára, os saquaris, os semerequês, os sabunãs, os tatacutis, os temparés, os umutês, os uamembrés, os uruminás, os xaque-xequa e os xoróbutis

A tribo dos sussuquarés, não confiando nos colonos e nem em outros nativos, preferiu migrar mata adentro, na tentativa de evitar os confrontos e a presença dos invasores. A tribo dos sassumussés, embora inicialmente aliada dos nativos, depois acabou por traí-los por conta de inimizades internas. Dizem que a tribo dos cabulutês, que desapareceu na mata, em verdade achou um portal para outro plano, por isso nunca mais foi vista. A tribo dos anibaôs,

por sua vez, sempre foi inimiga dos colonos, porém nunca se aliou à nação da mata, mantendo inimizades ancestrais entre os nativos.

A ofensiva coordenada foi tão feroz que o governo colono foi obrigado a suspender a escravização e fazer um armistício com Ayamurê, para que os ataques parassem. Isso não se deveu a um entendimento dos colonos de que a liberdade dos nativos era legítima, mas sim de que a própria colonização estava em risco.

Aproveitando a vitória, Ayamurê fez um acordo para delimitar o território dos nativos. Toda a região entre o Rio dos Espíritos e a Chapada do Rochedo e entre o Mar das Baleias e os Ermos seria o território da nação da mata, repleto de florestas. Contudo, estes já não são mais os limites da nação da mata hoje, visto que os colonos desrespeitaram o acordo em mais de um momento. Toda a região da mata litorânea seria reconhecida pelos colonos como a nação dos nativos, não podendo os colonos invadi-la ou derrubá-la, pois era da mata que aqueles tiravam seu sustento e os poderes para fazer seus rituais mágicos ou sagrados. Diante dos pajés e caciques das aldeias nativas, Ayamurê verbalizou seu acordo com os líderes colonos, no solo em que haviam sido enterrados seus ancestrais e jurando por eles e pelos deuses cessar os ataques com os colonos, que deram sua palavra de cessar suas invasões e tentativas de escravizá-los.

O legado desse acordo, e do cessar de guerras internas entre os próprios nativos, foi a criação e o respeito pela nação da mata, situada na própria floresta e que tinha Ayamurê como seu principal líder.

1.3.1. A segunda guerra colonial

Trinta anos depois, ambos os povos viviam um período de relativa calma e havia contato entre eles. Porém, as populações dos colonos estavam crescendo rápido. Primeiro, porque mais pessoas chegavam do além mar. Segundo, porque os filhos de casamentos entre colonos e nativas já começavam a formar suas famílias. Somando-se este segundo motivo aos estupros que ocorreram na primeira guerra colonial, uma população miscigenada de colonos e nativos estava surgindo.

Além dessas duas razões, as vilas colonas começaram a crescer em tamanho e quantidade por outra razão: aos poucos, estes começavam a expandir seus territórios, derrubando as florestas. Primeiro, a justificativa era conseguir lenha para seus fogões. Mas depois, ficou claro para os nativos que os colonizadores estavam expandindo seus territórios para além do combinado. Em verdade, uma nova geração de líderes colonos assumiu o poder e passou a não reconhecer o armistício feito com Ayamurê, que a essa altura já havia falecido.

Para eles, apenas um decreto escrito e assinado pelo monarca poderia vir a ter a autoridade pretendida no armistício. Percebendo que a diminuição da mata litorânea estava diminuindo o poder de seus rituais mágicos e ofendendo sua divindade, os nativos iniciaram uma nova leva de ataques, dessa vez para expulsar os colonos definitivamente.

Dessa vez, foi o filho de Ayamurê quem se destacou com uma liderança dentre as aldeias. Seu pai, já idoso, havia sido desafiado por um rival e perdeu o combate, sendo devorado. Mas seu filho desafiou esse mesmo rival, a fim de vingar o pai. Ao devorar o agressor, Ayamurê, o filho, adquiriu todos os poderes e conhecimentos de guerra do pai, do rival, e daqueles que ele havia vencido, se tornando assim o nativo mais poderoso de que se tinha notícia.

Diversas vilas colonas foram derrotadas e seus habitantes expulsos. Alguns guerreiros colonos eram devorados, sendo antes honrados em ritual, mas a maioria era julgada fraca ou covarde e, por isso, indigna de ser devorada. Um detalhe que passou despercebido para os colonos que fugiram é que muitas crianças dessas aldeias que foram abandonadas, perdidas ou dadas como mortas, em verdade foram adotadas pelos nativos, para serem criadas dentro de seus modos. Assim, um novo povo miscigenado surgiria, também, dentro das aldeias nativas.

1.3.3. O contra-ataque da Coroa colonial

Vendo seu investimento no além-mar correndo o risco de se perder, o monarca dos colonos enviou reforços para lutar contra os nativos. Grupos de guerreiros foram contratados para invadir e destruir as aldeias nativas. Essa classe de guerreiros daria origem, no futuro, aos Desbravadores: grupos de colonos especialistas em adentrar a mata, fosse para explorar novas terras ou caçar nativos. Seu objetivo era destruir a ofensiva nativa, tomar as terras em nome do monarca e re-iniciar a escravização. Porém, esta tarefa não se mostrou fácil. A guerra entre colonos e nativos durou mais de duas décadas, com muitas perdas para os dois lados, sem que houvesse um vencedor.

Percebendo que este derramamento de sangue contínuo tornaria a colonização impossível, o monarca não teve opção senão tentar novo acordo com os nativos. Dessa vez, porém, instaurar a paz seria mais complicado do que no início. Havia muita desconfiança e animosidade entre nativos e colonos. Todos os emissários da coroa que haviam sido enviados foram devorados. Os nativos não desistiriam até expulsar os invasores e os colonos não estavam dispostos a abrir mão daquilo que agora chamavam de “sua propriedade”. Ayamurê não confiava que os colonos respeitariam um novo acordo, visto que não respeitaram o primeiro.

Assim, o conflito se prolongou por mais alguns anos, até que Jemurá, um pajé respeitado na nação da mata e primo de Ayamurê lhe pediu que cessasse os ataques, pois já estava cansado de ver seu povo sendo morto ou escravizado. Se dispôs a intermediar um acordo na tentativa de cessar a guerra. Então, Jemurá foi ao encontro dos emissários do monarca.

Depois de um período tenso e longo de diálogos, os colonos tentaram convencer o pajé de que um acordo de paz, dessa vez, seria respeitado porque seria assinado pelo próprio monarca, o verdadeiro dono daquelas terras. Mas o nativo desconfiou. Como era estranho esse hábito, pensou Jemurá. Primeiro, por pensar que a terra tem dono, e não que a terra é apenas a terra. Segundo, por pensar que aquela coisa branca e mole que os invasores chamavam de papel teria o poder de garantir a posse e o controle de uma terra! Como isso funcionaria? Quer dizer que qualquer coisa que se coloca no papel, vira verdade, passa a acontecer? O papel é mágico? E quem garante que depois não vão colocar uma coisa diferente no papel? Talvez fosse melhor destruir todos os papéis do mundo, pensou Jemurá, para que não corressem o risco de serem dominados pelos colonos com a magia do papel.

Mas Jemurá não tinha tempo de tentar compreender os hábitos dos colonos. Após consultar os deuses sobre o papel, ele entendeu que aquilo era importante para a preservação de seu povo. O desafio agora seria convencer Ayamurê. O guerreiro não acreditava mais na palavra dos colonos e pouco lhe importava o talismã místico que os colonos chamavam de papel, mas o pajé insistiu que aquilo era importante, não porque mudaria a relação de seu povo com a terra, mas porque faria os colonos entenderem que não deveriam mais adentrar as regiões habitadas pela nação da mata.

Desse modo, Ayamurê e Jemurá seguiram junto com um grupo de pajés e guerreiros para encontrar o Vice-Rei, como era chamado o governante akravilio indicado pelo império, e seus soldados. Desconfiado e contrariado, o líder nativo ouviu do Vice-Rei que era do interesse do monarca o reestabelecimento da paz e o entendimento entre os dois povos. Mesmo com a intervenção de Jemurá, Ayamurê não concordou em se submeter a suposta magia do papel e deixou claro que se este novo acordo fosse desrespeitado, retomaria a guerra para expulsar os colonos. Em verdade, vendo que os nativos não reconheceriam a autoridade de um tratado, baixou um decreto proibindo os colonos e seus descendentes de invadir as terras da nação da mata. Dessa maneira, o que ocorreu foi um compromisso escrito dos colonizadores aliado ao compromisso verbal do líder dos nativos.

Tendo vivido um ano de paz após a segunda guerra colonial, num gesto declarado como de amizade, os emissários da corte do monarca convidaram Ayamurê para uma viagem

a fim de conhecer o monarca e seus domínios. Apesar de encarar o convite como uma afronta e desconfiar que fosse apenas uma emboscada, o líder nativo aceitou a proposta. Seus conselheiros insistiram que aquilo seria uma armadilha, mas, por razões misteriosas, ele aceitou a proposta. Alguns dizem que Ayamurê, em verdade, viu ali uma oportunidade de confrontar e matar o monarca. Outros acreditam que ele apenas desejava conhecer o mundo antigo e ver que desafios e novos conhecimentos ele poderia lhe proporcionar. Embarcando com um pequeno grupo de guerreiros em direção ao mundo além mar, Ayamurê deixou Jemurá cuidando da nação da mata.

Porém, o navio nunca chegou ao seu destino. O governo colonial alega que o ataque de um monstro marinho destruiu o navio, matando toda a sua tripulação, o que não é impossível, visto que naquele mesmo ano houve, entre os marinheiros, relatos não confirmados de ataques de dragões das águas. Entretanto, existe um boato de que um navio avariado havia aportado numa praia do mundo antigo, tendo apenas um homem vivo como tripulação. De acordo com esse boato, ele teria ficado a deriva durante muito tempo, sendo obrigado a se alimentar daqueles que estavam no barco para sobreviver. Há quem acredite que este homem tenha sido Ayamurê, que iniciou uma nova jornada nas terras antigas. Dentre essas pessoas, algumas alegam que Ayamurê estava procurando guerreiros que estivessem à sua altura para desafiá-los e devorá-los. Outras dizem que ele iniciou uma peregrinação, cujo objetivo era desconhecido. O que é fato é que nunca mais se teve notícias de Ayamurê.

1.3.3. A nação da mata hoje

Hoje, o território da nação da mata é consideravelmente menor. O crescimento da população colona, inclusive com a miscigenação com os nativos, foi ocupando espaços que antes eram de mata litorânea. Todavia, a nação da mata ainda existe. Não são raros seus confrontos com senhores de terra por áreas de floresta. Mas hoje, muitos dos costumes dos dois povos se misturaram. Os rituais mágicos e sagrados, o sustento através do que a mata oferece e as aldeias ainda persistem. Mas o ritual de transferência de poder pela antropofagia se perdeu no tempo.

Também não são incomuns os contatos com as vilas coloniais, a troca, compra ou venda de utensílios diversos, inclusive armas. A inimizade entre os dois povos se diluiu com o tempo, embora há quem diga que não está totalmente esquecida, falando das disputas com os senhores de terras. A convivência segue, com alguns problemas, mas sem a violência de outrora. Ao menos assim tem sido e assim será, até que os colonos e a nação da mata tenham algum problema ou algum inimigo em comum que venha mudar isso.

1.3.4. Os anibaôs

Os anibaôs são uma tribo de nativos antropófagos. Muito antes da chegada dos primeiros invasores de além-mar, os anibaôs tinham o hábito de cozinhar seus inimigos e comer-lhes a carne. Acreditavam que, dessa forma, iriam absorver as qualidades de seu inimigo.

Quando em guerra com outra tribo, era comum que poupassem os melhores guerreiros e lhes cozinhassem, para dividir a carne entre toda a tribo. Dos corajosos, comiam os corações, dos inteligentes, os miolos, dos fortes, os músculos, dentre outras partes que usavam em seus rituais. Porém, com a chegada de povos de além-mar, o confronto foi inevitável, tanto pela cobiça dos estrangeiros como pela curiosidade dos anibaôs de provar novos povos. Seus hábitos canibais provocaram repulsa em seus novos inimigos.

Provaram-se adversários formidáveis. A habilidade de um estrangeiro em combate não se comparava a de um membro da tribo. Passaram a ser temidos. Guerrearam e venceram. Resistiram décadas. Porém, com o passar do tempo, mais e mais estrangeiros foram chegando e se juntando à guerra contra os anibaôs, até que este povo multi-habilidoso e poderoso acabou por ser subjugado por um exército muito mais numeroso de pessoas menos extraordinárias. Apesar de extremamente habilidosos, os anibaôs não eram imortais. Dizem, porém, que nem todos os anibaôs foram mortos. Alguns poucos fugiram e montaram sua nova moradia muito dentro da mata, escondida e fora do alcance de qualquer inimigo. Ali, estariam vivendo em segredo e ainda teriam preservado os antigos rituais antropófagos de transferência de poder.

Mas isto é só um boato.

Muê-ití

Muê-ití é um dos últimos dos anibaôs. Ao menos, isto é o que ele sabe. Este índio de meia idade, parrudo e de cabelos grisalhos, vivia na mata fechada, isolado de qualquer outra tribo ou povoamento. Faziam-lhe companhia apenas sua esposa e suas duas filhas. Porém, após infundáveis desentendimentos conjugais, ele devorou sua esposa e absorveu seus poderes. As filhas, ele terminou de criar sem a presença da mãe.

Ambas decidiram ir embora muito jovens, ainda adolescentes, para ir em busca de conhecimento, novidades e comidas com novas habilidades. Talvez, também, temessem que seu pai lhes devorasse, assim como fizera com sua mãe. Mas esse não era o objetivo de Muê-ití. Nem mesmo devorar a esposa havia sido premeditado. Em verdade, este índio velho já

provou muitas pessoas com habilidades e poderes diferentes e agora não acha que poderá encontrar qualquer criatura nova que possa lhe acrescentar alguma coisa. Não gosta muito do contato com pessoas e prefere viver isolado no meio da mata. Em verdade, a relação desgastante com a esposa lhe deixou um tanto estranho ao contato humano, uma aversão que Muê-ití tem por qualquer pessoa. Assim, um dos homens mais singulares e poderosos do mundo vive isolado, sem qualquer oportunidade ou interesse de usar esse poder.

Berobé

Vivendo na aldeia dos anibaôs, a jovem Berobé encantava os homens e os seduzia. Ao passar dos anos, seu interesse pelos homens foi crescendo cada vez mais e tomou gosto em satisfazer seus prazeres com frequência. Desse modo, teve também vários filhos, que viriam a se tornar guerreiros, pajés, belas moças. Mas mesmo enquanto mãe e mesmo depois, Berobé nunca deixou de lado o que mais gostava de fazer. Boa na arte de atrair pretendentes, ela tinha especial predileção por aqueles mais esbeltos. Berobé era conhecida na tribo dos anibaôs pela sua beleza e pela sua energia. Berobé era uma devoradora de homens.

Mas, espere, Berobé *era* uma devoradora de homens.

Quando o homem não fazia “direitinho”, como ela mesma dizia, ela o liberava, deixava que fosse embora. Mas quando ele era bom, virava comida para a semana toda. A anibaô esperava o amante dormir e então lhe rachava o crânio com um bordão de madeira maciça. Alguns ainda tentavam reagir, mas ela era geralmente certa. Outros, mesmo sabendo do destino que teriam, não se importavam, desde que pudessem ter uma noite com a melhor amante da qual já se teve notícia – já que Berobé devorara mais bons amantes do que se poderia contar. Dentre os desavisados, só teve uma vez em que um guerreiro astuto percebeu o intento dela, e só não a matou porque disse que ia poupá-la como retribuição pela noite de divertimento. Mas geralmente os homens estavam muito cansados para reagir ou perceber qualquer coisa.

Depois de um tempo, porém, o povo da tribo começou a ficar com raiva de Berobé, porque estavam acabando os homens da aldeia. Disseram que ela estava fazendo aquilo errado, que era um ritual sagrado, somente para usar em inimigos de valor ou naqueles que tinham algo a lhe ensinar ou lhe melhorar. Mas para ela, além de ser uma grande forma de prazer, aquela era a fonte da sedução e do sexo dela continuarem cada vez melhor. A tribo, entretanto, não concordou e não se convenceu. Ou ela parava com aquilo, ou ia embora. Se continuasse, a aldeia toda iria se juntar para matá-la.

Berobé foi embora.

Deixou os filhos com outras pessoas e partiu para viajar o mundo. Primeiro, começou a viajar pela mata. Quando encontrava um grupo de caçadores, omitia sua origem anibaô. Seduzia um deles, o mais bonito ou o mais forte, e ia para sua maloca, se divertir. Antes de o dia amanhecer, Berobé lhe dava uma bordoadá mortal, rasgava-lhe as carnes que interessavam, quase sempre incluindo aquelas mais balançantes, e dava no pé. Quando os outros iam procurar pelo casal, só encontravam um corpo todo cortado, faltando pedaços.

Assim ela fez por muitos anos, conheceu várias tribos e provou de seus homens. Até que Berobé esbarrou num quilombo. Primeiro, ficou com medo daqueles homens da cor da noite. Depois, ficou curiosa e resolveu se aproximar. Quando os guardas viram aquela nativa baixinha, pensaram que estava perdida e ficaram com dó dela. Não saberia se defender sozinha, imaginaram. Trouxeram-na para o quilombo. Lá dentro, ela virou a novidade do quilombo. Todos queriam conversar com ela, cheirar seus cabelos, pegar em seu corpo. Ela achava graça.

Decidiu que era um bom momento para se assentar. Estava cansada da vida de viagens incessantes. Assim, Berobé foi fazendo amizades e ganhando seu lugar no quilombo. Aos poucos, foi aprendendo a língua dos fugidos e a língua dos colonos. Descobriu que era boa nisso, em aprender línguas. A anibaô era esperta. De tal forma era astuta, que Berobé percebeu que seus prazeres não seriam muito bem recebidos, assim como não foram em sua tribo. Aí muito menos, pois viu que a gente do quilombo não comia homem, nem mulher. Então, Berobé ficou mais discreta. Nesse tempo em que estava no quilombo, começou a se interessar por um capoeirista. Berobé o chamou para fazer o que gostava no meio do mato. Disse que tinha vergonha de fazer no quilombo. Saíram escondidos na calada da noite. E lá, depois de uma sequência de momentos divertidos, ela deu-lhe uma bordoadá. Lá mesmo cortou toda a carne que queria e guardou num saco. O corpo, jogou num rio. Quando deram o homem por perdido, ninguém sabia que era ela quem estava com ele na noite passada.

Berobé ainda fez isso algumas vezes. Em muitas, gostou do parceiro. Os homens do quilombo eram maiores do que os homens da tribo, uma novidade que Berobé gostava e aproveitou ao máximo suas oportunidades. Gostava de cortar-lhes a carne da bunda para comer fritas. Os deuses de Bara deviam ser muito bons, Berobé pensava, para terem criado um povo com bundas tão grandes e bonitas. Algumas vezes, ela não gostou do parceiro. Alguns eram muito brutos, outros muito moles para o gosto dela. Ainda assim, comeu pelo menos uns vinte homens nos três anos que passou no quilombo. Porém, os sumiços começaram a preocupar os habitantes, e ela sabia que não poderia continuar com aquilo por muito tempo. Já estavam fazendo vigias noturnas, pensando que algum animal selvagem ou

algum monstro estava atacando os homens. Então, um dia, sem dar qualquer explicação e sem se despedir, Berobé partiu.

Depois de muito andar, Berobé encontrou o mar. Viajou pelas praias até que encontrou uma vila de pescadores. Ficou fascinada com aqueles homens e sua pele clara, seus olhos coloridos, seus cabelos coloridos. Os homens ficaram admirados com a presença da nativa, e principalmente com sua beleza. Ela entendia o que eles diziam. Primeiro, perguntavam se ela estava perdida. Ela fez com a cabeça que sim. Depois, começaram a pensar e discutir formas de usá-la. Um deles forçosamente a pegou para si. Levou-a para casa e disse à esposa que esta não precisaria mais trabalhar, pois eles tinham uma nova mucama. Disse a Berobé que podia ficar em sua casa, bastava que fizesse a comida e ajudasse a esposa com seus afazeres. A mulher, porém, não gostou muito da novidade e discutiu com o marido. Ele, entretanto, só justificava que era para o próprio bem dela, pois ele via o quanto ela se sacrificava na lida do dia a dia.

Assim foi durante os primeiros dias. Berobé se fez útil fazendo serviços, mas principalmente cozinhando. Acabou por ensinar à esposa comidas novas, que os pescadores não conheciam. Porém, numa certa madrugada, o homem visitou seu quartinho depois que a esposa já estava dormindo. Para sua surpresa, Berobé já o esperava nua. A nativa tinha mais expectativas para o sexo, mas até que não foi tão ruim assim. Apenas lamentou o tempo como mucama na casa do homem. Afinal, só se deixara passar por aquela situação por ter interesse em devorá-lo, mas naquela noite, percebeu que sua carne talvez não fosse ser tão saborosa. Deixou o homem ir embora sem fazer nada. Todas as noites seguintes, porém, ele voltava.

Com o passar dos dias, a anibaô começou a gostar de seus momentos com o pescador, mas estava um pouco acomodada para querer comê-lo e seguir viagem. Continuou com aquela situação por mais algum tempo. Mas algo crescia dentro dela. Uma vontade incontrolável de devorar o pescador. E o sexo com ele estava cada vez melhor. Até que um dia não resistiu. Deu-lhe uma bordoadá enquanto dormia. O quartinho em que estava alojada era um pouco distante da casa, por isso, ninguém ouviu. Depois de arrancar toda a carne que pôde do corpo e tirar-lhe as vísceras, enterrou o corpo na areia. No dia seguinte, quando a esposa acordou, um farto banquete já estava preparado. A mulher ficou muito orgulhosa da mucama e almoçou com ela e com os dois filhos. O marido, porém, estava sumido. Ela se lembrou de outras vezes em que ele sumiu porque decidiu partir para o mar na madrugada e ficou três dias fora. Pensou que era mais uma dessas vezes. E por três dias eles comeram muito e comeram bem. Perguntada sobre onde conseguira aquelas carnes, Berobé disse que um pescador havia lhe dado de presente, um homem que estava lhe flertando.

Naquele momento, a nativa sentiu certa compaixão pela mulher do pescador. Talvez ele lhe fosse fazer falta. Se não por haver algum amor entre os dois, certamente porque ele trazia sustento para a casa. Por outro lado, talvez fosse bom para aquela mulher de pele clara se livrar daquele homem que, de algum modo, lhe explorava também. Se a situação ficar complicada, ela deve conseguir outro, pensou Berobé. Depois do terceiro dia, partiu. Começou a andar pelas praias, vagando pelo litoral deserto. Em alguns pontos, encontrou outras vilas de pescadores colonos. Pensou em parar e procurar outro homem, mas começou a se perguntar se teria mesmo gostado de homens de pele clara. Talvez não fossem mesmo tão bons quanto os nativos e os quilombolas, pensou. Enquanto ia embora daquele lugar, Berobé começava a pensar que seria melhor parar de viajar e se assentar em algum local na mata.

Após muitos dias de caminhada, Berobé achou um local apropriado para fazer uma maloca e decidiu que era hora de se assentar um pouco. Montou uma moradia para passar algum tempo.

Sua maloca no meio da mata lhe dava um pouco de sossego e privacidade, a solidão que ela passou a desejar depois de um tempo prolongado de contato com os outros. Entretanto, ocasionalmente, ela acabava por receber a visita de Andarilhos indesejados. Às vezes, era um pequeno grupo de nativos que estava caçando. Às vezes, era um capitão-domato ou um fugido. Às vezes, era um pequeno grupo de brancos que estavam explorando a mata. Esses encontros lhe rendiam um divertimento casual. E uma boa refeição no dia seguinte.

Até que um dia, Berobé encontrou na mata um nativo. Era um homem um pouco mais jovem e mais alto que ela, de porte atlético. Estava cheio de cicatrizes e um pouco ensanguentado. Parecia que tinha terminado de sair de um combate. Pelos traços, pela forma de falar e pelos seus adereços, ela não teve dúvidas: era um anibaô. O jovem, Iamaúá, havia matado muitos colonos numa batalha. Seu grupo estava em grande desvantagem numérica e ele foi o único sobrevivente. Depois de uma sucessão de lutas, ele e seus aliados mataram muitos colonos e devoraram alguns deles, mas outros grupos vieram e se juntaram àquele, tornando a vitória quase impossível, uma vez que os inimigos usavam armas de fogo. Berobé decidiu lhe dar abrigo, para que ele pudesse tratar seus ferimentos.

Era uma situação desconcertante para ela. Depois de tanto tempo após ter saído da tribo, estava de novo diante de um dos seus. O jovem não sabia quem era ela e, empolgado de ter encontrado outra de seu povo, começou a contar-lhe muitas histórias. Falou que a tribo estava sendo constantemente atacada e que muitos haviam morrido ou se dispersado na mata. Contou de muitas batalhas que enfrentou e de muitos colonos que matou e devorou. Boa em

avaliar os homens, a nativa percebeu que estava diante de um guerreiro competente. Além de ser um homem que estava começando a lhe interessar. Enquanto ele estava ferido, ela cuidou dele, fez remédios mágicos para ele e lhe alimentou.

Embora ele perguntasse, a nativa evitava comentar sobre seu passado e sempre mudava de assunto. Conversaram muito e ela ouviu com atenção e interesse as histórias que ele lhe contava. Ele estava ferido e cansado e estava sendo uma companhia muito boa para ela. Não havia pressa em devorá-lo.

Depois de muitos dias em sua companhia, Berobé havia perdido a noção do tempo, ela tomou a iniciativa. Aquele homem lhe dava muito prazer. Não havia nada de especial nele e, ainda assim, parecia que ele era melhor do que os outros.

Ao final da noite, Berobé estava profundamente satisfeita. Ele daria uma deliciosa refeição, pensou ela. Uma que seria saboreada devagar, por muito tempo. Tiraria dele todas as carnes que pudesse. Enquanto ele dormia, ela subiu nele com o bordão em mãos. Ele lhe parecia muito belo enquanto dormia. Ergueu a arma para rachar sua cabeça, mas não conseguiu desferir o golpe.

Seu coração estava disparado. Sentia certo medo. Mas não era só medo. Estava confusa, pois aquela situação nunca tinha lhe acontecido. Saiu de cima do homem e largou a arma. Deitou ao seu lado, mas não conseguia dormir. Seu pensamento estava muito inquieto. De todo modo, a presença do guerreiro lhe deixava mais calma. No dia seguinte, ela procurou agir com naturalidade. Porém, em suas conversas, o rapaz percebeu que havia algo diferente com ela. Quando questionada, Berobé hesitou por um momento em falar qualquer coisa. Curioso com a hesitação de Berobé, Iamaúá lhe perguntara, sorrindo, no que ela estava pensando. Então, após um momento de pausa, ela lhe disse que suas feridas já estavam saradas e que já era hora de ele partir.

Surpreso, o guerreiro lhe perguntou se ela não desejava passar mais tempo com ele, ao passo que ela lhe respondeu que sim. Porém, ele ainda haveria de voltar aos anibaôs e de lutar. Embora tenha relutado e os dois tenham discutido por um breve momento, ele percebeu que ela estava resolvida. Um pouco triste e um pouco ofendido, ele se despediu dela. Berobé também parecia triste. Iamaúá seguiu seu caminho na mata e até hoje Berobé não o viu novamente.

Ela continua em sua maloca no meio da mata, isolada, e, de vez em quando, ainda devora um ou outro desavisado. Em muitas noites, Berobé se recorda de Iamaúá e pensa por onde ele estaria. Será que continua vivo, depois de tantas lutas? Berobé acredita que sim, pois ele era um guerreiro anibaô forte. Em verdade, pouco lhe importava que ele retornasse para a

tribo ou para as batalhas. Até hoje, ela não consegue dizer o porquê de tê-lo mandado embora. A única coisa que Berobé sabe é que ela o queria muito bem.

1.4. A história dos orumis

Os orumis são um dos povos mais numerosos de Bara e habitavam as florestas desse continente. Tinham conhecimento da selva, da natureza, e eram profundamente ligados à religião. Os orumis eram uma sociedade matriarcal e acredita-se que suas divindades protetoras possuem influência direta nas vidas e destinos de seus seguidores. Ainda em Bara, viviam em cidades e na zona rural de seu país. Seus reis detinham grande influência na região. Até a chegada do Império de Akrávila.

Depois de invadido e parcialmente colonizado, o reino dos Orumis caiu. Porém seu povo continuou habitando a região ainda por muitos séculos. A influência crescente da metrópole, porém, acabou por alterar o destino dos orumis.

Vindos da colônia de Akrávila em Bara, os orumis foram derrotados numa guerra interna, mas que teve participação direta do império ultramarino de Akrávila, e os colonizadores os tomaram para vendê-los ou usá-los como mão de obra.

Trazidos nos navios-prisões, os orumis eram vendidos nos portos de outras colônias. Uma das principais colônias para a qual eram levados era a Baía das Divindades. Muitos não resistiam às privações da viagem e morriam no caminho, principalmente as crianças e os adolescentes. Estes, quando não eram jogados ao mar, eram enterrados em cemitérios improvisados ou clandestinos.

Aqueles que eram vendidos no mercado de escravos iriam, em sua maioria, trabalhar nas fazendas da região. Outros eram vendidos para famílias ricas da cidade, para exercerem trabalhos domésticos, ou para comerciantes, de forma que se ocupassem com funções de trabalho pesado. Com o passar dos anos, muitos se arriscavam a fugir. Os que conseguiam, se estabeleciam em quilombos, assentamentos secretos na mata onde os fugidos viviam. Alguns desses quilombos tinham contato, ou eram até mesmo aliados entre si e de tribos nativas.

1.4.1. Ynga-Abá

Sendo uma sociedade matriarcal e religiosa, muitas sacerdotisas orumis foram figuras-chave em revoltas ou fugas de escravizados ao longo dos anos. Uma delas foi Ynga-Abá, uma jovem sacerdotisa de Zuman, deus da guerra na religião Emi Oluwa. Ela foi responsável por planejar e coordenar uma das rebeliões mais conhecidas de escravizados em Porto Divino.

Dizem que ela foi capaz de influenciar secretamente sua venda do seu primeiro senhor para um comerciante de armas da colônia, tendo já em vista a organização da revolta. Uma vez que tinha se tornado a mucama deste homem, e posteriormente sua assistente, ela passou a ter acesso a seu estoque de armas e munição. Enquanto isto, secretamente, Ynga-Abá se encontrava com outras sacerdotisas e com outros orumis para planejar a rebelião. O objetivo dos conspiradores era fazer um motim, seguido de uma fuga em massa para fundar um quilombo com todos os orumis de Porto Divino.

Para que isto fosse possível e para que tivessem chance de sobreviver, tanto à rebelião quanto para defender o quilombo depois, Ynga sabia que precisariam de muitas armas e muitos suprimentos, e isto deveria ser tomado. Além disso, precisariam causar muitas baixas na milícia e no exército para que tivessem chance de fazer uma fuga em massa. Com muita inteligência, a conspiração de Ynga-Abá foi tendo sucesso ao longo dos anos e conquistando muitos adeptos e acesso às armas e suprimentos necessários. Porém, com a rebelião já marcada e pronta para ocorrer, os orumis foram traídos.

Dizem que o traidor tinha sido, em verdade, o companheiro de Ynga, que vendeu informações cruciais em troca de sua liberdade e de riquezas, uma vez que não acreditava no sucesso da revolta a longo prazo. Mas até hoje não se conhecem os detalhes conturbados desse momento. O fato é que a perda do elemento surpresa foi fundamental para o fracasso da conspiração. Mesmo assim, no dia marcado, o levante aconteceu. Porém, os orumis encontraram uma milícia armada e preparada e o exército da colônia havia sido deslocado para conter a revolta.

Ynga-Abá morreu lutando na tentativa de fazer com que as armas chegassem a seus aliados, mas ela foi interceptada e encurralada. As circunstâncias de sua morte ainda são lembradas pelos orumis e sua história a tornou uma mártir de seu povo. Os orumis se rebelaram contra seus mestres, mas com armas improvisadas e sem o elemento surpresa, muitos morreram e a rebelião foi abafada. Os líderes foram enforcados e Ynga-Abá foi decapitada e esquartejada. Seus pedaços foram expostos em vários pontos importantes da cidade, como um exemplo para a população e um alerta para outros escravizados do destino que se abateria contra qualquer rebelde. A cabeça de Ynga-Abá foi exposta na principal praça de Porto Divino, em frente ao Palácio do Vice-Rei.

1.4.2. Matrona Mazumbi

Uma das grandes preocupações das sacerdotisas orumis ao longo dos anos era a de preservar seus conhecimentos ancestrais com o passar das gerações. Para isso, elas criaram a

Irmandade das Imortais, uma sociedade secreta cujo objetivo era preservar os segredos mais importantes da religião Emi Oluwa e iniciar as novas sacerdotisas em seu ofício. Muitos dos rituais mágicos ancestrais que ainda hoje são conhecidos foram preservados pela Irmandade das Imortais. Alguns acreditam que as sacerdotisas mais importantes da irmandade se tornaram entidades, espíritos protetores que mesmo após a morte orientam e ensinam as novas iniciadas e que por isso, por serem as matronas espíritos imortais, é que se deve o nome da irmandade. Outros acreditam que isso não existe e que o nome é, em verdade, uma metáfora referente à imortalidade da história, da cultura e da religião orumi, que foi possível graças ao trabalho de suas matronas.

Mais de um século após a vinda dos orumis para Porto Divino, uma sacerdotisa respeitada entre o povo começou a propagar ideias de liberdade. Mazumbi era uma jovem letrada, não só havia aprendido a ler e a escrever com libertos que faziam parte da irmandade, como também era uma leitora assídua. Desse modo, conheceu livros que falavam de ideais de liberdade e respeito para todos os povos e, somando isto à sua formação dentro da Irmandade das Imortais, estes ideais começaram a influenciá-la profundamente. Dentro da irmandade, os conhecimentos mais importantes eram transmitidos oralmente de geração para geração. Os valores da religião e do povo orumi fizeram parte de sua formação desde criança e tiveram um impacto profundo sobre sua personalidade. Certamente, tudo aquilo que aprendeu com a tradição oral foi ainda mais importante que todos os livros que teve acesso.

Primeiro, ainda jovem, Mazumbi teve de esconder o fato de que aprendera a ler e escrever. Com a ajuda de outros e fazendo serviços em sigilo, conseguiu comprar a própria liberdade. A partir daí, intensificou seus estudos e seu caminho no círculo da irmandade, de modo que se tornou, também, uma matrona ainda cedo, com apenas 32 anos, enquanto que a tradição era apenas que o posto fosse ocupado apenas por anciãs. A partir desse ponto começa a parte mais importante da história de Mazumbi, após ter se tornado matrona. Iniciou um trabalho incessante para articular e comprar a liberdade de um número cada vez maior de orumis escravizados. Com o passar de alguns anos, se tornou muito conhecida entre seu povo, em Porto Divino, visto que durante esse tempo a maior parte dos esforços da Irmandade das Imortais e das matronas era a de planejar e conquistar a liberdade dos orumis.

A velocidade de sua ascensão e o sucesso de sua campanha começaram a chamar muita atenção, até um ponto em que toda a população das redondezas de Porto Divino já conhecia quem ela era. Esta fama, porém, começou a chamar a atenção dos governantes de Porto Divino também. De início, não acreditavam que ela tivesse muita importância ou que fosse conseguir muito êxito. Com o fim do tráfico de escravizados, porém, e com a pressão do

reino de Nzuiti, uma potência marítima e comercial que tinha interesses em comum e rivalidades com o império ultramarino de Akrávila, o número de escravizados estagnou, inicialmente, para depois passar a decrescer. Assim, as ações da Matrona Mazumbi passaram a preocupar o Vice-Rei, a nobreza e os latifundiários da Baía das Divindades, pois o número de trabalhadores escravizados estava diminuindo.

Nesse ponto, Mazumbi já passava dos cinquenta anos e já era uma das matronas mais respeitadas de seu povo. Como resposta, o governo colonial elevou em dez vezes o preço da liberdade. Isto tomou os orumis de sobressalto e dificultou muito a continuidade da campanha libertária de Mazumbi. O que fazer, então, se não era mais possível comprar a liberdade de seu povo? A matrona decidiu, então, tomar uma atitude mais radical. Passou a encorajar todos os orumis a pararem de trabalhar.

De início, houve medo e hesitação geral, mas sendo ela uma figura muito respeitada e admirada, muitos decidiram segui-la. Logo, a grande maioria dos orumis escravizados estava aderindo à revolução. A resposta do governo geral da colônia, porém, foi rápida e violenta.

Nas fazendas e na cidade, os trabalhadores escravizados eram punidos e torturados. Alguns, inclusive, foram mortos para servirem de exemplo aos demais. A Matrona Mazumbi foi presa e açoitada em praça pública. Sofreu repetidas torturas e humilhações públicas na intenção de fazê-la voltar atrás e mandar que os orumis retornassem à condição de escravizados. O Vice-Rei temia matá-la, pois sabia que, assim como Ynga-Abá, isso a tornaria uma mártir e a reação dos escravizados poderia ser inclusive mais intensa diante da perda de sua líder. Por isso insistiu nas torturas e humilhações públicas, para tentar quebrar sua vontade. A Matrona, porém, não cedeu.

Apesar de todo o sofrimento pelo qual estava passando, suas palavras públicas foram para que os orumis continuassem a não trabalhar, mesmo que fossem punidos e torturados. Mesmo que fossem mortos. Mazumbi sabia que a partir desse ponto não haveria mais retorno. Ou os orumis alcançariam a liberdade, ou seriam todos mortos, dizimados.

O império de Akrávila, porém, precisava e desejava manter sua mão-de-obra escrava. A situação em Porto Divino acabou tomando proporções muito grandes e mesmo cidades próximas acabaram aderindo à revolução. A questão acabou chegando ao imperador. Primeiro, ele tentou reforçar a repressão na colônia, o que acabou não adiantando, visto a resposta de Mazumbi, das matronas e, em seguida, do povo orumi.

Diante de uma plateia que assistia a seus castigos públicos, a Matrona Mazumbi rogou que, ou os orumis seriam livres em vida, ou o seriam na morte. Desse modo, diante da impossibilidade de trazer mais escravizados de Bara e dependente da mão-de-obra orumi na

colônia, o imperador percebeu que matar os orumis não era uma opção. Era preciso pensar, urgentemente, noutra solução.

Pressionado por outros reinos e, principalmente, pela própria situação instaurada na colônia, o monarca se viu obrigado a conceder a abolição da escravização na Baía das Divindades. Além disso, devido aos perigos da travessia do oceano, trazer escravos de Bara, seja de forma explícita ou através de contrabando, estava cada vez mais caro. Também, a presença de libertos e de trabalhadores pagos estava se tornando cada vez mais frequente. Por fim, sempre havia o risco e o medo de uma rebelião. Tudo isto contribuiu para a decisão do monarca.

1.4.3. A libertação dos orumis

A notícia foi comemorada nas ruas de Porto Divino e houve festa nos terreiros. Mazumbi foi libertada e tomada pelo povo orumi como heroína. A notícia, entretanto, não agradou a todos. Alguns senhores de terras, inconformados com o desfecho da revolução, não permitiram que seus trabalhadores saíssem de suas terras, julgando que não iriam abrir mão daquelas propriedades. Outros, em atitudes mais violentas e radicais, preferiram matar a todos que vê-los livres. Verdadeiros massacres foram vistos em alguns latifúndios.

Houve alguns senhores, porém, que vendo a inevitabilidade da libertação, foram mais perspicazes. De forma a não perder a continuidade da lavoura, fizeram acordos com os recém-libertos para que trabalhassem como empregados pagos. Na cidade, isto foi muito mais comum. Houve grande resistência por parte da população que detinha as riquezas e os meios de produção, mas a verdade é que a possibilidade da libertação dos orumis não era uma realidade de todo inesperada.

Movimentos de questionamentos em relação à escravização já haviam começado muitos anos antes. A libertação dos orumis também era uma ideia revolucionária que vigorava entre os jovens da burguesia, embora fosse muito mais um discurso inflamado que uma ação articulada a fim de empreender resultados concretos. Para os mais céticos, esse apoio à causa orumi era somente uma modinha por parte dos jovens das famílias abastadas. Aqueles mais atualizados já sabiam que essa possibilidade era provável de ocorrer daí a alguns anos. De todo modo, a revolução da Matrona Mazumbi fez com que a libertação viesse. E, mais importante. Foi a maior conquista dos orumis desde que chegaram à colônia.

A insatisfação e o revanchismo de alguns, porém, foi responsável pela morte da Matrona Mazumbi. Um ano após a libertação, na comemoração dessa data que até hoje é lembrada, a Matrona foi assassinada com um tiro de clavinote. Seu assassino era um pequeno

proprietário de terras que, diziam, era dos mais violentos. Porém, há aqueles que acreditem que esta ação não foi de um indivíduo isolado, mas sim um ato planejado pela nobreza de Porto Divino para ferir e enfraquecer a união do povo orumi. Isto foi, de fato, um duro golpe para o povo orumi. Mas, também, acabou por ter o efeito reverso.

A revolta eclodiu mais uma vez e os orumis foram as ruas e incendiaram prédios públicos, exigindo a punição ao responsável. Para aplacar a fúria do povo, o governo-geral sentenciou o assassino à forca. Mas o dano já havia sido causado.

1.4.4. Os orumis hoje

As datas da morte de Ynga-Abá e da Matrona Mazumbi são lembradas e comemoradas até os dias de hoje. Os orumis ainda continuam sendo um povo profundamente ligado à sua religião. Porém, mais de um século depois da libertação, muitos descendentes de orumis seguem outras religiões ou se afastaram da cultura de seu povo. Em verdade, o povo orumi, em grande parte se miscigenou com os nativos e colonos de Porto Divino e assimilou muito de sua cultura, assim como o inverso. A maior parte dos descendentes dos orumis é composta de trabalhadores rurais, pescadores, trabalhadores livres, alguns pequenos comerciantes e navegadores. Certos orumis alcançaram riqueza material relevante e, ainda, há casos de indivíduos que compraram títulos de nobreza.

Porém, há aqueles, em geral homens jovens, que não conseguiram conquistar seu sustento. Alguns acabaram como moradores de rua. Muitas crianças sem pais e sem lar circulam pelas ruas de Porto Divino, pedindo esmolas ou recorrendo a pequenos furtos. Há, também, o contrabando, os assaltos e o tráfico de substâncias proibidas. Esse também é o destino de muitos brancos e mestiços pobres.

A Irmandade das Imortais faz parte do imaginário do povo da cidade e da história do povo orumi. Alguns dizem que ela não existe mais. Outros dizem que continua existindo e que continua fazendo o treinamento das novas sacerdotisas em segredo. Os terreiros aumentaram em número, em tamanho e em quantidade de seguidores, inclusive daqueles que não são de origem orumi. Eles são regidos pelas matronas, que são assistidas pelas sacerdotisas de divindades específicas. Alguns de seus rituais são abertos ao público e outros fazem parte de festas populares. A culinária e a música orumi já fazem parte da cultura do povo de Porto Divino.

1.5. Os guivanos de Porto Divino

Degredados de Akrávila, a primeira caravana do povo guivano chegou ainda nos primeiros anos da colônia, quando o sobrinho de Zagro lutava para manter o território conquistado na guerra contra a nação da mata. O primeiro clã que chegou a Porto Divino foram os Cantareros, composto por uma maioria de músicos, dançarinas, boêmios, construtores de instrumentos musicais e artistas cuja sensibilidade estética estava em desacordo com os padrões patrocinados pela nobreza akravilia. Essas pessoas eram consideradas vagabundos e delinquentes pela nobreza de Akrávila, que encheu navios com cantareros e os mandou para a colônia para se livrar deles. A música e a arte dos cantareros, porém, influenciaram a cultura de Porto Divino e, ainda hoje, muitos dos construtores de instrumentos musicais são cantareros.

Décadas mais tarde, o clã tovatel apareceu misteriosamente na cidade. Os colonos acreditavam que o aparecimento repentino dos tovatel era obra de feitiçaria, pois nenhum navio aportou com os guivanos. Alguns acreditam que eles vieram de outro plano de existência, de outro mundo. Outros acreditam que eles vieram das terras antigas por obra de feitiçaria. Outros, ainda, argumentam que os tovatel sempre estiveram na Baía das Divindades, sendo tão antigos quanto – ou até mais antigos que – os nativos.

O fato é que os tovatel eram escravizados em sua terra de origem e vieram para a colônia em busca de um recomeço. Há quem acredite, inclusive, que vieram fugidos e que seus captores podem ainda tentar sequestrá-los novamente.

O clã tovatel é um clã nômade. Para evitar problemas com as autoridades dos lugares por onde passaram, aprenderam a estar sempre em movimento. Por isso, são um clã de treinadores de cavalos. O comércio de cavalos e carroças, bem como a fabricação destas, é o que sustenta o clã. Isto não é tudo. Dizem que os tovatel dominam a magia de transporte em suas muitas formas e conhecem os segredos dos portais.

Depois vieram os clãs Kovalck, Fuvaros, Tailor e Cizmarie. O primeiro era composto majoritariamente por ferreiros. O segundo era composto por uma grande quantidade de construtores de carroças, carruagens e afins. O terceiro era composto, sobretudo, por alfaiates, ofício partilhado por homens e mulheres, mas frequentemente por toda uma família. Por último, um clã composto principalmente por sapateiros.

Com a descoberta de ouro no interior da colônia, o clã Orfebres veio mais tarde, quase um século depois dos primeiros guivanos. Este é, provavelmente, o grupo mais rico de guivanos a pisar em Porto Divino. Composto por ourives e joalheiros, este clã é famoso por

joias que são quase obras de arte e por sua habilidade em forjar ouro. Alguns dos membros desse clã, inclusive, se arriscaram na mineração.

Por último, veio o clã dos Ghicitor. E foi justamente este clã que veio em maior número e se tornou o mais populoso e mais conhecido clã guivano de Porto Divino. Em verdade, muito da ideia de guivano que os colonos possuem se refere a características dos Ghicitor. É o clã mais religioso dos guivanos, composto também por adivinhos. A religião majoritária dos guivanos, Viziune, surgiu entre os Ghicitor. Nela, as entidades ancestrais dos guivanos orientam os mortais mesmo no mundo dos espíritos. Essas entidades são capazes de revelar informações ocultas ou, ainda, prever o futuro. Através delas, os guivanos conseguem enxergar outros mundos e manipular forças antes desconhecidas.

1.6. O povo de fogo

Mestres na astronomia, na arte da cura, na alquimia e na matemática, os daelumnor, ou apenas o povo de fogo, era um dos mais sofisticados e mais cultos de Bara. Além disso, seguidores de Hubal, sua divindade-pai, o povo de fogo era profundamente religioso, estudiosos devotados a seguir suas leis. Porém, os daelumnors perderam uma guerra contra um reino vizinho e foi, em sua maioria, escravizado e vendido para o império ultramarino de Akrávila.

Ao serem trazidos para Porto Divino, foram levados aos latifúndios, para o trabalho forçado. Porém, além de, naturalmente, não aceitarem sua condição de escravizados, suas diferenças religiosas e culturais fizeram com que não se misturassem muito com os orumis. Primeiro porque os orumis não seguiam a doutrina hayadin de Hubal, aquele que é, para o povo de fogo, o único deus. Segundo porque os orumis eram uma sociedade matriarcal e o povo de fogo, uma sociedade de autoridade masculina. Logo, começaram a organizar uma rebelião. Como eram letrados, conseguiram se organizar com o auxílio de cartas e usaram seus conhecimentos em estratégias de guerra a seu favor. Apesar de serem numerosos, não eram maioria na cidade. Sem o apoio dos orumis, a rebelião do povo de fogo em Porto Divino estava fadada ao fracasso.

Poucas décadas antes dos eventos que levariam à libertação dos orumis, o levante foi bem planejado e bem organizado, e ocorreu simultaneamente às rebeliões de outras cidades, uma estratégia para impedir a intervenção de reforços do governo colonial de forma satisfatória. Além disso, o motim acontecia enquanto Akrávila estava em guerra para tentar retomar uma colônia sua que havia sido perdida no sul.

Os revoltosos haviam fabricado uma solução alquímica capaz de incendiar pedras, para usar nas fortalezas de Porto Divino. O objetivo principal era tomar o quartel do exército, a sede da milícia e o palácio do Vice-Rei. Quando a rebelião eclodiu, porém, o povo de fogo não tinha número suficiente para tomar Porto Divino e assumir um novo governo, como pretendiam fazer. Os orumis evitaram participação no levante e os rebeldes não possuíam qualquer aliado.

Sua revolta, bastante sangrenta, foi uma ameaça real às autoridades de Porto Divino. Porém, ela não teve êxito e foi abafada com a captura dos líderes. Após ser contida a rebelião, seus líderes foram enforcados e esquartejados. Seus pedaços foram expostos em vários pontos da Baía das Divindades para servir de exemplo a outros escravizados. Temendo novas revoltas do povo de fogo, o governo geral decidiu devolvê-los à Bara, para que não causassem mais ameaças à colônia de Akrávila.

1.6.1. Os Fajal

A grande maioria do povo de fogo escravizado em Porto Divino foi devolvida a Bara. Exceto os Fajal, por razões abordadas adiante. Sendo de família nobre em seu antigo reino no continente além-mar, a família Fajal, numerosa e rica, era composta por mais de trinta membros, cada um com talentos distintos.

Seu patriarca, Abasir Fajal, era um fiel muito devotado à doutrina Hayadin e, desde a residência em Bara, buscava propagar a palavra de seu Senhor. Quando chegou à Baía das Divindades, porém, não foi muito diferente. Teve de manter sua crença em sigilo, entretanto visto que em Porto Divino não era permitido a um escravizado ter religião própria, e que eles não eram tão numerosos quanto os orumis para poder oferecer resistência tão forte aos ataques contra sua fé. Além do quê, Abasir sabia que a perseguição à sua religiosidade seria certamente muito mais sistemática do que à Emi Oluwa, dadas certas rivalidades seculares entre os adeptos da doutrina Hayadin e da Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina – seguida pelos akravilios e muitos outros povos de Unimânia.

Porém, embora suas palavras religiosas não tivessem sido bem recebidas, com o tempo a família Graça de Akrávila, proprietária dos Fajal, passou a apreciar o trabalho deles. Eram bons construtores, devido a seus conhecimentos de matemática, sabiam fabricar muitas coisas, eram bons ferreiros e ourives, e eram muito estudados. Esse tipo de escravizado, letrado, era tido na colônia como causador de problemas. Em geral, era proibido aos cativos, além de ter religião própria, que soubessem ler e escrever. Mas Fernão Graça de Akrávila, patrono da família colona, embora fosse um comerciante explorador e ganancioso, era um grande

empreendedor. Ele percebeu que poderia aproveitar muitos dos conhecimentos dos Fajal em seus negócios.

Com o passar dos anos, embora não tivesse pelos cativos qualquer amizade, Fernão aprendeu a valorizar o trabalho deles e até os admirava por suas habilidades. Quando eclodiu a revolta do povo de fogo na colônia, a única preocupação de Fernão era perder suas posses e as riquezas que os Fajal estavam lhe proporcionando. Para Abasir Fajal, voltar para Bara poderia acabar se revelando um destino pior que o atual. Ainda que a maioria de seu povo buscasse o retorno para a terra natal, ele sabia que suas terras haviam sido perdidas, que seus inimigos estavam no poder e que sua família seria mais uma vez vendida para ser escravizada. E sabe-se lá para onde seriam enviados. Talvez, inclusive, acabassem separados na venda, como ocorreu com muita gente. Assim, propôs um acordo com seu senhor colono: se ele impedisse a volta deles para Bara, sua família trabalharia ainda mais e melhor. Mais que isso, Abasir ensinaria os segredos dos Fajal para os filhos homens da família Graça de Akrávila.

Depois que a revolta foi abafada, o comerciante colono chegou a dizer às autoridades que não havia participação de seus cativos no levante, o que no fundo sabia não ser verdade. Mesmo tendo lhes castigado severamente pela revolução, Fernão Graça de Akrávila não quis se desfazer deles. Eram muito valiosos para serem devolvidos. Com os Fajal, sua riqueza havia praticamente dobrado. Assim, falou em defesa daqueles escravizados junto às autoridades e se negou a se desfazer deles, muito embora essa tenha sido uma ordem para todos. Como era rico e bem articulado, conseguiu mantê-los. Desse modo, Abasir Fajal, cumprindo sua promessa, passou a ensinar para as crianças da família Graça de Akrávila os segredos da matemática, da construção, ferraria, ourivesaria, alquimia, astronomia e outros idiomas. Foi separado dos trabalhos cotidianos e passou a ser o tutor de cinco filhos de Fernão. Porém, o conhecimento técnico não foi tudo que ele lhes ensinou.

1.6.2. A conversão dos Graça de Akrávila

Discretamente, Abasir Fajal passava para as crianças muito da filosofia de sua religião. Após alguns anos, com um grau maior de confiança que as crianças tinham nele, passou a ensinar-lhes muitas coisas sobre a palavra de Hubal, mas pediu aos jovens que guardassem absoluto sigilo, para que seu tutor não fosse punido. A verdade é que como Fernão era muito ocupado e viajava muito, as crianças passavam muito mais tempo com seu professor que com qualquer outra pessoa. Por conta do respeito e da afeição que acabaram por desenvolver pelo professor, os Graça de Akrávila evitavam comentar sobre as coisas que ouviam que tinham a

ver com religião. Aos poucos, porém, aquelas ideias passaram a influenciar o comportamento dos jovens, na medida em que iam se tornando adultos.

Com a morte de Fernão Graça de Akrávila, seu filho mais velho assumiu as propriedades da família. Como era ainda muito jovem, a orientação de seu tutor foi fundamental para que conseguisse tomar conta dos negócios. Ao final de sua vida, Abasir Fajal havia convertido quatro dos cinco filhos de seu senhor colono, que mantinham sua crença em sigilo. Mesmo o irmão que não se converteu, decidiu não expor os irmãos e tinha respeito por seu professor. Em seu leito de morte, Abasir Fajal fez aos jovens um último pedido: que libertassem a família Fajal do jugo da escravidão. Acontece que, pela doutrina hayadin, um fiel é proibido de escravizar outros que também sejam fiéis. E agora os Graça de Akrávila também eram fiéis. Seu pedido foi atendido, como já imaginava que seria. Em verdade, isto era o que Abasir Fajal havia planejado desde o início.

Tendo libertado os Fajal, que a essa altura já eram uma família com mais de cinquenta pessoas, os Graça de Akrávila lhes doaram uma pequena quantidade de terras e ouro para que iniciassem seus negócios. Como as atividades dos Fajal eram rentáveis para os Graça de Akrávila, que por sua vez eram necessários aos Fajal para vender sua produção, as duas famílias mantiveram um acordo comercial duradouro.

Mais que isso, os filhos de Fernão, assim como os próprios filhos de Abasir, herdaram dele a vontade intensa de converter outras pessoas para sua fé. Desse modo, os Graça de Akrávila acabaram por converter o restante de sua família e educar seus filhos conforme a palavra de Hubal. Enquanto isso, a família Fajal ia convertendo homens livres e alguns escravizados alforriados para a palavra de seu Senhor.

Além da fé, o fato de que esses crentes se ajudavam mutuamente, inclusive em questões financeiras, acabou sendo um ponto de apoio muito grande para a formação de uma comunidade. Duas gerações depois, sendo bons construtores, todo o bairro de Graça de Akrávila, que foi construído ao redor da mansão da família, foi um bairro erguido pelos Fajal, e hoje é um bairro de comerciantes. Porém, com a construção de uma Igreja do Fogo e com a propagação da fé, o segredo não poderia continuar sendo guardado. A despeito de a esta altura a escravidão já ter sido abolida de Porto Divino, não havia liberdade religiosa.

Ao assumir publicamente sua fé, a família Graça de Akrávila e a família Fajal foram perseguidas e hostilizadas. Em dado momento, houve até mesmo uma tentativa pública de expulsá-los da colônia. Mas como as duas famílias hoje são ricas, e como os Graça de Akrávila conquistaram uma posição na Assembleia, são influentes na nobreza e necessários no comércio, sua presença tem sido mais ou menos tolerada em Porto Divino. Até agora.

Hoje o bairro Graça de Akrávila tem uma população de mais de trezentos fiéis seguidores de Hubal, tanto de origem colona como do povo de fogo. É um bairro de comerciantes, ferreiros, ourives, construtores, alquimistas e professores. Principalmente de comerciantes e de professores. Sua população continua ativamente propagando a palavra de Hubal, no intuito de converter mais pessoas, o que às vezes causa muita tensão em Porto Divino, devido às diferenças religiosas. Mas ocasionalmente a conversão tem sucesso e a população de fiéis está crescendo.

A Igreja do Fogo está sendo construída. Existem boatos de que os fiéis, em verdade estão planejando crescer em número e influenciar a política da cidade para tentar tomar o poder e instaurar uma teocracia. Quando perguntados, muitos dizem que desejam apenas viver suas vidas em paz, prosperar financeiramente e professar sua fé. Há, ainda, rumores de que, como a presença deles não é bem quista na cidade, está sendo planejado um atentado à Igreja do Fogo no dia de sua inauguração. O que é verdade ou não, ainda está incerto. O fato é que o povo de fogo deixou seu legado em Porto Divino através da família Fajal e agora este legado está se ampliando.

2. OS POVOS DA BAÍA DAS DIVINDADES

2.1. Os colonos

2.1.1. Descrição:

Os colonos são os descendentes dos exploradores de Akrávila. Suas origens compreendem os pioneiros, os conquistadores e os viajantes que vieram ocupar as terras da Baía. Hoje são mercadores, trabalhadores livres, fazendeiros. Suas profissões variam muito, assim como seu status social. Desde a nobreza rica até os trabalhadores mais humildes vivem em Porto Divino. São pessoas de pele branca ou morena clara, cabelos lisos, cacheados ou ondulados, de cores que variam desde o loiro claro ao preto e cujos olhos variam do azul claro ao preto.

2.1.2. Religião:

A maior parte dos colonos (69%) é fiel da Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina; uma minoria prefere viver sem se filiar a qualquer religião (16%); enquanto outros são adeptos de outras religiões (15%) como a Pajelança, a Viziune, a Emi Oluwa e a Hayadin.

2.1.3. Ocupações acessíveis:

As profissões mais antigas a se estabelecer entre os colonos foram as de agricultor, pecuarista, comerciante e militar. Depois, com o aumento da população urbana e de suas necessidades, outras passaram a se estabelecer. Os nobres costumavam ser, exclusivamente, os proprietários de terras ou meios de produção, enquanto trabalhadores livres ou escravizados faziam tudo. Entre os colonos mais humildes surgiram sapateiros, marceneiros, construtores, pescadores, marujos, estivadores, curtidores, armeiros, armatureiros, chaveiros, ourives, ferreiros, carpinteiros, cozinheiros, alfaiates comuns feirantes, leiteiros, padeiros, pedreiros, carpinteiros, pintores e artistas.

Entre as profissões de trabalhadores livres da pequena burguesia, as de maior prestígio são as de médico, comerciante, navegador, professor, advogado, rábula (pessoas com conhecimento jurídico empírico, mas que não são advogados), alfaiate dos nobres e perfumista. As ocupações letradas como médico, professor, advogado, rábula e navegadores de maior autoridade eram frequentemente reservadas aos colonos de relativo poder financeiro ou mesmo aos nobres. Aos colonos pobres restavam as de maior esforço físico. Porém, é importante ressaltar que boa parte do trabalho braçal era feito pelos nativos e orumis que foram escravizados. As profissões militares são exclusivas dos homens. Outras, como as de

lavadeira, cozinheira, babá, enfermeira, e diversas de caráter doméstico ou que envolvem cuidados eram atribuídas às mulheres.

2.1.4. Vestimentas:

Entre as classes menos abastadas, os homens costumam usar blusas e calças justas e simples, geralmente feitas de algodão. As mulheres, por sua vez, costumam usar vestidos simples de mesmo material. Já nas classes mais ricas, a corte costuma ditar a moda. Os homens, além da calça e blusa, costumam usar uma jaqueta pesada. Os materiais variam do algodão, couro ou seda, a depender da peça de roupa, mas são sempre mais elaborados. Há, também, uma saia até os joelhos que o homem pode usar, geralmente uma peça da vestimenta dos ricos, visto que imita a moda akravilia.

Os homens mais pobres usam sapatos de couro ou sandálias. Aqueles de profissões militares ou que envolvem atividade de exploração ou viagem costumam usar botas de couro. Entre os mais ricos, é comum usar sapatos com a ponta voltada para cima e uma grande variedade de chapéus. Para as mulheres ricas, os vestidos são firmemente atados ao busto e são floridos e decorados. As roupas dos nobres possuem grandes colarinhos no pescoço.

Embora a lã fosse o tecido mais popular em lugares mais frios, em Porto Divino isto não seria possível. O linho e o cânhamo eram mais comuns, assim como o algodão. O couro é usado para fazer sapatos, cintos e luvas. As roupas variam desde as mais simples e rústicas, sem tinturas, até as mais densas e complexas, incluindo as aveludadas.

Um dos problemas da moda entre a nobreza e a alta burguesia é a tentativa de imitar roupas da corte de Akrávila. Sendo a metrópole um lugar mais frio, estas vestimentas tidas como mais sofisticadas são mais densas e carregadas de tecidos, inapropriadas para o clima quente e úmido da Baía das Divindades.

Cetim e veludo também são muito usados nas roupas dos ricos, mas a seda é o tecido preferido. Por ser importada de lugares muito distantes, seu preço é muito mais alto que os outros tecidos. As classes médias podiam pagar roupas tingidas de azul ou verde. Cores como vermelho ou preto eram mais caras e geralmente só os ricos podiam adquiri-las. O roxo era considerado uma cor da realeza ou de sacerdotes do mais alto clero.

2.1.5. Moradia:

As partes mais altas da cidade, especialmente os bairros nobres, são a morada da nobreza e da alta burguesia. Esses lugares são repletos de mansões com jardins. Os empregados residem numa casa agregada criada para eles. A exceção são os novos ricos e

nobres que compraram seus títulos, que residem no litoral norte da cidade. Suas mansões são similares às dos bairros nobres. O centro da cidade possui uma grande concentração de casas de colonos abastados, em geral de comerciantes. É comum que um comerciante resida na parte de cima de uma casa em que funciona seu estabelecimento. Os mais pobres moram nas zonas mais baixas de porto divino. Suas casas são mais simples, de porte pequeno.

2.1.6. Artes:

A poesia tinha a vida palaciana como tema, assim como a religião, o amor romântico e idealizado e as conquistas épicas. Esse último, de grande importância, foca nas navegações e nas conquistas de Zagro. Um dos poemas mais famosos do Império de Akrávila fala sobre as vitórias desse imperador e que ele um dia irá retornar para seu povo. As elegias também eram comuns e tinham como tema a morte, catástrofes e perdas do povo akravilio. Um dos autores mais renomados foi o poeta Caio Noites de Guerra, que criou um épico composto de diversas poesias de sua autoria sobre as guerras que criaram o reino de Akrávila e as navegações e conquistas akravilias. Sua obra, o *Cancioneiro do Império*, é uma das maiores referências da literatura e poesia imperiais.

Na arquitetura, o estilo akravilio dominava os templos, principalmente os maiores, dedicados ao Rei dos Deuses. Além disso, há influência de estilos dos povos hayadins. Porém, o gantesco é o mais comum na arquitetura das casas, palácios e igrejas, gantesco – caracterizado pela assimetria, pela quebra da dicotomia entre espaços internos e externos, os efeitos volumétricos, o uso de ouro, o apelo a escalas monumentais, o cruzamento e ruptura de linhas, as dobras, os contrastes e os efeitos de movimento –

Afrescos e murais de azulejo são comuns, especialmente com temas religiosos, embora possam também ser obras de arte com temas variados, principalmente o épico. Os palácios e mansões são decorados de forma luxuriante, com gosto pelo exótico e abundância de elementos da natureza marinha, de animais e vegetais.

A pintura é uma das artes mais consagradas e valorizadas. Grandes artistas como Martinho Unimano, pintor de afrescos religiosos em igrejas, Frederico Vetílio, cujas telas são disputadas a altos preços e seu trabalho é convocado para fazer o retrato de grandes figuras públicas, e Dinis Corte, autor de pinturas religiosas e épicas em murais de azulejo de templos e palácios. Os temas incluem religião, o amor romântico e idealizado e as conquistas épicas. Esse último foca nas navegações e nas conquistas de Zagro.

As tapeçarias são uma grande forma de arte, também, especialmente na metrópole. Uma coleção famosa é a das treze peças de Lourenço Caudilho, imagens tratam da conquista

dos territórios que formariam o reino de Akrávila, antes na posse dos hayadins e de nobres independentes, que não reconheciam a autoridade do monarca. No campo da escultura, na confecção de imagens sacras de madeira, a Escola dos Mestres de Gante, localizada na Ilha de Gante, nomes como Fábio Malhoa e Cláudio Prata fazem estátuas de madeira, desde o tamanho de um dedo humano até o de um homem, folheadas a ouro. Esta forma de arte acabou influenciando muito a colônia, onde as estátuas seguem o modelo barroco.

Na música, os destaques ainda são os corais religiosos. Os cardeais disputam para levar à catedrais de Akrávila os artistas mais consagrados como Sancho Lenas e Diogo Galba. Na colônia, a conversão dos nativos incluiu a composição de corais de curumins, que se apresentavam em templos com o objetivo de mostrar os resultados da conversão. Nos bares de Porto Divino, os fados de Akrávila influenciaram muito a música dos artistas locais que se apresentam na boemia. Além do canto, instrumentos de corda com a viola, o violão e o violino, no caso da música sacra, são muito utilizados.

2.2. Os nativos

2.2.1. Descrição:

Os nativos estão distribuídos por todo o continente e pela maior parte da colônia da Baía das Divindades. São homens de pele morena, cabelos pretos e lisos e costumam vestir pouca roupa ou andar nus e usar adereços e colares com penas ou garras de animais. Sua cultura e religião variam muito, a depender da tribo de origem. Mas, em geral, o contato com a natureza, a pajelança e a disposição belicosa marcam suas vidas. Sua maior concentração se dá no território de floresta conhecido como a nação da mata. Hoje, porém, seus modos de vida foram influenciados pela presença dos colonos e alguns hábitos se perderam. Muitos usam roupas colonas e falam o idioma dos colonos. Ainda assim, a cultura do nativo continua viva e, além de ter influenciado os modos de vida colonos também, especialmente com sua medicina e botânica, permanece consistente.

2.2.2. Religião:

Os nativos são os praticantes originais da pajelança. A grande maioria deles (85%) crê nos deuses nativos e segue as orientações do pajé de sua tribo. Estas divindades são manifestações das forças da natureza como o sol, a lua, as florestas, dentre outras. Os deuses cultuados variam muito a depender da tribo. Não é incomum que duas tribos acreditem num mesmo deus, porém com nomes diferentes, ou variando em pequenos aspectos. Uma parcela menor de nativos (14%) foi convertida para a Igreja Canônica. Houve uma conversão em

massa de nativos no início da colonização, no intuito de aculturar esse povo e angariar novos rebanhos para a Igreja. Porém, com o decreto que reconheceu a nação da mata, os planos da conversão se frustraram, em parte. Em tribos fora dos territórios da nação ou em suas fronteiras, ainda existem iniciativas incessantes de converter nativos capturados ou mesmo de convencê-los a residir nas aldeias e lhes ensinar a religião colona.

2.2.3. Ocupações acessíveis:

Em geral, os homens são guerreiros e caçadores e as mulheres são agricultoras. Dentre os guerreiros, o mais feroz se torna o cacique, líder da tribo. Um dos homens mais sábios, geralmente um mais velho, se torna o pajé. Ele é responsável pelas celebrações religiosas, algumas das quais envolvem toda a tribo, e conhece as plantas e os feitiços da natureza. Além de cuidar da plantação, as mulheres cuidam das crianças. Algumas delas são parteiras e também dominam os conhecimentos das plantas da natureza.

2.2.4. Vestimentas:

A maioria das tribos usa apenas uma tanga feita de cipós ou palhas para proteger os genitais. Algumas não usam qualquer roupa. Todas, porém, se utilizam de penas para os cocares, adereços com garras e presas de animais, conchas para os colares, brincos e perfurações corporais de madeira para as orelhas, os narizes e os queixos, dentre uma infinidade de adereços com elementos da natureza. Além disso, a pintura do corpo possui um caráter simbólico muito relevante. A guerra, as celebrações, a caça, cada situação tem uma pintura própria e que visa dar coragem, força, sabedoria, dentre diversas finalidades, a depender da tribo. Nos últimos anos, porém, os nativos têm assimilado alguns dos hábitos colonos. Embora a maior parte dos adereços possua um valor simbólico muito grande, algumas tribos substituíram as tangas por calças ou calças simples, conforme se vestem os colonos.

2.2.5. Moradia:

A grande maioria dos nativos habita a floresta da nação da mata. Há tribos em florestas fora destes territórios, porém a tendência tem sido de que estes grupos adentrem a nação da mata, onde se sentem mais protegidos, visto que o desmatamento para o latifúndio tem deixado os nativos sem terras. Além disso, fora desse território, as tribos estão sujeitas a ataques ou à conversão forçada.

2.2.6. Artes:

As principais formas de arte nativa são a cerâmica, o trançado e os enfeites no corpo. Vasos, cumbucas, urnas funerárias e outros recipientes feitos de barro podem variar do mais simples e rústico até o mais elaborado, com formas e pinturas vermelhas que remetem a deuses ou a figuras da natureza. Muitos desses vasos possuem funções ritualísticas. As máscaras também possuem grande importância ritualística. São feitas com madeira, cabaças e palhas de buriti. Os nativos acreditam que as máscaras contêm os espíritos das criaturas que nelas são representadas e costumam ser usadas em danças rituais ou mesmo em guerras, quando desejam invocar o poder desses espíritos.

As cores mais usadas para a pintura dos corpos são o vermelho do urucum, o preto esverdeado do suco do jenipapo e o branco da tabatinga. As pinturas do corpo também são capazes, para os nativos, de invocar poderes sobrenaturais e são usadas em rituais, na caça e na guerra. A arte plumária está presente na maioria das tribos e é muito antiga. É confeccionada pelos homens da tribo após seus rituais de iniciação. Se expressa nos cocares, em atavios para o corpo e em ornamentos de objetos como flechas, arcos, lanças, instrumentos musicais, ferramentas de trabalho, sacolas, objetos usados em rituais, brinquedos para as crianças, dentre outros.

As penas maiores geralmente são usadas nos cocares, que dão aspecto grandioso e monumental, apropriado para criar uma aura de respeito e solenidade. As penas menores são usadas em braçadeiras, tangas, cintos, colares, pulseiras, tornozeleiras, e protetores penianos. Quando se trata dos cocares, conforme o tipo de pássaro, o tamanho e a quantidade das penas, existe um valor simbólico que implica em respeito ao usuário. O maracá é uma espécie de chocalho usado pelos pajés e se acredita que possua poderes para invocar ou afastar espíritos, além de ser usado em rituais diversos. Um exemplo ímpar é o dos anibaôs: quando estão prestes a executar o ritual de transferência de poder, usam um manto de plumas vermelhas em cerimônias antropofágicas.

A música é usada em rituais, como a iniciação dos jovens na vida adulta, o culto aos deuses, o culto aos espíritos dos ancestrais, a celebração de certas épocas do ano como o inverno chuvoso ou ainda os ritos fúnebres. Pode ser usada também em celebrações com a participação de crianças ou no encontro entre tribos. Em alguns grupos, existem instrumentos que são exclusivos dos homens enquanto outros são exclusivos das mulheres. Embora os nativos tenham inventado seus próprios instrumentos musicais, o canto é a forma de música

mais comum. Em muitas situações, como nos rituais ou na guerra, os cantos são entoados por todos.

Algumas figuras como o pajé, o cacique ou um guerreiro, podem ter um papel fundamental num canto, puxando a canção que os outros seguem ou cantando partes exclusivas. Os cânticos do pajé, de invocação ou cura, são entoados em voz baixa. As canções públicas são entoadas em grupo e em voz alta. Algumas são narrativas de feitos de heróis ou dos deuses. Outras, como as infantis, são instrutivas.

Os instrumentos de sopro e similares incluem flautas de vários tamanhos e formatos, algumas inclusive para sopro nasal, apitos, buzinas, clarinetes e trompetes, feitos de madeira ou de cerâmica. Há também as cabaças com sementes, que fazem som ao serem sacudidas, os chocalhos e os guizos.

2.3. Os orumis

2.3.1. Descrição:

Os orumis são um povo que foi escravizado e trazido de Bara para a colônia. Seus descendentes, hoje livres, vivem em Porto Divino. Muito de seus modos de vida está associado à sua religião, Emi Oluwa. São pessoas de pele negra e cabelos crespos. Sua música, sua culinária, sua luta, a capoeira, seus deuses, lhes tornam um povo ímpar, um dos mais numerosos da colônia, que embora ainda lute para sobreviver, também a enche de vida.

2.3.2. Religião:

Emi Oluwa é o culto aos deuses de Bara. Para os orumis, quando eles migraram para a colônia forçadamente, seus deuses vieram junto com eles, para protegê-los. É uma religião matriarcal, na qual as próprias divindades, de acordo com os orumis, são capazes de vir ao mundo dos mortais ao incorporar nestes. A maioria desse povo (75%) são adeptos da Emi Oluwa, enquanto há uma crescente adesão (20%) à religião dos colonos. Uma minoria de descendentes de orumis (5%) são adeptos de outras religiões ou não possuem credo.

2.3.3. Ocupações acessíveis:

Os orumis tem acesso à maioria das ocupações disponíveis para os colonos. Porém, aquelas que exigem títulos de nobreza ou que tem relação com a posse de terras ainda lhes são impedidas. Muitos seguem a carreira militar como uma forma de ascensão social. Existem exemplos de orumis que enriqueceram com o comércio, que assumiram cargos públicos importantes ou que se tornaram figuras ilustres. Muitos possuem ocupações mais humildes.

As mulheres, muitas vezes, se dividem entre um emprego e a vida religiosa. Algumas delas, em geral as sacerdotisas de postos mais avançados, se dedicam exclusivamente à Emi Oluwa.

Algumas devotas exercem o ofício de quitandeira, vendendo comidas em tabuleiros montados por elas. Esse ofício autônomo lhes permite se dedicar à vida religiosa ao mesmo tempo em que trabalham. A venda do acarajé, abará e outras comidas é vista como uma forma de compartilhar com as pessoas as energias positivas que são colocadas no processo de feitura dessas comidas.

2.3.4. Vestimentas:

As sacerdotisas costumam usar branco. Para o cotidiano, usam uma roupa simples, feita de morim, um pano leve e fino de algodão; ou cretone, um tecido encorpado feito com algodão ou linho e reforçado com cânhamo. Nesse caso, as roupas incluem o axó, uma saia de pouca roda para facilitar o trabalho; o singuê, uma faixa amarrada na altura dos seios; o camisu, camisa branca enfeitada com rendas e bordados; o xokotô, bermuda branca e larga para facilitar movimento e proteger ao sentar no chão, que vai por dentro do axó; e o ojá, um turbante branco na cabeça. Uma peça importante que compõem a indumentária é o pano da costa, um pano branco ou colorido, listrado ou xadrez que é usado sobre as costas, que pode ser rendado e bordado. Existe uma infinidade de panos da costa diferentes. As roupas usadas em rituais ou aquelas usadas pelas sacerdotisas de maior posto seguem as mesmas peças, mas com saias rodadas, panos e materiais melhores, com mais bordados e rendas.

Uma das peças mais importantes do vestuário das sacerdotisas orumis é o fio de contas. Possui várias formas, matérias e cores diferentes, denotando graus diversos de autoridade entre as sacerdotisas e um significado próprio para cada forma e combinação. O cordão do é feito de cordonê, um tecido de algodão forte, capaz de absorver a energia positiva dos rituais preparativos, como o banho de folhas. Fios metálicos podem ser usados, porém denotam posição de autoridade na hierarquia. Só as matronas podem usar o fio de ouro, por exemplo. A cor das contas revela seu deus de devoção. As contas podem ser de cristal, vidro, coral ou conchas. Quando há mais de um fio, podem ser usados prendedores de búzios, de âmbar ou de azeviche.

É possível haver contas feitas de metal como cobre, prata, ouro ou platina, em geral como uma reverência a Zuman, divindade dos metais, ou quando este é o regente da devota. O grau de autoridade é denotado através da quantidade de fios e da forma como são dispostos no corpo. As recém-iniciadas usam apenas um fio e devem dispô-lo de forma transversal ao corpo, tocando o abdômen. Ao avançar em tempo e conhecimento, lhe será permitido usar

dois ou mais colares e depois usá-los de forma vertical ao corpo, no pescoço. Quando se usa mais de um colar, em geral será um em reverência ao panteão e outro em reverência à divindade regente da sacerdotisa.

As matronas vestem-se de uma forma diferenciada: o ojú é maior e mais ornamentado; o pano da costa é colocado sobre o ombro, enquanto para outras sacerdotisas é amarrado na cintura ou no peito, a depender do posto. Também usam uma bata por cima do camisu. É muito comum que se utilizem de joias específicas como símbolo de sua autoridade religiosa, como o anel de ouro com búzio e os brincos de ouro com búzio.

Os adeptos comuns e os homens podem vestir-se com qualquer cor, mas costumam vestir a cor relativa à sua divindade.

2.3.5. Moradia:

Com o fim da escravização, os orumis que residiam na zona rural passaram a ocupar pequenos pedaços de terra para tirar dali seu sustento. Aqueles que habitam a zona urbana tiveram principalmente dois destinos: habitar as periferias das cidades, incluindo morros e regiões íngremes, construindo casas simples, algumas até mesmo feitas de barro ou com estrutura menos consistente; ou fundar terreiros maiores e mais distantes da cidade, no caso dos devotos da Emi Oluwa.

No primeiro caso, a falta de estrutura urbana e riscos como os deslizamentos de terra decorrentes das chuvas ou ainda a violência são problemas constantes. No segundo, a vivência num núcleo religioso permite mais união e, portanto, mais segurança, para as sacerdotisas e as comunidades circundantes. Os terreiros são espaços integrados com a natureza onde ocorrem as celebrações e onde vivem as matronas e sacerdotisas. São frequentados pelas comunidades vizinhas e servem como um porto seguro para o povo orumi e para sua cultura.

2.3.6. Artes:

As cantigas de Emi Oluwa são diversas e cada uma se adéqua a uma situação específica. Existe uma cantiga para rezar as folhas (sassayn) e manipular as energias positivas. Cada tipo de folha tem um canto diferente, que deve ser entoado pela sacerdotisa de Abu-malê, deus da vida e da morte, ou pela matrona. As celebrações possuem cantigas festivas (xirê) e, quando é invocada a presença de uma divindade, são tocadas e entoadas as cantigas da dança, nas quais a divindade toma um dos celebrantes para dançar na festa. Há, ainda, a cantiga fúnebre, entoada pela sacerdotisa de Abu-Malê ou pela matrona, que visa encaminhar o espírito do morto, reverenciá-lo e dissipar energias negativas. Possui alto grau de

responsabilidade e, devido à seriedade de seu caráter, só pode ser entoada nesse tipo de cerimônia.

Outras formas musicais menos religiosas tornaram-se mais populares na colônia, ganhando interesse daqueles que não são orumis também. É o caso do samba e da lambada, que se tornaram muito populares por serem alegres e dançantes. Embora não sejam tão comuns na Baía das Divindades, existem outras formas musicais que surgiram a partir da música orumi, como o maracatu, o ijexá, o coco, o jongo, o maxixe e o carimbó.

O maculelê e a capoeira são artes marciais que incorporam música e dança. No primeiro, o lutador usa dois bastões de pau para desferir golpes no inimigo. As celebrações incluem danças entre dois lutadores. Na capoeira, os lutadores treinam ao som do berimbau, um instrumento de corda, dispostos em roda enquanto no centro duas pessoas lutam. Esta é uma arte marcial que usa jinga e golpes com as pernas, incluindo rasteiras e chutes.

Além do berimbau, os orumis se utilizam de instrumentos musicais como o afoxé, o agogô, alfaias, atabaque e tambor. Sua música é marcada pela percussão.

2.4. Os guivanos

2.4.1. Descrição:

Os guivanos são um povo nômade das terras antigas. Chegaram em Porto Divino ainda no início da colonização. Outros imigrantes vieram em momentos distintos. Expulsos de Akrávila e indesejados no resto de Unimânia, eles vieram tentar uma nova vida na colônia. Mesmo aqui, não foram completamente aceitos e alguns ainda possuem um sentimento de povo sem pátria. Estão na colônia há tanto tempo que já beberam da cultura de outros povos, assim como eles beberam da cultura guivana. Costuma-se associar a eles a vidência e as viagens. São uma sociedade matriarcal e não é incomum que as mulheres sejam a autoridade da casa.

2.4.2. Religião:

A religião Viziune é dualista. Os guivanos acreditam em dois deuses: Samira e Ivir, representando o dia e a noite, o bem e o mal, respectivamente. Além disso, acreditam que os espíritos de guivanos mortos que em vida se destacaram pelo seu valor continuam a orientar os devotos. Esses espíritos incorporam nas sacerdotisas para dar avisos e conselhos, falar sobre o passado, o presente ou o futuro de alguém. A vidência é parte importante da vida guivana e é praticada exclusivamente pelas mulheres, sacerdotisas ou não.

2.4.3. Ocupações acessíveis:

As mulheres, muitas vezes trabalham como videntes e daí tiram seu sustento. Em muitos casos, a adivinhação está associada à religião Viziune e o clã Ghicitor é um dos mais dedicados a este ofício. Além da vidência, comum à maioria dos clãs, cada um deles possui uma tradição derivada de determinadas ocupações. Os Cantareros são artistas, professores de música e construtores de instrumentos musicais. O clã Tovatel é formado por diversas famílias de domadores e vendedores de cavalos. Também constroem e vendem carroças e similares. Os kovalcks são, por tradição, um clã de ferreiros, ocupação majoritariamente masculina. Os tailors são mais equilibrados na distribuição da autoridade do ofício de alfaiataria entre os gêneros. Em geral, o pai ou a mãe, ou ambos, são responsáveis pelo sustento e por passar o conhecimento da profissão para os filhos. Os cizmarie são um clã que, tradicionalmente, se dedica à ocupação da sapataria, exercida principalmente pelos pais de família. Por último, o clã Orfebres é composto por joalheiros e ourives, em geral uma profissão exercida pelos homens.

É importante pontuar que, muito embora cada clã guivano tenha uma tradição cultural que lhe vincule a uma ocupação específica, pela qual eles ganharam seu nome e que data de tempos muito antigos, seus membros podem ter acesso a outros ofícios. Ainda que a maior parte das ocupações dos colonos, ao menos aquelas que não exigem títulos de nobreza ou posses de terra, esteja disponível para os guivanos, grande parte dos membros de um clã segue a tradição de seu povo na profissão, tanto pela facilidade do acesso aos conhecimentos que são passados dentro da família quanto pelo respeito que lhes é atribuído dentro da comunidade.

2.4.4. Vestimentas:

As mulheres costumam usar principalmente as cores vermelho, preto e branco. O branco é especialmente usado pelas sacerdotisas de Samira, que ocasionalmente também vestem o vermelho e o amarelo. As roupas femininas geralmente são vestidos rodados, com bordados, camadas ou ondulações, em duas ou mais cores. São roupas leves, que permitem a lida do dia a dia. Os vestidos mais bonitos são reservados para as festas e celebrações religiosas. Os cabelos podem ser usados presos em coque, geralmente no caso das dançarinas, ou soltos.

Os homens costumam vestir uma calça, camisa e colete. Às vezes, a calça e colete são usados sem a camisa, com o peito nu. As cores preta, vermelha e branca novamente são as preferidas. Os sapatos ou botas geralmente são de couro, nas cores preta e marrom escura.

2.4.5. Moradia:

Em geral, os guivanos costumam se agrupar em comunidades que se localizem dentro ou nos limites das cidades. Evitam terrenos elevados ou inclinados e preferem áreas planas e abertas, onde podem montar suas tendas e cuidar de seus cavalos. Além disso, experiências anteriores com a necessidade urgente de fuga, devido à perseguição das autoridades dos reinos por onde passaram, ensinaram os guivanos ao longo dos séculos a montar seus acampamentos em locais onde uma possível fuga seja mais fácil e mais rápida.

Com o desenvolvimento da religião Viziune e seu aprendizado com a pajelança dos nativos e a Emi Oluwa dos orumis criou a tradição de montar os acampamentos em locais próximos de floresta e água corrente. O contato com a natureza é importante para as celebrações do culto, além de ser mais adequado para a manutenção da comunidade.

2.4.6. Artes:

Sendo um povo de cultura majoritariamente oral, as principais formas de transmissão de seus modos de vida se dão através da religião e da música. A segunda é a principal arte guivana e varia muito a depender do clã, tendo cada um sua forma de fazer música e um grupo de instrumentos musicais que utiliza. Quando se pensa na arte dos guivanos, a música e a dança dos cantarero são as mais famosas entre outros povos. Isto ocorre a tal ponto que se confunde a música e dança cantarera como sendo “música guivana”. O canto e o violão geralmente são a forma mais comum, num estilo chamado Sangreria. Acredita-se que o nome vem do fato de que, no passado, as celebrações eram seguidas por duelos, que costumavam acabar em morte, pelo amor de uma dançarina ou da própria cantante. O costume do duelo caiu por terra, uma vez que as mulheres desse povo marcaram sua vontade de escolher seus próprios parceiros. Mas o nome continuou.

A Sangreria costuma ter duas formas: uma mulher cantando enquanto um homem toca violão, cujo tema central é geralmente amor, viagens ou saudade; e uma celebração alegre e festiva em que várias mulheres dançam, muitas vezes usando castanholas, batendo palmas e fazendo sons com as mãos e a boca. As mulheres usam vestidos muito elaborados, porém que lhe permitem capacidade de movimento para dançar. Os homens vestem mais preto que vermelho, uma calça, camisa e colete, além de sapatos de couro. Os sapatos das mulheres possuem saltos e são próprios para fazerem ruídos quando batidos no chão de madeira, enquanto parte da dança. A Sangreria é uma forma de música alegre e festiva, que fez com que os cantarero e até mesmo outros guivanos se tornassem famosos, pois costuma ser apresentada publicamente. Outros clãs como o Orfebres e o Tailor também apresentam a

Santeria, embora seja menos comum. É considerada por muitos guivanos como a alma do próprio povo.

Além dos cantareros, os Kovalcks e os Ghicitor possuem um estilo de música instrumental que usa o violino. Diferente do primeiro tipo, a música Kovalck é melancólica. Seus artistas costumam chamá-la de *O lamento*. Suas apresentações costumam ser voltadas apenas para reuniões do clã, ao contrário da Santeria, que possui apresentações públicas. Os clãs Tovatel e Cizmarie possuem um tipo de música que se utiliza das flautas doces e de percussão. É um estilo de música alegre e dançante chamado *Muero*. Muitos acreditam que é um estilo que só existe na colônia e que a percussão foi, na verdade, um elemento que os guivanos desses clãs aprenderam com os orumis. Muito embora os clãs desenvolvam cada um sua forma de música mais tradicional, não é incomum que um guivano conheça, aprecie e toque músicas de estilos de outros clãs, principalmente a Sangreria, que se tornou muito popular.

2.5. O povo de fogo

2.5.1. Descrição:

O povo de fogo, ou *daelumnor*, foi transportado de Bara e trazido para ser escravizado na Baía das Divindades, assim como em outras colônias. Após uma rebelião articulada de forma simultânea, o povo de fogo escravizado nesses territórios tentou se libertar, assassinar seus senhores e tomar o poder. Tendo poucos aliados, poucos recursos e inferioridade numérica, sua rebelião fracassou. A maioria foi morta ou deportada de volta à Bara, exceto alguns, que se articularam politicamente para evitar isso. Muito tempo depois desse levante, seus descendentes fundaram um bairro em Porto Divino, que cresce rapidamente, e procuram viver do comércio e converter outros à sua religião. São pessoas de pele negra, ou mestiças de pele morena, que usam túnicas e turbantes, geralmente nas cores branca ou preta. É uma sociedade patriarcal, guiada por valores rígidos. O povo de fogo é profundamente religioso.

2.5.2. Religião:

A esmagadora maioria (99%) do povo de fogo é Hayadin, ou seja, são seguidores de Hubal. Profundamente religiosos, seguir as orientações e a moral divina é, para eles, de suma importância, sendo uma questão de vida ou morte em alguns casos. A conversão de outros e propagação da fé é um dos principais objetivos dos Hayadin e com o povo de fogo não é diferente.

2.5.3. Ocupações acessíveis:

Sendo uma sociedade patriarcal, comumente os homens são responsáveis pelo sustento da família ao exercer uma profissão, enquanto que a mulher deve cuidar do lar e da família. A ocupação mais comum desse povo na colônia é a de comerciante. Porém, sendo um povo letrado e culto, há ofícios prestigiados e até mesmo incomuns para Porto Divino. Entre os mais valorizados estão a astronomia, usada tanto para a navegação como para fins divinatórios; a alquimia, usada para a criação de produtos considerados mágicos, remédios e utensílios; a lógica e a aritmética, usadas na construção civil, na contabilidade e em inúmeras outras atividades.

2.5.4. Vestimentas:

O povo de fogo segue o modo de vestir dos hayadins, embora possuam algumas particularidades. Em geral, usa-se um robe ou uma túnica como peça de roupa principal. Por baixo, os homens usam calça e camisa e as mulheres usam vestidos simples. A túnica quase sempre vem nas cores preta ou branca. Os homens podem vestir outras cores como amarelo ou vermelho, mas é mais raro. Faça frio ou calor, o povo de fogo usa suas túnicas de manga comprida, que cobre do pescoço aos pés. Pode ser feita de tecidos como a casimira, lã, algodão ou seda, a depender da disponibilidade e da riqueza do indivíduo. Os sacerdotes sempre usam túnicas, pois é sinal de maior respeito, quase sempre na cor branca. O preto é vestido apenas em ritos funerários. As túnicas totalmente pretas também são usadas por viajantes que cruzam desertos ou, na colônia, que viajam pelos Ermos.

O robe é uma peça de roupa mais distinta, que é usado em substituição à túnica. Geralmente é uma vestimenta mais leve e vem na cor branca. As autoridades religiosas, os ricos e os sultões podem usar as cores azul, vermelho ou violeta, que simbolizam austeridade, riqueza e realeza, respectivamente. Essas cores, entretanto, são mais caras. Seu uso é quase sempre masculino e os homens vestem-no com uma faixa amarrada à cintura, o kaftan. Robes mais ornamentados também podem ser usados por pessoas ilustres ou por homens simples, que os utilizam em ocasiões especiais. A seda é um tecido muito valorizado, tanto para o robe quanto para a túnica, e é mais vestido pelos mais ricos, devido ao seu custo mais elevado.

Aqueles mais excêntricos podem até dispensar a túnica ou o robe, mas nesse caso usam calças e camisas compridas que mantêm a ideia de respeito. No ambiente doméstico, homens e mulheres podem ficar à vontade e dispensar o uso do robe ou da túnica. Porém, as mulheres não devem ser vistas, em hipótese alguma, com poucas roupas, com o corpo ou os cabelos à mostra, de forma a não parecer sensual e despertar o desejo de outros homens que

não seus maridos. A exceção são aqueles com que elas possuem laços de sangue diretos, como pai e irmãos.

Embora possam dispensar muitas roupas em ambientes específicos, como numa ferraria ou numa oficina onde se prepara couro, fora desses contextos o uso de pouca roupa por parte de um homem é considerado uma falta de respeito, principalmente para com as mulheres. Esse traço cultural bate de frente com os colonos, orumis e, principalmente, com os nativos. Aqueles primeiros, no caso das classes mais pobres, se permitem andar com pouca roupa ou, no caso dos homens, sem camisa, enquanto os últimos andam até mesmo nus.

Homens e mulheres usam turbantes. O tamanho e a forma de arrumar o turbante fazem distinção entre os usuários. Branco é a cor mais usada, pois se usa esta peça em concordância com a túnica ou robe, que é geralmente branca. As mulheres usam turbantes menores e mais leves. Os homens podem usar turbantes menores, no caso dos homens mais simples, ou maiores e, ainda, ornamentados, no caso das autoridades religiosas, homens ricos ou sultões. O uso de joias não é incomum, principalmente de ouro. Pedras preciosas costumam adornar turbantes caros ou colares que vão ao pescoço das mulheres, que em geral só são vistos pelos seus maridos.

2.5.5. Moradia:

Quase todos os indivíduos residem no bairro Graça de Akrávila, construído pela família homônima que, no passado, libertou membros do povo de fogo e terminou por ser convertida. Sendo uma religião rejeitada pela maioria da população da colônia e combatida pela Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina, a união é extremamente importante para mantê-los unidos e não se deixar serem aculturados. Além disso, a rejeição de outros setores da população, do Governo e da Igreja Canônica lhes pressiona a continuarem restritos ao bairro Graça de Akrávila. Porém, sua população está crescendo, devido às suas grandes famílias e às conversões. Com isso, o bairro está crescendo também. As novas casas possuem uma arquitetura Hayadin e está sendo construído um templo.

2.5.6. Artes:

De todas as formas de arte hayadin, aquela mais marcante é a arquitetura. Os templos e escolas dos hayadin, incluindo os do povo de fogo, estão entre os mais belos do mundo, além de serem muito resistentes. Suas construções costumam ter colunas, além de arcos nas entradas e portas, de muitos tipos diversos, especialmente arcos de volta perfeita e estilo ferradura. As construções usam o silhar, uma pedra quadrada, que também é usada em em

fortes e castelos. Sua disposição em xadrez ou losangos. As casas são feitas de alvenaria, com um revestimento interno de escaiola, uma composição de argamassa de cal e pó de mármore. Os hayadins foram pioneiros ao construir casas com tijolos e ainda hoje dominam a fabricação dos tijolos de melhor qualidade. Outros materiais, como o gesso, barro vidrado e madeira, também são usados em suas construções.

As narrativas épicas da religião hayadin são comuns, assim como fábulas, contos e histórias de caráter moralizante. Existem poetas também, embora não sejam tão comuns. A iluminura é uma forma de arte muito valorizada. Consiste na pintura em cores variadas, mas principalmente o vermelho, de trechos importantes de livros, em especial dos religiosos. Existem até mesmo livros pintados com prata e ouro. Há uma lenda entre os hayadins de um livro totalmente escrito com ouro, que teria conhecimentos secretos sobre astronomia e cura e que seria mágico.

A caligrafia é muito valorizada entre o povo de fogo e os hayadins, e é considerada uma forma de arte. Por isso, todos devem ser alfabetizados, de forma a aprender a ler os livros religiosos e a escrever, ao menos para reproduzir as palavras de fé. As famílias mais ricas costumam pagar professores caros para oferecer os melhores cursos de caligrafia para seus filhos. Acredita-se que os livros da fé, escritos pelos profetas hayadins, possuem poder pela caligrafia das pessoas que os escreveram.

Não são comuns as pinturas e esculturas representativas de seres humanos e animais, porque o povo de fogo, assim como os hayadin em geral, acredita que existem feitiços que prendem a alma das pessoas nessas figuras, ou são capazes até mesmo de criar novas criaturas através da arte. Para eles, feiticeiros poderosos da antiguidade que atentaram contra os sultões e sacerdotes através de pinturas e esculturas são a razão para isso. Para aqueles que não seguem sua fé, isso é apenas superstição.

2.6. Os mestiços

2.6.1. Descrição:

Os mestiços são o povo mais numeroso da Baía das Divindades. Séculos de relações clandestinas ou casamentos interétnicos e até mesmo estupros fizeram com que surgisse uma população cada vez mais numerosa com ascendência mista. Em verdade, existe um ditado jocoso que fala que “não existem cães de raça em Porto Divino”, de forma a explicar a grande mistura e ausência de ascendência única. Há, notoriamente, aqueles que discordam e procuram contrariar esta premissa, como os que se arrogam fidalguia e “pureza de sangue” devido ao histórico familiar. Os nobres colonos desprezam a mistura com outros povos. É

importante pontuar, também, que a atitude de “não se misturar” também está presente em alguns orumis e nativos, que se consideram totalmente autênticos em sua linhagem sanguínea e se ressentem ou se incomodam com a influência da cultura colona sobre a sua.

Por ser a cultura dominante e pertencer ao povo que teve mais poder nas terras da Baía, entre outros motivos, existe uma adesão em massa à cultura colona. Às vezes, a adoção do modo de vida colono se dá inclusive por aqueles que não possuem ascendência do povo akravilio, especialmente em território urbano, onde prevalecem as leis e modos de vida da metrópole. Porém, há muitos mestiços que, embora descendam de colonos também, fazem questão de marcar sua condição de descendentes de outros povos e se orgulham disso. Muitos, inclusive, se identificam como nativo, orumi ou guivano, embora tenham antecessores colonos ou diversos. Estes mestiços, inclusive, têm aumentado em número e expressão.

Na maioria dos casos, porém, independente da cultura a que esses povos verbalizem adesão, entre eles tende a haver uma grande hibridação de elementos culturais distintos, o que vem contribuindo para a criação de uma cultura originalmente colonial, marcada pela fusão de elementos de diversos dos grupos étnicos que compõem Porto Divino. Assim, há a mistura de elementos religiosos Emi Oluwa e Viziune, em cultos conhecidos como Esin-Hija, que ganham contornos cada vez mais definidos. Há também diversas misturas em peças de vestuário, estilos musicais (alguns dos quais usam instrumentos de tradições bastante distintas), ingredientes culinários etc. Recentemente, diversos desses elementos começaram a ganhar destaque em Porto Divino, com tabuleiros à moda orumi sendo colocados para a venda de sobremesas nativas, e os músicos locais ganhando mais e mais interesse pelos novos estilos. Contudo, às vezes, o lugar do mestiço ainda é bastante difícil, havendo dificuldade de aceitação por parte de distintas ascendências.

2.6.2. Moradia:

Embora a arquitetura e o modo de construir akravilio seja o imperante na colônia, sua combinação com a arquitetura hayadin, trazida pelo povo de fogo, fez surgir um estilo misto que só se encontra na região, mais precisamente no bairro dos Graça de Akrávila, e em pontos da Unimânia que já foram conquistados pelos hayadins. Suas formas mesclam o estilo colonial com portas, fachadas e portões com arcos de volta perfeita ou em forma de ferradura. Os prédios maiores e mais importantes, inclusive, incorporam as colunas em sua arquitetura. Foram responsáveis, também, por introduzir torres como prédios religiosos ou militares. O povo de fogo foi pioneiro na introdução do tijolo como elemento principal da construção de

alvenaria, o que tornou os prazos de construção mais curtos. Isso acabou por ser adotado em larga escala, embora poucos saibam ou reconheçam que o crédito se deve aos hayadins.

Entre os nativos, a incorporação de materiais akravilios na criação de suas casas acabou se tornando uma constante em algumas tribos. O uso de tecidos grossos para fazer barracas, ao invés das tradicionais ocas, é comum em algumas tribos. Além disso, alguns estão começando a usar alguns móveis de madeira, como cadeiras, em suas casas.

2.6.3. Religião:

Um dos melhores exemplos de religiosidade surgida na Baía das Divindades foi a Esin-Hija, uma fusão da Viziune com a Emi Oluwa. Ela junta o culto aos deuses orumis com o culto aos espíritos ancestrais dos guivanos, além de combinar as duas tradições de adivinhação, sendo, portanto, uma religião de muitos recursos. Como elemento adicional, trouxe a possibilidade de homens se tornarem sacerdotes. Uma curiosidade que não foi explicada é o fato de congregar certa quantidade de adeptos e sacerdotes abertamente não-heterossexuais, talvez por sua maior tolerância em relação à Igreja Canônica e à Doutrina Hayadin.

É importante pontuar que a população miscigenada da Baía das Divindades é a que possui maior variedade de credos, existindo adeptos de todas as religiões oriundas dos outros povos.

2.6.4. Ocupações acessíveis:

Embora tenham acesso à maioria das ocupações disponíveis aos colonos menos abastados e seus descendentes, existem algumas profissões mais comuns entre os filhos da mistura de povos. Em especial aquelas ligadas ao mar, como marinheiro, navegante, baleeiro e pescador. A carreira militar também é bem vista como forma de subir na vida, tendo muitos homens se alistado como soldados. Os trabalhos na construção civil e em serviços como carpintaria, alfaiataria e no comércio são muito frequentes.

No campo, o cultivo da mandioca e a criação de tapirus estão entre as principais atividades dos pequenos e médios produtores. Por último, sendo uma população misturada e emergente, lhes é mais fácil o trânsito entre os mundos akravilio, nativo e orumi. As profissões de explorador da mata, guia dos Ermos, jagunço e mercenário comumente são realizadas por mestiços. Muitos dos aventureiros mais famosos, heroicos ou cruéis da Baía das Divindades são pessoas de origens multi-étnicas.

2.6.5. Vestimentas:

Existem alguns pontos de encontro culturais que geraram misturas interessantes, surgidas em Porto Divino. Uma delas é a forma de vestir das mulheres hayadins dos chamados novos convertidos da doutrina. Ao invés do hijab, o tradicional véu, ou de vestes mais pesadas como a burca, que cobre todo o corpo, o uso do turbante foi adotado como exclusividade para esconder os cabelos. Esta é uma influência orumi e as mulheres deste povo também usam o turbante no cotidiano. Além disso, os novos convertidos à doutrina, em Porto Divino, se permitiram uma forma de vestir menos rígida que em terras além-mar. Os homens e mulheres vestem túnicas mais leves e usam menos panos. Os homens mais simples, inclusive, se permitem não usar camisas em suas casas e até mesmo em lugares públicos, quando praticam trabalhos braçais.

Outro ponto de encontro é o da forma de vestir das matronas orumis e das matronas guivanas. Especialmente na Esin-Hija, uma religião nascente que mescla elementos da Vziune com a Emi Oluwa, as mulheres usam vestidos que juntam a saia rodada das orumis com o colorido das guivanas. Os adereços, como pulseiras, argolas, anéis e colares continuam presentes, sejam metálicos, de búzios ou colares de contas. Em substituição ao turbante temos um lenço, uma espécie de bandana, porém usado ao contrário, com o nó para frente, geralmente colorido. Vermelho, amarelo, laranja e branco são as cores mais comuns.

As tribos nativas da nação da mata e de territórios de borda da floresta, próximos à comunidades colonas, já acostumados com o contato com os invasores há séculos, acabaram por absorver alguns dos seus hábitos. Isto inclui a adoção de algumas peças de roupa colonas como a bermuda, mais comum, da camisa, em alguns casos, ou a túnica, a depender da tribo. Estas tribos não mais usam a tanga ou saiote de palha. Em geral, são grupos que costumam adotar outros hábitos como o uso de materiais colonos em suas ocas. Ainda assim, as roupas costumam se limitar ao mínimo possível para não dificultar o movimento nem aumentar o calor. Os cocares e adereços, entretanto, são importantes demais para serem dispensados e continuam em uso, sempre.

Muitos descendentes de orumis absorveram modos de vestir dos colonos, especialmente no que diz respeito à vestimenta formal ou tida como elegante. Alguns homens e mulheres, além de usarem roupas elegantes no intuito de acompanhar a moda dos nobres de Porto Divino, penteiam os cabelos de modos similares aos akravilios, ainda que isso possa gerar certo desconforto devido ao tipo diferente de fio. No cotidiano, porém, as mulheres costumam usar os cabelos presos em coque, ainda que não usem o turbante como as orumis

tradicionais, e as crianças do sexo feminino o usam numa trança única. Os próprios orumis criticam aqueles que assimilam o modo de vestir dos akravilios, seus opressores. Por outro lado, uma forma de usar o cabelo que surgiu na colônia foi completamente solto, de maneira a criar volume. É uma moda crescente entre homens e mulheres. Além disso, outras formas de usar o cabelo oriundas de outros povos de Bara acabaram por chegar à Baía através de viajantes e se tornou moda, como as muitas formas de trança presas ao couro cabeludo ou o cabelo enrolado em pequenos gomos, chamado de coqueirinho.

Tornou-se comum que, em datas festivas, como durante a Regalia, homens descendentes miscigenados de orumis utilizem pinturas nativas de guerra e cocares, embora com objetivo de celebração e não com os mesmos valores simbólicos das tribos.

Entre os descendentes miscigenados dos colonos, e até mesmo entre alguns descendentes de colonos mais adaptados às culturas que se estabeleceram na Baía das Divindades, a adoção de formas de vestir dos orumis, como as roupas brancas, e de suas formas de cabelo trançado ou solto com volume seguem uma estética orumi. Além disso, o uso de adereços nativos com penas nos calcanhares, nos brincos ou em colares se difundiu. Entre as mulheres jovens, também foram bem aceitas saias, colares e pulseiras guivanas como opções de peças para o guarda-roupa. Muitos encaram esta mistura não como um hábito arraigado, mas sim como modismo. Os descendentes de colonos mais adaptados, assim como a maioria da população, adotaram roupas mais leves e sandálias, de maneira a se sentirem mais confortáveis com o clima tropical de Porto Divino.

2.6.6. Artes:

O encontro de formas muito diferentes de arte produziu, por exemplo, modos autênticos de fazer música. Um destaque é a orquestra Maradé, composta por instrumentos clássicos como violinos, violoncelos e clarinetes, misturados à música de atabaques, flautas nativas e guitarras guivanas. Os membros da nobreza a consideram pitoresca e o povo ou não a conhece ou é indiferente. Porém, a Maradé faz muito sucesso entre um público mais específico, composto em sua maioria pelas classes médias urbanas.

Ainda na música, o uso de instrumentos musicais nativos nos cultos da Esin-Hija e até mesmo da Emi Oluwa foi uma influência visível. Mas houve misturas que foram muito mais radicais: as novas gerações de hayadins, novos convertidos, passaram a desconsiderar o dogma da proibição da representação figurativa. Foram responsáveis por introduzir a representação de épicos hayadins em tapeçarias, contendo figuras humanas e animais, um fenômeno visto apenas nesta região. Talvez isto se deveu à influência da cultura colona, de

costume figurativo, mas é difícil dizer. Além disso, estes descendentes do povo de fogo criaram novas formas de tapeçaria usando o cisal. A representação figurativa se desenvolveu, também, num novo modo de criar esculturas a partir do barro, retratando elementos da religião hayadin.

Entre os descendentes dos colonos, a arte de representar os deuses esculpidos na madeira ganhou especial importância em algumas colônias, incluindo na Baía das Divindades, que embora não seja aquela em que essa forma de arte mais desponta, é uma grande consumidora e possui alguns artesãos.

Entre as populações mais simples, que possuem alto grau de mestiçagem, é comum ter as casas decoradas com carrancas típicas dos Ermos; vasos orumis ou nativos de barro; armas nativas como lança ou arco e flecha; e pequenas esculturas coloridas de figuras populares. Além disso, uma forma de arte que surgiu a partir do encontro da cultura do povo de fogo com a cultura dos Ermos foi a confecção de desenhos com areia colorida presa em garrafas de vidro. A pintura, uma das principais formas de arte akravilia e de toda a Unimânia, ao ser trazida para a colônia ganhou novas dimensões. Os quadros, aqui, costumam retratar paisagens tropicais, nativos, orumis, pessoas do povo, dentre outros. A literatura colona ganhou especial interesse na beleza das paisagens, também ressaltando a alegria do povo comum. Nas casas, são comuns enxovais e toalhas de mesa brancas e bordadas, similares à estética orumi.

Um destaque é o Grupo de Teatro de Rua “Banidos de Akrávila”. Encenando épicos colonos, festas nativas e celebrações orumis, eles mesclam elementos de várias culturas da Baía das Divindades, muitas vezes se apresentando com pinturas e cocares nativos, som de atabaques, cânticos nativos, violões guivanos, dentre outros. Além disso, suas peças muitas vezes falam sobre a malandragem popular, a política colonial ou a vida nos Ermos. Embora sejam desprezados pela nobreza e pelas autoridades, fazem muito sucesso com o povo de Porto Divino e de outras cidades.

3. RELIGIÕES

3.1. Aspectos gerais

A origem e a natureza dos deuses é, talvez, o assunto em que há menos consenso entre os povos da Baía das divindades. Muitos acreditam que o poder dos deuses vem de seus fiéis. Quanto mais cultuada é uma divindade, mais poderosa e influente ela fica. Por sua vez, quanto mais poderosa for uma divindade, mais ela poderá interferir na vida dos mortais ou mais poderá dar poderes a seus seguidores. Outras pessoas, porém, acreditam que o poder divino provém do próprio status de divindade e nenhuma relação tem com o número de seguidores.

Sobre a participação dos deuses na vida dos mortais, a maioria dos fiéis tende a acreditar que essa participação ocorre, seja de forma indireta, dando poderes e novos conhecimentos aos seus fiéis para que façam no mundo aquilo que a divindade deseja; seja de forma direta, podendo mesmo andar entre os mortais. Há algumas crenças que propõem que os deuses existem, mas não interferem nos afazeres dos humanos, ao menos não ao longo de suas vidas, cabendo a eles apenas julgá-los quando de sua morte.

O fato é que a participação dos deuses na vida dos humanos é sutil e indireta. Não se veem deuses gigantes andando por campos de batalhas e massacrando os inimigos da fé. Em geral, os fiéis lutam suas próprias batalhas. Alguns humanos, inclusive, acreditam que os deuses não existem, visto que não se pode perceber uma participação explícita e direta na vida das pessoas.

Os fiéis da Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina se dividem entre os que acham que seus deuses são os únicos que existem, não reconhecendo divindades de outros povos, e os que reconhecem a existência de deuses diferentes dos seus, embora os seus fossem soberanos sobre os outros. Neste aspecto, a crença pode variar muito de fiel para fiel.

Nesta religião existem deuses que interferem na vida dos mortais, permitindo a eles que lhe peçam coisas através de suas orações; assim como deuses que não interferem nos afazeres humanos, tendo apenas criado o universo e a humanidade, dado livre arbítrio às pessoas, mas não participando diretamente em suas vidas. Estas divindades, porém, em geral, julgam, premiam ou punem os mortais após suas mortes.

Para a religião Emi Oluwa, suas divindades são as criadoras do universo, mas as matronas admitem, também, a existência de deuses de outras culturas, ainda que para os orumis seus deuses sejam soberanos.

Os fiéis da religião Viziune creem em duas principais divindades como criadoras do universo, e dessas duas teriam decorrido toda a criação, inclusive todos os outros deuses. Propõe que todos os deuses existem e são legítimos, mas creem nessas duas divindades e, em

geral, prestam culto a uma delas, sua divindade do sol, relegando à outra, divindade da lua, a uma posição de antagonismo em relação à deusa que mais reverenciam.

Os deuses de Bara seriam os responsáveis por terem criado a raça humana e interferem diretamente na vida dos mortais. Alguns são belicosos e outros são pacíficos. Quando o indivíduo nasce, uma divindade o escolhe para protegê-lo, mas também irá influenciá-lo ao longo de sua vida. Os fiéis fazem orações e pedem coisas, mas os deuses da Emi Oluwa não costumam dar nada de graça. É preciso respeitá-los e, frequentemente, pagar um preço por seu pedido de apoio, que pode ser uma oferenda material, um gesto que seja significativo para a divindade ou mesmo a demanda de que o fiel siga um estilo de vida compatível com os preceitos do deus.

Na Pajelança, talvez, tenha-se a questão mais complexa. Dentro e fora da nação da mata existem tribos politeístas, como os macarês, os araquaxás e os tomberés, por exemplo; algumas cultuam as mesmas divindades (o deus Jarassé, por exemplo, aparece em vários cultos nativos), outras possuem divindades diferentes para um mesmo aspecto (os anibaôs, por exemplo, são os únicos a crerem em Balabotó, um deus glutão, que é, ao mesmo tempo, divindade da guerra e da culinária); e há ainda uma ou outra tribo monoteísta, como os umutês, que creem somente em Guamara, deusa da natureza; e há, ainda, o curioso caso de uma tribo, os guoromis, que não acredita em qualquer divindade, mas apenas nas forças da natureza.

Entre os colonos, há os que acreditem que certas divindades dos cultos nativos, como o deus sol, que se apresenta em várias tribos distintas, correspondem a várias facetas da mesma divindade entre as tribos nativas.

Os nativos possuem crenças distintas em relação à antropogênese: algumas determinam a criação dos humanos pelos deuses, por um deus específico ou ainda como produto da natureza, sem qualquer relação com o divino, mas com alguma força mágica. Aqui, existem também divindades belicosas e outras de caráter pacífico. Isso determina, conforme o deus em que a tribo acredita, a cultura e o humor da própria tribo. Aqueles que creem num deus da guerra, por exemplo, fazem parte das tribos mais belicosas.

A Doutrina Hayadin crê apenas em Hubal, o deus patrono que criou o universo e sua religião monoteísta admite apenas ele. Hubal criou os homens, mas não interfere diretamente em seus assuntos. Ao invés, ele espera que seus filhos usem corretamente as habilidades que ele lhes deu e irá cobrá-los sobre como viveram após suas vidas terem acabado, punindo ou premiando todos os seres, fiéis e não fiéis. Porém, Hubal, o Senhor pai de tudo, demanda de seus fiéis um código moral rígido e a um modo de vida detalhadamente descrito em suas

escrituras. Mais que isso, cabe a seus fiéis a responsabilidade sagrada de propagar sua palavra pelo mundo e converter outros povos. Em alguns momentos da história do povo de fogo, porém, a expansão da fé culminou em choques culturais e mesmo guerras. Embora os fiéis possam viver pacificamente com outros povos, a depender de como é feita a pregação para outros, em alguns casos isto pode também ocasionar em guerra e na expansão forçada da fé.

O poder dos deuses e o poder da magia são frequentemente associados e as pessoas possuem, também, crenças diferentes em relação a isso. Mas existem duas principais. Na primeira, a magia decorre dos deuses. Só se pode ter acesso a ela através da crença numa divindade, que dá poderes aos mortais para utilizar a magia. Na segunda, a magia é uma força da natureza, tão palpável como o calor ou o vento. Nesse sentido, estaria presente no universo desde sempre e, através de estudo e dedicação, seu funcionamento poderia ser desvendado e ela poderia ser utilizada para os mais diversos efeitos.

3.2. A religião Emi Oluwa

3.2.1. Cosmogonia

O mundo foi criado a partir da força motora de Olaieji, a força criadora. É uma divindade sem representação, nem masculina e nem feminina, posto que não é semelhante aos humanos, e cujo culto não é permitido aos mortais. De nada adianta prestar oferendas a Olaieji, pois tudo já é dela. Ela é o responsável pela criação de todos os deuses e de tudo o que há no universo. Em outra interpretação, ela é o próprio universo.

3.2.2. Antropogênese

Diante do incomensurável trabalho que a tarefa de criação lhe rendia, Olaieji decidiu dividi-lo com seus filhos, para que criassem coisas e criaturas de sua própria inventividade. Assim, ele incumbiu à esposa de Abu-Malê, o então deus da morte, uma deusa já esquecida após seu fim, que criasse seres para habitar as terras que ele havia criado.

Dessa maneira, ela criou os humanos com muito amor, dando-lhe várias qualidades e poderes e tornando-lhes imortais. Porém, Olaieji não gostou do resultado. Ele previu que, com tantos poderes, os humanos se tornariam arrogantes e tentariam se igualar aos deuses, podendo até mesmo tentar tomar o controle e desrespeitar a criação. Assim, ordenou a Abu-Malê que desse limites aos humanos. De forma a cumprir a missão dada pelo Senhor de tudo, ele tocou a água da criação que sua esposa havia posto numa cabaça mágica para fazer os humanos.

A água, límpida e vívida, perdeu um pouco do seu viço e do seu poder. Surpresa e ofendida pela ação de seu amado, sua esposa o confrontou. Mas Abu-Malê lhe advertiu, gentilmente, de que a criação necessitava ter equilíbrio e que aquela era a vontade da Senhora de tudo, que era a verdadeiro dona da criação. Embora contrariada, sua amada compreendeu a sabedoria de Olaieji e a partir desse ponto, passou a criar toda a vida em conjunto com Abu-Malê, colocando-lhe limites.

3.3.3. Apocalipse

Quando o mundo dos homens estiver chegando perto de seu fim, o calor se tornará insuportável. Primeiro, haverá chuvas incessantes. Depois, o calor será tanto que os rios e mares secarão e a vida humana e animal não mais sobreviverá. O mundo se tornará um grande deserto inóspito. Não foi revelado através dos oráculos quando isto ocorrerá, nem o que irá ocasionar esta catástrofe, mas sua ocorrência é provável, a menos que aconteça algo extremamente importante, que mude essa linha do destino. Cabe aos mortais, apenas, continuar prestando reverência aos deuses e aproveitando seu tempo no mundo. A Emi Oluwa entende que, assim como a vida de um humano é limitada, a vida do mundo também o será. São as leis que regem o universo.

3.3.4. Os Cultos

Desde criança, os orumis aprendem os valores e a moral da Emi Oluwa. Conhecem os deuses, o respeito pela natureza e pelo seu povo. Isso faz parte da formação de ambos os sexos e é uma formação amplamente capilarizada, ainda que muitos orumis hoje não sigam mais a Emi Oluwa. Após cinco anos de educação religiosa, são escolhidas as meninas que têm vocação para ingressar no sacerdócio, que demonstram interesse e dedicação no aprendizado. Elas são iniciadas pelas sacerdotisas mais velhas.

Em geral, a iniciação na religião, na qualidade de adepto, se dá na idade adulta, a partir do momento em que o indivíduo manifesta seu desejo de entrar em comunhão com sua divindade e viver de acordo com seus preceitos. No caso das iniciadas no sacerdócio, isso ocorre com a idade de 14 anos. A partir daí, a jovem passa por um aprendizado de muito trabalho e muito exigente. Deve vestir branco. Por isso, as sacerdotisas são, em geral, mulheres muito sérias, que amadurecem precocemente.

Depois de iniciada, ela fará assistência nos rituais e cerimônias. Enquanto isso deve passar pelo processo de fazer oferendas e servir à sua divindade, como qualquer adepto iniciado. Após servir às suas três divindades principais, a da cabeça, do lado e das costas, ela

deve prestar as mesmas reverências para todas as outras divindades, pois elas irão avaliar se a iniciada estará apta a ser uma sacerdotisa.

Após mais cinco anos, ela passará por um ritual de consagração como sacerdotisa e ganhará o direito de poder usar seu primeiro fio de contas. Também, poderá usar o pano da costa e roupas bordadas e elaboradas. Caso prossiga a contento com seu trabalho na Emi Oluwa, dentro de dez anos se tornará uma matrona. As matronas mais dedicadas são recompensadas pelas divindades com o direito e o dever de cuidar de um terreiro. Apenas a sacerdotisa de mais tempo de trabalho e maior dedicação adquire o título de matriarca, tendo a responsabilidade de orientar e cuidar da Emi Oluwa e de todo povo orumi.

Existem datas importantes para cada divindade. Embora cada deidade tenha um dia da semana para ela, existem dias do ano que são datas comemorativas de cada uma delas também. Algumas, inclusive, são tão populares que se tornaram festas também dos colonos, ou por coincidirem com uma de suas festas religiosas ou porque também já se estes habituaram com as comemorações. Geralmente, são nesses dias em que os devotos mais prestam oferendas e reverências para sua divindade.

Além disso, os casamentos são grandes festas nos terreiros, assim como o nascimento de uma criança. É comum que haja muita comida, bebida, muita música, dança, ou até mesmo rodas de capoeira. Os funerais são regidos pelas matronas e consistem em prestar respeito e homenagem ao morto. Usa-se o preto quando é uma morte natural ou o vermelho quando foi uma morte em luta. Ganha especial consideração da comunidade o funeral cuja morte foi numa luta por uma causa do povo orumi.

Toda a tradição orumi é oral, passada pelas sacerdotisas às novas gerações. Por isso, em geral não existem textos sagrados. Um dos valores que melhor definem a filosofia moral da Emi Oluwa é o senso de comunidade.

3.2.5. Os Deuses

Abu-Malê

Títulos: O Senhor dos mortos; O que traz a vida

Quando os deuses criaram Bara, o mundo além do oceano, Abu-Malê era o deus da morte. Regia, também, doenças, pestes. Sua esposa, cujo nome já foi esquecido através das eras, foi a deusa da vida e da cura. Sabe-se apenas que se tratava de mulher jovem e bonita, que inspirava começos, motivação, o oposto de Abu-Malê, um deus sincero, sábio, dotado de um entendimento superior, porém melancólico, pessimista.

Seu casamento mantinha o ciclo vital para todos os seres de Bara. Um dia, porém, sem explicação, sua esposa adoeceu. Uma doença que nem mesmo o deus de todas as doenças conhecia e que nem mesmo a deusa da cura poderia curar. Inutilmente, ambos tentaram todas as soluções ao alcance. Nada parecia resolver o problema de saúde de sua amada. Procuraram a ajuda de outros deuses, sem que estes pudessem fazer nada que ajudasse de fato. Alguns, inclusive, temeram se aproximar de alguém que tinha uma doença capaz de afetar deuses.

Na iminência da morte da esposa, Abu-Malê enlouqueceu. E de sua loucura, surgiram vários problemas que afetaram outros deuses, e todo o panteão de Bara adoeceu. Muitos deuses caíram em desespero e pensaram que destruir Abu-Malê era a única solução. Mas Zuman, Rei dos Deuses, viu mais longe. Vendo o sofrimento de seu amigo, se apiedou e o protegeu. Lutou contra os outros deuses para que não o destruíssem. Afinal, que consequências poderiam se abater sobre a existência ao destruir o deus da morte?

Assim, Zuman aconselhou seu amigo a fazer a única coisa que poderia por fim à sua loucura e findar o sofrimento de sua amada, que já estava morrendo: absorver seus poderes divinos. De início, Abu-Malê se negou e se revoltou. Jamais aceitaria a ideia de viver sem sua esposa, a única criatura no universo que ele verdadeiramente amava. Porém, sua mulher, não aguentando mais o sofrimento, pediu que ele assim o fizesse. Para ela, era o destino do deus da morte que ele também tivesse de lidar e viver com a morte. E alguém precisaria responder pela vida, curar o povo de Bara, os filhos e protegidos do panteão.

Atendendo ao pedido, num momento de lucidez, Abu-Malê absorveu sua centelha divina. Isso curou sua mente e lhe devolveu a lucidez, sua marca registrada e mais importante qualidade, o que permitiu, lentamente, a cura das outras divindades.

Abu-Malê nunca mais teve outra mulher.

Tornou-se a divindade da vida e da morte. Senhor de todas as doenças, que conhece a causa e a cura de cada uma. É o deus mais cultuado de Bara. As pessoas lhe fazem oferendas quando querem pedir saúde. Os guerreiros e as guerreiras lhe fazem oferendas para ter uma recuperação rápida. Alguns lhe pedem que puna as injustiças causadas por seus inimigos, fazendo-lhes enfermos. E há ainda aqueles que lhe fazem oferendas para agradecer pelo nascimento de uma criança ou pedir boa jornada para um ente querido que faleceu.

Nas vezes em que andou pelo mundo dos homens, Abu-Malê foi visto como um jovem negro, completamente coberto com panos e turbante branco, deixando apenas os olhos à mostra. Caminhou pelo deserto, cuidou dos doentes e feridos nas cidades por onde passava. Tratou principalmente de crianças. Buscou pregar este cuidado entre o povo.

Quando cidades inteiras adoecem com uma praga, dizem que o deus está punindo aquele povo por algum mal feito. Mas não se pode saber se é essa realmente sua vontade. Em outras circunstâncias, quando alguém tem uma morte repentina, como por um enfarto ou aneurisma, dizem que Abu-Malê tinha planos para aquela pessoa no mundo dos mortos. Ou ainda, quando se trata de um indivíduo excepcionalmente cruel, o povo acredita que foi vingança do deus dos mortos.

Aspectos:

Homem negro, totalmente coberto pela túnica, máscara e turbante brancos. Um homem albino, de olhos vermelhos, totalmente coberto pela túnica, máscara e turbante negros. Seu símbolo é um cajado com ramos de folhas e guizos contendo sementes.

Zuman

Títulos: O ferreiro, o senhor da guerra, o descobridor, o irmão mais velho.

Zuman é uma das divindades mais poderosas do panteão de Bara e muitos o veem como seu líder. Ele é um dos mais velhos e é o responsável por descobrir muitos conhecimentos que ajudaram o povo de Bara a viver. Atribui-se a ele o domínio sobre o desenvolvimento técnico, especialmente aquele voltado para a guerra. Porém, embora seja um deus guerreiro, Zuman possui uma preocupação pelo bem-estar do povo de Bara e se considera seu patrono. Também é atribuído a ele o domínio sobre a política, a forja de metais de todo tipo e as técnicas de agricultura, a construção civil e a navegação.

Ele considera que sua missão é tornar Bara um local agradável e adequado para seu povo e viver e ele acredita que seu trabalho ainda não está terminado.

Aspectos:

Homem negro, de meia idade, cabelos grisalhos, aspecto robusto e estatura média. Veste armadura de metal e usa uma espada. Sábio e combatente estratégico e efetivo.

Majana

Títulos: Senhora das águas, deusa-mãe, Senhora do Mar, A força dos rios.

Majana é uma divindade que possui dois aspectos. No primeiro, é uma jovem bonita e dócil, responsável pela fertilidade do solo e das mulheres. Conhecida pela sua diplomacia, consegue convencer os outros de maneiras sutis, como um rio que contorna as terras e montanhas, mas corre com determinação para o mar. E o mar é um de seus maiores aspectos.

Por sua grande paciência, pensa-se que todos os sentimentos podem ser absorvidos por ela, como o rio que se dissolve no mar. É responsável pela vida marinha e fluvial e por

alimentar o povo de Bara com a pesca. Os pescadores estão entre seus principais seguidores. Também é responsável por trazer a chuva que alimenta o solo.

No segundo aspecto, Majana é a senhora das tormentas, dos mares revoltos, das correntezas dos rios, das cachoeiras. Quando ela está enfurecida, se torna implacável. Seus seguidores acreditam que ela é capaz de absorver muito, de forma paciente, mais que a maioria das divindades. Mas há um momento em que Majana se cansa e despeja todas as suas águas de volta, e nessa hora, pobres dos que ficam em seu caminho. É responsável pelas tempestades que naufragam navios, pelas chuvas que inundam terras e transbordam rios.

Majana é a esposa de Zuman. Dizem que ele é o único capaz de navegar pelos seus mares quando estão revoltos e trazê-la de volta à calmaria. Mas não sem que isso ocasionalmente cause algum estrago, e os navios naufragados são provas disso.

Aspectos:

Majana dos rios e das chuvas é uma mulher negra jovem e bonita, de atitude gentil e pacata. Majana das tormentas é uma mulher negra de meia-idade, também muito bonita, mas de aspecto sério e voluntarioso.

Nariãna

Títulos: A dançarina das chamas; A amante incandescente; A filha do fogo.

Nariãna é a deusa da dança, do fogo, do amor e da vingança. Por um lado, ela rege a dança, o amor e o sexo. Por outro lado, ela é a deusa do fogo e da vingança. Sendo uma deusa guerreira, ela rege os combatentes mais passionais, aqueles que lutam por uma causa. Sua vingança é associada à retribuição para punir injustiças. Ela é vista como aquela que vai corrigir a crueldade dos maus, fazendo-os provar de seu próprio veneno. Na dança, acredita-se que ela é capaz de invocar poderes mágicos. Suas sacerdotisas costumam pintar o corpo com símbolos e místicos, usar roupas leves que permitem movimentação, principalmente saias vermelhas. A arma de Nariãna é a lança. Em religiões sincréticas, é associada com a deusa Amazona, da Igreja Canônica. Em seus cultos, as sacerdotisas lhe incorporam através da dança.

Aspecto:

Nariãna é representada como uma mulher negra de corpo vigoroso, gestos rápidos e diretos, com cabelos compridos crespos que ela deixa soltos, para que balancem enquanto dança. Sua cor favorita é o vermelho e costuma usar saias leves e cobrir os seios com panos entrelaçados, deixando a barriga à mostra.

3.3. A Pajelança

3.3.1. Cosmogonia e Antropogênese

Existem muitas lendas distintas acerca da criação do mundo, variando conforme a tribo. Porém, existe uma que é a mais frequente: Âmaturã, o mais velho dos deuses e o mais poderoso, criou os céus enquanto seu irmão, Jarassé, o sol, iluminou e aqueceu a terra, para que pudesse haver vida nela. Juntos, criaram condições para que houvesse vida no mundo. Guamara criou todos os animais e plantas que existem. Iamir passou a amar os filhos da criação e decidiu protegê-los. Cuidou para que tivessem meios de se reproduzir e povoar o mundo. Embora estes sejam os nomes mais recorrentes desses deuses, a nomeação também varia de tribo para tribo.

Porém, Guamara sentia que faltava alguma coisa. Sentia falta de que houvesse seres mais vívidos, mais inteligentes e semelhantes aos deuses. Desse modo, criou os humanos. Do barro que ela molhou, moldou estátuas similares aos homens e mulheres como o são hoje. Pediu a Jarassé que lhe ajudasse a secá-los e ele o fez. Pediu ajuda a Iamir para que lhes incitasse com vida e ela o fez. Assim, surgiram os homens. Porém, não eram tão inteligentes como Guamara havia pensado. Eram tolos e insensatos. Também não dominavam a língua e não tinham conhecimento da natureza e dos deuses.

Então ãmaturã, vendo a angústia dos outros três deuses diante do resultado, decidiu ajudá-los também. Soprou aos homens os ventos da sabedoria, e eles passaram a aprender o que precisavam. Porém Camanirá, deus da guerra, ficou ciumento com a nova criação dos outros deuses, principalmente porque não havia sido convidado para participar dela. Desse modo, tentou destruir os humanos, ao passo que os outros deuses se puseram em seu caminho para impedi-lo. Sem sucesso ao lutar com os outros quatro, Camanirá não conseguiu destruir os humanos. Porém, lançou sobre eles o espírito da guerra: ele não os destruiria, mas os humanos destruiriam uns aos outros. Só os mais fortes triunfariam e teriam, para isso, de cultuá-lo, do mesmo modo que fariam com os outros deuses. Por isso as tribos, até hoje, costumam viver em guerra, assim acreditam muitos dos nativos.

3.3.2. Apocalipse

Não existe uma única visão de fim de mundo para os nativos, mas sim várias, a depender da tribo. Porém, aqui também existe uma delas que é muito difundida: a da fome dos homens e do fim da mata. Quando os deuses criaram o mundo, fizeram com que fosse abundante em recursos para que provesse os muitos povos que o habitam e que eles pudessem

viver. Cabe ao homem usufruir da água, da comida e da caça com moderação e com reverência, pegando apenas o que ele precisa e partilhando com seu povo. Porém, o homem nem sempre segue a sabedoria dos espíritos dos animais para usufruir da criação dos deuses e sua fome, por vezes, não tem limites. Caso a fome dos homens se torne insuportável e supere o que o mundo possa oferecer, a água, a comida e a caça vão acabar e a humanidade irá morrer de fome e de sede.

Muitos nativos acreditam que o fim do mundo está próximo e que os colonos são os responsáveis pelo início do fim. Suas cidades sujam os rios, estragam a água que eles próprios irão beber, suas populações são muito maiores do que aquilo que a natureza pode oferecer e os colonos derrubam as matas para erguer suas cidades. Com o tempo, o mundo secará e todos morrerão de fome, inclusive os próprios colonos. Porém, esses nativos que assim pensam ainda acreditam que isso pode ser revertido, desde que os homens, em especial os colonos, mudem de atitude. Alguns são mais radicais e acreditam que apenas a extinção das cidades, o que significaria a expulsão ou o massacre dos colonos, poderia evitar essa catástrofe de forma efetiva.

Outra história muito popular entre os nativos fala da Amuanirá, um período de chuvas intensas e incessantes que marcarão o fim da Baía das divindades, que enfrentará um dilúvio. De acordo com essa lenda, caso Guamara, a deusa da natureza, venha a ficar insatisfeita com as ações dos humanos, mandará chuvas até afogar toda a Baía das Divindades. Para evitar que isso acontecesse, os nativos procuravam agradá-la e respeitar a natureza. Porém, agora que a região está povoada pelos colonos, eles temem que esta profecia venha um dia a se concretizar, pois os novos habitantes não possuem o mesmo respeito por Guamara e seus filhos.

De forma semelhante, existe outra lenda nativa apocalíptica que envolve o clima e outra divindade, o Raganabá. Nessa lenda, Amaturã, deus das tempestades, irado com os mortais e seu mau comportamento, mandará trovões, raios e ventos capazes de levantar árvores para destruir a Baía das Divindades. Haverá dias de tempestades até que seus raios tenham incinerado todos os humanos da região.

A última das lendas nativas apocalípticas envolve o fim da água, e portanto da vida, na Baía das Divindades. Jarassé irá brilhar tão forte que fará secar toda a água da região. O clima ficará muito mais quente e até o mar secará. Para evitar que isso aconteça, os nativos continuam adorando e reverenciando Jarassé, para que em sua benevolência, continue a prover a vida para todos.

3.3.3. Os Cultos

Para os nativos, existem três momentos de vida importantes, que incluem uma celebração religiosa: o nascimento, a iniciação à vida adulta e o funeral. Quando um bebê nasce, o pajé e a família celebram e pedem aos deuses que afortunem o recém-nascido. Muitas vezes, o pai traz uma caça e oferta para toda a aldeia, em festa. Isto é tanto uma prova de esforço para o pai como uma oferta em agradecimento aos deuses. O pajé abençoa a criança para que tenha saúde e sorte e a protege contra os maus espíritos.

Quando a criança entra na puberdade, geralmente passa por um rito de iniciação. No caso das meninas, tem início logo após a primeira menstruação. Em geral, ela passa por um isolamento de poucos dias, em que só pode ficar em companhia de outras mulheres. Elas fazem orações, entoam cânticos, colhem e utilizam ervas para o ritual de iniciação, que para a mulher, tem grande valor simbólico.

Para os homens, o rito é, em geral, a primeira caçada, quando o menino alcança os doze ou treze anos. Deve trazer para a tribo uma caça difícil, como um tapiru, uma espécie de anta gigante, ou um pássaro feroz, usando para isso sua lança ou seu arco, de forma a provar sua habilidade como caçador. A depender da tribo, esse ritual pode ser uma caçada conjunta do grupo ou solitária, considerando a dificuldade do bicho a ser abatido.

Por fim, quando alguém morre, o pajé lidera os cânticos fúnebres e queima ervas para produzir uma fumaça tida como sagrada, de forma a expulsar os maus espíritos e impedir que a pessoa volte dos mortos para assombrar os vivos. Caso a morte tenha sido em batalha, toda a tribo honra os guerreiros mortos com seus cânticos, de forma a encaminhar seus espíritos para a recompensa no além vida. Em algumas tribos, o pajé e a família fazem o ritual sozinhos na aldeia enquanto todo o resto da tribo deve permanecer isolado em suas casas, como sinal de respeito.

Outro momento muito importante para a vida dos nativos e que ganha relevância religiosa é a guerra. Antes de ir para o confronto com outra tribo, ou mesmo com invasores estrangeiros, os nativos pintam-se de vermelho e entoam cânticos para que fiquem impregnados com o espírito de combate. Esse ritual costuma ser uma homenagem e um pedido ao deus da guerra por sucesso no combate, e uma promessa de coragem para o guerreiro.

Todos os nativos devem participar de certas celebrações em datas sagradas. Uma delas é o dia dos mortos, em que são lembradas todas as pessoas queridas mortas e feitas homenagens para elas, entoando cânticos e usando plantas especiais para o ritual dos mortos.

Além disso, comemora-se o dia da criação, quase que entre todas as tribos. Este seria o dia mais quente do ano, e é comemorado também o aniversário de Jarassé, o deus-sol. Em verdade, trata-se de uma celebração que dura vários dias, tem festas e são contadas histórias acerca de como se deu a criação do mundo por parte dos deuses.

Por fim, durante a época das chuvas, são entoados os cânticos em agradecimento a Guamana pela vida e os nativos oram aos deuses para que mantenham sua existência nesta terra por muito mais tempo. Os deuses são homenageados e os nativos prometem continuar a cuidar da terra para honrar a dádiva de estar nela.

Estes rituais são os que ocorrem quase que de forma unânime entre as tribos. Porém, as celebrações não são iguais para todas as tribos e, em algumas delas, existem festas específicas em homenagem a uma ou outra divindade. Além disso, há tribos em que, embora não seja comum, as mulheres podem conquistar o direito de caçar. Nestes casos, elas passam pelo rito de iniciação da caçada ao invés do ritual feminino.

Quase sempre, o pajé da tribo é um homem. Logo cedo, ainda na infância, o pajé anterior percebe que uma ou mais crianças possuem a vocação para tal e foram escolhidas pelos deuses para isso, passando a ser treinadas para assumir esse papel quando estiverem mais velhas. Estes jovens costumam assistir o pajé nos rituais e na cura dos enfermos e feridos, se dedicando à vida religiosa ao invés da caça. Quando o pajé anterior vem a falecer, são eles que cuidam de seus ritos funerais. Daí em diante um deles, geralmente o mais velho, é escolhido para se tornar o novo pajé. Toda a tradição religiosa dos nativos é oral e os rituais são aprendidos a partir do pajé anterior. O conhecimento e a responsabilidade de orientar a tribo são, dessa forma, passados de geração para geração. A pajelança não é vista como uma forma de poder ou autoridade, mas, em primeiro lugar, como uma responsabilidade e uma vocação, que permite cuidar da tribo e entrar em comunhão com os deuses e com a natureza.

3.3.4. Os Deuses

A divindade do Sol

Títulos: O Sol, o Pai do Mundo

A maioria das tribos de nativos acreditam em Jarassé, o deus do sol. Trata-se de uma divindade masculina, que seria o próprio astro-rei. Jarassé casou-se com Munaciá, a deusa do amor. Algumas tribos, como os cabulutês, acreditam que juntos eles regem a criação e foi de seu casamento que nasceram os humanos. Os nativos seriam, portanto, os filhos de Jarassé com Munaciá. Os cultos de Jarassé ocorrem à luz do dia, incluem fogo, seu elemento

preferido, e são festivos. Algumas vezes, são feitos jogos competitivos em homenagem a Jarassé.

Ele é o deus que rege os homens, os pais, os caçadores e os provedores.

A depender da tribo, Jarassé pode ter diversos outros nomes, mas suas características são muito semelhantes e sua presença nas tribos politeístas é quase que universal. A maioria das tribos que creem em Jarassé acredita que a vida só pode existir graças a ele e que o mundo irá se extinguir no dia em que o deus do sol se apagar.

Sua forma física seria a de um nativo de meia idade, de porte médio, vestindo um cocar muito grande e diversos adornos no corpo, sorrindo.

A divindade da Guerra

Título: O Guerreiro; O Devorador (Balabotó)

A maior parte das tribos de nativos presta reverências para Camanirá, o deus da guerra. Como as tribos estão em guerra frequentemente, a maioria pede proteção ou sucesso a esse deus. Porém, o nível de importância que a divindade ganha varia conforme a tribo. Para os araquaxás, ramatulês, saquaris, semerequês, tomberés e temparés, as tribos mais guerreiras, Camanirá é o deus mais importante. Para estes, a luta é um tributo ao deus da guerra e a vitória é um tributo em dobro. Essas foram as tribos que, no passado, mais praticaram o ritual de antropofagia para transferência de poder. Porém, mesmo hoje, com o ritual perdido no tempo, a dinâmica dessas tribos determina a necessidade de batalhas para produzir e aperfeiçoar os melhores guerreiros. Daí decorre o fato de serem tribos voltadas para a guerra.

As demais tribos, embora não centrem o culto em Camanirá, lhe prestam o devido respeito, pedindo por vitória em combates quando necessário ou mesmo lhe temendo quando percebem que não o estão satisfazendo, visto que é uma divindade exigente.

Uma exceção que merece atenção, porém, é a dos anibaôs. Para eles, Camanirá é, em verdade, Balabotó, um deus devorador. Esta é a divindade mais importante dos anibaôs. Em sua crença, o deus glutão precisa ser satisfeito com os rituais de transferência de poder. Não somente o ritual lhe faz oferenda, mas também o devorar da carne de qualquer criatura, embora a antropofagia seja o modo mais importante e precioso. A cada ritual, Balabotó fica satisfeito e fica mais forte. Sua fome crescente e incessante, porém, um dia, irá devorar o mundo. Para que isso não aconteça, Balabotó precisa devorar muitas criaturas, inclusive humanos.

Sua forma física, em ambos os aspectos, seria a de um nativo muito forte e musculoso, tingido de vermelho e preparado para a guerra, com um cocar grande de penas azuis e vermelhas, empunhando uma espada de madeira.

A divindade das tempestades

Títulos: O Deus do Trovão; O Pai das Tempestades

Âmaturã, deus das tempestades, é outra divindade presente na maioria das tribos. Para muitas, ele é uma divindade masculina que se expressa nos trovões e relâmpagos. Para outras, Âmaturã é uma deusa, responsável por trazer as chuvas e, portanto, também é uma deusa da fertilidade. Lhe são atribuídos os domínios dos ventos, das chuvas e das tempestades. As únicas tribos que não prestam reverência a Âmaturã são os guoromis, que não creem em qualquer divindade, e os umutês, que creem apenas na divindade da natureza. Sua forma física seria a de um nativo forte, de cerca de trinta anos, com cabelos negros numa espécie de franja cortada sobre a testa, de semblante tempestivo, ou de uma nativa esbelta, de cabelos negros longos, também cortados em franja, com semblante sério e irado.

A divindade da lua (noite, estrelas)

Títulos: A Deusa-Lua; A Noite Estrelada.

A maior parte dos nativos presta homenagens para Iamir, a deusa lua. Seu culto, porém, é mais importante entre os maçares, os gerimorós e os cabulutês, em cujas tribos as mulheres possuem maior importância. Iamir é a deusa das mulheres, da mãe, da gravidez, da fertilidade. Para as tribos guará-guará e ramatulês, ela também é a deusa da noite e das estrelas.

Sua forma física seria a de uma nativa jovem, bela, de cabelos negros compridos, de porte regular, com olhar melancólico e perdido.

A divindade da natureza

Títulos: A Mãe-terra; A Mãe-natureza.

Uma das divindades de maior destaque entre os nativos, senão a mais, é Guamara, deusa da natureza. Seus domínios incluem as florestas, rios, mares, as plantas, os animais, o céu, as montanhas, tudo o que compõem a natureza do mundo dos nativos. Seu culto varia muito em grau de importância de acordo com a tribo, mas ela é muito importante, sobretudo, para os umutês, que creem somente em Guamara. De acordo com os umutês, Guamara é responsável por ter criado os homens, o mundo e tudo o que há nele.

Guamara é a protetora dos caçadores, dos agricultores, dos pescadores, de todos aqueles que proveem o sustento. Além disso, ela está relacionada a fertilidade do solo, a reprodução e crianças de todas as espécies, a depender da tribo.

Sua forma física seria a de uma nativa idosa, com cabelos grisalhos e olhar sábio.

Munaciá

Títulos: A mais bonita; A mulher fértil.

Essa divindade é a responsável pela atração sexual, pela beleza humana e pelo amor. É a esposa de Jarassé, deus sol. Homenagens a ela são feitas quando as meninas menstruam pela primeira vez, quando as mulheres querem engravidar e quando estão grávidas. É atribuída a ela a fertilidade feminina.

Sua forma física seria a de uma nativa jovem completamente nua, esbelta, muito atraente, de seios grandes, quadril estrito e coxas grossas. Seus cabelos negros e longos seriam adornados com penas dos pássaros mais bonitos.

3.4. A religião Viziune

3.4.1. Cosmogonia

Desde sempre, desde tempos infinitamente pretéritos, Ivir e Samira batalham pelo controle do universo. Ela rege a luz enquanto que ele rege a escuridão. Sua batalha nunca teve início e nunca terá fim. Entretanto, insatisfeita com o vazio do universo, Samira começou a criar. Fez estrelas, planetas, mundos inteiros. Ivir sempre tentaria reduzir ou destruir sua criação, mas ela não iria desistir. Até que Samira criou o nosso mundo.

3.4.2. Antropogênese

Após ter criado infinitos mundos e criaturas para habitá-los, Samira sentia falta de algo. Queria criar alguém que se parecesse com ela, então criou Ada, a primeira mulher. Ada habitaria um paraíso, onde Samira havia lhe oferecido tudo o que ela precisava. Porém, ela se sentia sozinha. Percebendo sua solidão, Samira permitiu que Ada fosse fértil, e que desse a luz. Nasceu então Zaina, a segunda mulher. Zaina era apenas um bebê e Ada teria de cuidar dela. O amor maternal e os cuidados que sua filha demandava ocuparam sua mente durante um tempo, em que ela foi feliz. Porém, Ada continuaria sentindo falta de alguma coisa, talvez de alguém com quem pudesse conversar de igual para igual.

Assim, pediu a Samira que lhe desse uma irmã e Samira criou Suna, a terceira mulher. Suna era amiga e companheira para Ada e ela enfim se sentiu completa, por um tempo. Ainda

que sua nova irmã pudesse conversar com ela de igual para igual e entendê-la, e amá-la como ela gostaria, Ada passou a sentir falta de alguma coisa novamente. Foi então que Ivir, percebendo que estava insatisfeita, decidiu interferir na criação. Ivir criou Malik, o primeiro homem.

Quando foi criado, Malik ficou deslumbrado com o paraíso e desejava apenas usufruir dele. Ao encontrar Ada e Suna, ficou encantado com elas e passou a segui-las. Achando-as atraentes, Malik passou a ter relações com elas e passou a amá-las também. A princípio, Samira pensou em interferir, mas Ivir a alertou que caso destruísse sua criação, destruiria as dela também. Por amor a suas filhas, Samira nada fez. Em verdade, os quatro estariam vivendo felizes no paraíso e não havia motivo para tal. Anos se passaram. Porém, Ivir achou que era pouco ter uma criação sua e gostaria que fosse melhor que a de Samira. Incitou Malik contra suas amadas, tornando-o agressivo e dominador. Então, Ada e Suna passaram a ser infelizes.

Vendo que os olhos de Malik se voltavam para Zaina, agora já jovem e quase uma mulher, Ada temeu por ela. Quando tentou possuir a jovem, porém, Zaina matou Malik usando apenas uma pedra. Samira ficaria triste, por ver o sangue manchar sua criação, mas ao mesmo tempo estava disposta a proteger suas filhas. Entretanto, a vingança de Ivir foi mais sorradeira do que a luz imaginária. Usando sua magia, fez com que as sementes que Malik havia colocado no ventre de Ada e Suna germinassem. Assim, as duas engravidariam e teriam filhos de Malik.

Seus filhos, um homem e uma mulher, se casariam e povoariam o mundo. Todavia, seus descendentes seriam fruto das criaturas de Samira e de Ivir e, portanto, teriam uma dupla natureza, composta de luz e sombra. Por isso, ainda hoje, os humanos são capazes do bem e do mal e, por vezes, o homem ainda tenta dominar sua mulher, quando dá ouvidos aos sussurros de Ivir.

3.4.3. Apocalipse

Os adeptos dessa religião, assim como, os hayadins, conhecem mistérios do funcionamento dos astros. Um conhecimento que, talvez, tenha sido adquirido em sua passagem pelas terras dos hayadins, já que é um povo que por muito tempo viveu viajando. Eles acreditam que o universo está se expandindo e que os astros estão em movimento. A criação teria se iniciado com uma explosão, que teria sido o nascimento de Samira. Com ela, porém, teria nascido Ivir, a própria escuridão. Da força de Samira teria nascido sua luz, que

teria criado todas as coisas que existem, enquanto que Ivir é a própria não-existência do universo.

Para os crentes, a expansão do universo chegará num ponto limite, a partir do qual ele começará a se juntar novamente para se extinguir com sua condensação num ponto último, a própria divindade. Quando isso ocorrer, todo o universo como é conhecido terminará. A partir daí, a deusa explodirá novamente, dando início a um novo ciclo. Para os fiéis, as forças do universo estão em constante equilíbrio, seguindo processos cíclicos de criação e destruição. Entretanto, os seguidores de Ivir acreditam que a partir de sua explosão inicial, o universo jamais voltará a se contrair novamente. Ele irá se expandir sem limites, até que os corpos se afastarão tanto que todo o calor que há se desvanecerá e não haverá mais vida. Tudo esfriará e só haverá escuridão. O objetivo maior da divindade e de seus seguidores é que este fim se concretize e o de Samira e dos fiéis é de evitar que isso ocorra, e que o universo continue seguindo sua sequência cíclica de existências.

3.4.4. Os Cultos

A religião Viziune possui três pilares: a crença em duas divindades inimigas que disputam poder no universo; na comunicação e incorporação das entidades ancestrais do povo guivano; e na prática da adivinhação.

As divindades principais são Samira, deusa do sol, do bem, o polo positivo; e Ivir, deus da noite, do mal, o polo negativo. Diz-se que desde que o universo existe, existem também as duas divindades e elas estão em guerra. Não se sabe quando a guerra começou. Ela não tem início nem fim. A sociedade dos guivanos está profundamente marcada e influenciada pelo culto de Samira. A dança, as festividades, a alegria, a liberdade, as viagens, muito tem relação com a deusa. Ela rege a sorte, os caminhos do povo guivano na vida.

É Ivir, porém, quem tenta influenciar, controlar ou interferir nos caminhos. Dizem que foi ele quem criou a vidência, e por isso ele é temido e respeitado. Um de seus nomes é “Aquele que observa”. Apenas os seus seguidores, porém, conhecem seu nome mais secreto, que utilizam para lhe pedir poder ou lhe fazer orações. Porém, para Ivir, tudo tem um preço. Aqueles que lhe fazem reverência o temem e são muito cuidadosos com seus atos, pois ele pode ser um deus exigente e vingativo.

As entidades guivanas são membros do povo que, por seu trabalho dedicado em vida ou por serem especiais de alguma maneira muito ligada a seu povo, acabaram se tornando entidades protetoras após a morte. Elas podem se comunicar com os mortais, geralmente para responder suas perguntas ou lhes dar orientações. Além disso, podem incorporar em mortais

com o potencial para encarná-los por um momento, chamados de receptáculos. Isto ocorre tanto em celebrações e festividades, situações em que os espíritos são convidados ao mundo dos humanos, como em situações inusitadas e imprevistas, na qual eles desejam passar alguma mensagem urgente.

Os espíritos protetores são, em sua maioria, mulheres, embora haja também alguns homens. Foram matronas, dançarinas, videntes, mestres de cavalos, viajantes, figuras importantes para os guivanos. Além disso, os guivanos são os mestres da adivinhação. Buscam conhecê-la e praticá-la em suas muitas formas: nas cartas, no café, na leitura da mão, na água, nos cristais e ouvindo os espíritos. Eles aprenderam com os orumis a adivinhação através dos búzios e das runas. Algumas mulheres guivanas prestam serviços fazendo adivinhação. Outras acreditam que esse dom é muito precioso para ser comercializado. Outras, ainda, se dão ao direito de não atender certas pessoas ou não buscar resposta para certos temas, visto que isto pode influenciar muito o mundo dos humanos e trazer problemas.

Apenas mulheres podem ser sacerdotisas de Samira. Se tornam as matronas de suas comunidades, determinando com autoridade e sabedoria os caminhos que o povo deve percorrer, bem como atendendo todos aqueles que lhe procuram para pedir conselhos. As sacerdotisas geralmente são videntes, embora hajam videntes que não sejam sacerdotisas, pois nasceram com o dom. Há ainda as mulheres que nasceram com o dom de incorporar os espíritos ancestrais e, por isso, acabam se tornando sacerdotisas. O treinamento se dá no início da puberdade e é concluído após alguns anos, quando as matronas e os espíritos protetores julgarem que aquela jovem está pronta, quando ela então passará por um rito de iniciação. Esta cerimônia é reservada apenas às sacerdotisas e, através do chamado a espíritos, de canções, de ervas e bebidas sagradas, a iniciada entrará em contato com a luz divina e abrirá seus olhos para a adivinhação, para o infinito, e terá a capacidade de receber os espíritos ancestrais em seu corpo.

A Viziune se guia apenas por um único livro, chamado de *A Canção*, justamente por ser totalmente composto por cânticos que incluem desde narrativas que contam a história da criação do universo, do nosso mundo e da raça humana, até valores sagrados, orientações para a vida do fiel, mistérios da vidência, revelações sobre o fim do mundo e sobre a vinda de uma messias salvadora.

Existem algumas datas importantes para essa religião, que incluem os aniversários de alguns dos espíritos protetores mais importantes, nos quais são invocados e homenageados. Porém, a data mais importante é, sem dúvidas, o solstício de verão, a festa da felicidade, celebrada em reverência à deusa. É chamado de o Dia da Luz. Há na comunidade muita

dança, música, comida, bebida, muita alegria. É dito que essa festa é o momento de desfazer velhas inimizades e de construir novas amizades, além de reforçar as antigas. Todo solstício de verão é uma época de renovação para o fiel da Viziune. De forma semelhante, no equinócio de primavera são celebradas as filhas da luz. É um momento de lembrar e louvar todas as sacerdotisas de Samira, vivas e mortas. Em geral, é uma festa celebrada nos terreiros da religião, mas é aberta à comunidade, enquanto o Dia da Luz ocorre em plenas ruas.

Quando as crianças nascem, são batizadas com rituais regados a música e bebidas, louvando a deusa. Quando as pessoas morrem, de forma semelhante, seus funerais incluem festas. O objetivo é homenagear o morto, desejar-lhe boa sorte em sua nova jornada e permitir que se desapegue desse mundo ao espantar a tristeza dos vivos na despedida. As sacerdotisas de Samira acreditam que todos os seres estão nesse mundo para evoluir, para aprender e para usufruírem de forma alegre e generosa dessa existência. Esses valores, o senso de comunidade, a evolução pessoal e a alegria pautam a religião, suas sacerdotisas e os devotos.

3.4.5. Os Deuses

Samira

Títulos: A Primeira Luz; A Deusa-Luz; A Deusa da Felicidade.

Acredita-se que uma de suas formas seja a de uma mulher de pele morena clara e cabelos negros encaracolados. Seus olhos brilham com luz branca e veste roupas leves. Porém, é frequentemente referenciada como sendo apenas “a luz”. A deusa da luz e do bem é praticamente a única cultuada nas comunidades guivanas e são atribuídos a ela aspectos como o senso de comunidade, a evolução pessoal, o conhecimento e a alegria. Ora-se para ela para pedir sorte, para afastar as tristezas e para que traga iluminação, no sentido espiritual.

Ivir

Títulos: O Senhor das Trevas; Aquele cujo nome não deve ser dito.

O deus da escuridão e do mal não é cultuado abertamente nas comunidades guivanas. Porém, existem aqueles, quase sempre homens, que o seguem em segredo. Acredita-se que uma de suas formas seja a de um homem magro e muito sério, de cabelos negros compridos encaracolados, pele morena clara, barba em cavanhaque e olhos pequenos e fundos, nos quais se pode ver apenas a mais profunda escuridão. Atribui-se a ele o egoísmo, a inveja, o ódio, a agressividade, os segredos e o desespero. Seus devotos e sacerdotes o temem e oram para que destrua seus inimigos ou plante o mais profundo desespero em seus corações.

3.5. A Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina

3.5.1. Cosmogonia

O Rei dos Deuses, o ser mais antigo do universo, aquele que sempre existiu e que sempre existirá, que tudo pode e que está em todas as partes, criou o universo e tudo o que há nele. Primeiro, criou as estrelas, o sol, a lua e a terra. Depois, criou as montanhas, os mares, as plantas e os animais que habitam o mundo. Seu extenso trabalho levou eras para ficar pronto, pois ele almejava a perfeição. Uma vez pronto, ele sentiu que era preciso habitar esse mundo com criaturas que, como ele, fossem inteligentes. Os anjos que habitavam o céu eram as criaturas mais inteligentes que o Rei dos Deuses havia criado, eram perfeitos por natureza. Mas, tendo o dom da obediência, não pensavam por conta própria. O Demiurgo então decidiu criar uma criatura que tivesse seu próprio discernimento, sua própria opinião, seu livre arbítrio.

3.5.2. Antropogênese

Então, ele criou Avel, o primeiro homem. Deu a ele um paraíso contendo tudo o que ele precisava para viver. Apesar de tudo o que tinha, ele se sentiu sozinho e pediu ao Rei dos Deuses que lhe desse uma companhia. Atendendo a seu pedido, ele criou Lera, a qual seria sua amante para toda a vida. Avel e Lera amaram um ao outro e foram felizes na terra que lhes foi dada e tiveram relações que geraram os filhos que iriam povoar a terra. Porém, a existência da então numerosa família de Avel se tornou autossuficiente e caprichosa no seu uso de magia, e eles se esqueceram do Rei dos Deuses.

Ofendido com a indiferença, o demiurgo disse-lhe que ele deveria lhe prestar reverência e cultuá-lo, pois fora ele quem havia criado todo aquele paraíso para que pudesse viver com sua família. O primeiro homem, porém, respondeu ao Rei dos Deuses que existia apenas por sua vontade, que fora o demiurgo quem decidiu criá-lo e lhe dar tantas maravilhas e que, por isso, deveria estar satisfeito, posto que tinha feito sua vontade. Assim, Avel se negou a prestar culto ao Rei dos Deuses.

Por sua insolência, o demiurgo ficou irado e decidiu punir Avel tirando sua imortalidade e lhe expulsando do paraíso, obrigando-o a vagar por terras áridas e tirar sua sobrevivência de seu esforço. Isto explica porque prestar culto ao Rei dos Deuses é a primeira ordem para os fiéis e porque os humanos, hoje, são mortais. Por conta da insolência e ingratidão. Avel usou seu livre arbítrio de forma errada. Somente muitos anos depois, os

povos antigos haveriam de prestar culto ao demiurgo e reparar a insolência do primeiro homem.

3.5.3. Apocalipse

Para a Igreja, o homem é proibido de utilizar a magia e seu uso, uma dádiva do Rei dos Deuses, deve ser exclusivo dos sacerdotes, aqueles que estão preparados para tal. O fim do mundo ocorrerá caso o homem adentre os mistérios da magia e retire todos os seus véus, se permitindo utilizar tudo o que esta força tem a oferecer, sem critério e sem temer e servir ao Rei dos Deuses. Caso isto venha a ocorrer, o poder arcano dos homens se tornará tão grande a ponto de lhes permitir alcançar grandes níveis de destruição.

Numa profecia conhecida como Holocausto da Magia, que teria sido revelada ao profeta Joshua da Unimânia por um anjo, se os homens vierem a se utilizar livremente do poder mágico, a ponto de torná-lo um fato vulgar, nações entraram em guerra usando seu poderio arcano para destruir umas às outras e nada restará ao final dos conflitos. Cidades inteiras serão apagadas do mapa e o homem destruirá a si próprio ao tornar a vida neste mundo impossível. Por isso é tão importante que a Igreja tenha o controle da magia.

Quando este dia chegar, o Rei dos Deuses dará por finda sua criação neste planeta e julgará todos os humanos de acordo com seus feitos, premiando os bons e punindo os maus com o paraíso ou com o inferno. Aqueles que suplicarem ao Rei dos Deuses pela sua misericórdia, confessarem seus crimes e procurarem se redimir serão salvos, desde que tenham agido em vida de acordo com os princípios da divindade, cuja responsabilidade de divulgá-los cabe à Igreja. Somente o Rei dos Deuses, que criou o mundo dos homens, assim como muitos outros, poderia destruí-lo. O homem não tem autoridade para tal. O fim do mundo pode ser evitado enquanto os homens abdicarem do uso da magia e forem tementes e obedientes aos Deuses-Santos.

3.5.4. Os Cultos

Apenas os homens podem se consagrar como sacerdotes. Em geral, começam seu aprendizado ainda crianças, em colégios fechados e seguem uma formação rígida. O estudo para o sacerdócio dura muitos anos. Os acólitos assistem a aulas e auxiliam na celebração dos cultos. Finalmente, quando está pronto, o indivíduo passa por um ritual chamado de Consagração. Acredita-se que a prática do celibato favorece um estado de purificação mental e espiritual, o que facilita o aprendizado da magia, além de ser considerada uma prática virtuosa.

Alguns grupos escolásticos são mais radicais nesse sentido e praticam a castração voluntária ou a castração dos acólitos quando ainda crianças. Além disso, muitos praticam a purificação através de outras práticas ascéticas como o jejum, o voto de silêncio, o voto de pobreza e até mesmo o auto-flagelamento. Ainda assim, há casos de relações sexuais ocultas dentro do clero, em diversas formas de expressar a sexualidade. Para os tradicionalistas, esses sacerdotes e adeptos são considerados corrompidos. Há aqueles, porém, que consideram que o celibato, ou mesmo a castração, nada tem a ver com o aprendizado da magia ou com o sacerdócio e que são práticas pouco saudáveis ou doentias e que deveriam ser abolidas.

Outro ponto polêmico na Igreja Escolástica foi a ascensão do novo Hierofante Real, Miklos de Rárbala. Há boatos de que, apesar de ser um sacerdote escolástico, ele estaria desrespeitando a ascese e teria cinco filhos com uma amante, além de possuir várias concubinas. Sua família, também, seria incestuosa, de acordo com esses boatos. Aparentemente, seu neto seria produto do incesto de seus dois filhos mais jovens, Lumius e Lerana. Alguns diriam ainda que os Rárbala fariam uso de magia corrompida e seriam, em verdade, adeptos do Anjo-Caído e que estariam engajados numa conspiração para derrubar a Igreja Escolástica. O quanto esses boatos são verdadeiros, não se sabe. O que é sabido é que a ascensão de Miklos de Rárbala foi um conchavo político, fato pouco incômodo dentro da alta cúpula da Igreja, visto que grande parte dos cargos de maior poder são conquistados a partir de meios políticos já há bastante tempo.

Existem datas comemorativas para cada uma das divindades do panteão. O solstício de verão, a mais importante, é a celebração de gratidão, na qual toda a humanidade tem por obrigação mostrar ao Rei dos Deuses de forma humilde o quanto sua criação lhes é importante. Os três rituais mais importantes na vida dos fiéis são o batismo, o casamento e o funeral. O batismo ocorre ainda quando o indivíduo é recém-nascido e visa proteger sua alma contra as forças do mal e contra a danação eterna que é produto da ignorância e da ingratidão. O casamento é a união abençoada pela deusa rainha, para que o casal tenha felicidade, concórdia, prosperidade e muitos filhos. O funeral tem o objetivo de encaminhar a alma para ser julgada pelo demiurgo e pedir pela absolvição de seus pecados, apelando para a misericórdia divina.

Além da crença na supremacia divina do Rei dos Deuses e na sua corte de divindades, a Igreja Canônica prega a existência de criaturas sobrenaturais, de menor poder, que estariam a serviço das forças do bem ou do mal: os anjos e os demônios. Os primeiros teriam sido as primeiras criaturas inteligentes que o Rei dos Deuses trouxe à existência. Teriam a obrigação de levar à cabo suas missões de comunicação, conversão e lutas. Seriam belos, perfeitos e

obedientes. Já os demônios, originalmente, seriam anjos que foram corrompidos pela influência malévola do Anjo Caído, conforme afirmam as escrituras sagradas dessa religião. Seu objetivo é o de servir a seu mestre, além de corromper ou destruir os mortais e a criação divina. Alguns seriam ferozes e deformados, outros seriam belos como os anjos e outros, ainda, se pareceriam com os mortais ou com animais. Em muitas ocasiões, divindades e criaturas sobrenaturais pertencentes ao sistema de crenças de outros povos foram consideradas demônios também. Em alguns casos, distinguir a verdadeira natureza do ser cultuado era difícil, visto que havia versões distintas: uma de seus devotos e outra da Igreja Canônica.

Uma das instituições mais conhecidas e mais temidas ao redor do mundo é a Ordem Purificadora, conhecida popularmente como a Inquisição. Inicialmente, surgiu para detectar e combater devotos do Anjo Caído no seio da Igreja. Com o passar do tempo, se tornou uma instituição de caça a demônios e exorcismo. Porém, após as Guerras Teocráticas entre as nações da Unimânia e os sultanatos hayadins, a Ordem Purificadora passou a procurar e condenar qualquer pessoa de outra religião que não seguisse a Igreja Canônica. Os indivíduos eram obrigados a se converter, sob pena de serem expulsos da Unimânia e terem seus bens confiscados. Aqueles que insistissem na antiga fé eram caçados e humilhados, em alguns casos sendo condenados à pena de morte. Embora tenha tido muito poder em Akrávila e nos reinos vizinhos, sua influência não é muito grande nas colônias, ao menos até o presente momento.

Todavia, caso a Inquisição um dia volte seus olhos para a colônia, todas as práticas religiosas dos povos não akravilios estarão ameaçadas. Toda religião não Canônica é considerada heresia, toda insinuação do uso de magia é considerada bruxaria e toda divindade que não seja da Corte do Rei dos Deuses é, em verdade, um demônio. Uma cruzada inquisidora na Baía das Divindades traria sérios problemas para seus habitantes.

Frequentemente, os réus do tribunal da Ordem da Purificação eram obrigados a mudar de fé, quando fosse o caso. Se o tribunal julgasse que a situação assim o demandasse, o réu seria obrigado a se retratar publicamente. Isto quase sempre envolvia sua entrega para as autoridades seculares, que ministravam torturas e humilhações públicas. Quando julgado culpado de bruxaria, heresia ou pacto com demônios, o réu seria condenado à pena de morte, mas tinha a opção de se arrepender e pedir perdão. Caso o fizesse, morreria enforcado pelo garrote. Caso se negasse a fazê-lo, seria queimado vivo na fogueira, para que sua alma fosse purificada.

3.5.5. Os Deuses

O Rei dos Deuses

Títulos: O Rei-Criador; O Imperador do Universo.

O Rei dos Deuses é o patriarca, o senhor da justiça, a divindade mais antiga e que teria criado o universo e tudo que nele reside, inclusive os humanos. É a divindade mais cultuada em Akrávila. Associa-se a ele a sabedoria, a justiça, a realeza, a paternidade e a bondade. Seu símbolo é uma coroa e costuma adornar a maioria das casas de colonos e de habitantes de Akrávila. Ele irá julgar cada mortal após sua vida e lhe recompensará ou lhe punirá de acordo com seus atos. Por isso, todos devem se esforçar para fazer o bem. É comum que em tribunais haja um símbolo do Rei dos Deuses.

A Senhora

Títulos: A Deusa-Rainha; A Misericordiosa;

A Senhora foi a mulher tomada como esposa pelo Rei dos Deuses. Dizem que, muitas eras após a criação, ele decidiu que era hora de ter filhos e povoar o mundo com novos deuses. Para isto, pegou uma mortal e ascendeu ao posto de divindade. Associa-se a ela a maternidade, a família, o amor duradouro, seja maternal ou conjugal, a cura e a sabedoria. Seu símbolo é o busto de uma mulher de meia idade, com um manto cobrindo até a cabeça, com as mãos juntas em posição de oração.

O Anjo Caído

Títulos: Aquele que desobedeceu; O Anjo Rebelde; O Anjo Caído.

Ele é o filho mais velho do Rei dos Deuses. Muito amado pelo pai, recebeu a liberdade como prova de seu amor. Foi a obra mais bela, mais inteligente e mais poderosa de seu pai, beirando a perfeição. Porém, insatisfeito com a posição que ocupava, traiu seu pai e tentou lhe tomar o poder. Fracassou em sua tentativa e foi banido. Agora, procura sabotar a criação do Rei dos Deuses e deseja tomar-lhe o poder de formas indiretas, tentando angariar os mortais e outras criaturas para seu lado. As almas dos mortais que se desvencilharam do caminho ensinado pelo Rei dos Deuses são enviadas a ele para serem punidas e torturadas. Seu poder aumenta quanto maior seu reino e mais almas ele controla. Embora tenha o poder de uma divindade, os seguidores do Rei dos Deuses não creem que seu poder seja capaz de se igualar ao de seu pai um dia, nem mesmo se toda a criação se desvencilhar de seu caminho.

Poucos lhe prestam reverência. Aqueles que o cultuam, o fazem em segredo. No passado, os cultos do Anjo Caído foram perseguidos e punidos com a fogueira, sendo seus

seguidores acusados de heresia. Alguns acreditam que o Anjo Caído e Iblis, inimigo de Hubal, da doutrina Hayadin, são, em verdade, a mesma divindade. Todavia, os mais fundamentalistas afirmam que Hubal e Iblis são demônios. É conhecido, também, por ser o deus do segredo, do mal, do sucesso material perseguido sobre qualquer circunstância, da riqueza, do poder e da política.

O Mensageiro

Títulos: O Filho Fiel; O Anjo Profeta.

Este é o segundo filho do Rei dos Deuses. Se o primeiro recebeu a liberdade, este, por outro lado, não a ganhou. Depois da experiência com o primeiro filho, o Rei dos Deuses decidiu que não valia a pena dar uma dádiva tão grande para um filho. Assim, deu ao seu segundo nascido o dom da obediência. O mensageiro deveria divulgar os ensinamentos do Rei dos Deuses entre os mortais, para que eles seguissem o caminho desejado por ele. O mensageiro está associado ao conhecimento, à escrita, à ordem, à bondade, à viagens e à revelações.

O Andarilho

Títulos: Aquele que traz a mudança; Aquele que transcende.

Depois de seus dois primeiros filhos, o Rei dos Deuses decidiu dar a liberdade mais uma vez a um filho seu. O Andarilho é uma divindade contraventora. É um homem jovem que decidiu abrir mão da vida material para peregrinar pelo mundo numa busca interior por autoconhecimento e, depois, numa busca exterior para pregar e ajudar outras pessoas. Tinha especial preferência por passar seu tempo entre os mais pobres e os excluídos, mendigos, prostitutas, doentes, órfãos, presos e desacreditados. Suas palavras pregavam a renovação, o recomeço e a valorização dessas pessoas. Além disso, em seus ensinamentos, relativizava a propriedade privada, os dogmas religiosos de sua época e as regras morais. Também pregava a felicidade ainda em vida e a celebração habitual.

Por conta de suas ações e da grande quantidade de seguidores que angariou, porém, acabou por ser engolido por uma disputa política maquinada pelas figuras de poder de seu tempo. Prevendo a própria morte, seus últimos ensinamentos foram para que fosse lembrado pelo modo como agiu em vida e pelo que pregou, e não pela sua execução. Sua doutrina foi tão resiliente que persiste ainda hoje, muito embora poucos são aqueles que possuem a disposição para repetir uma peregrinação como a que ele fez. Dizem que ele é uma divindade que veio como um homem normal, para depois ascender a seu posto divino. Filho do Rei dos

Deuses e da Senhora, é lembrado como o deus da vida, da cura, da paz, da renovação, das viagens, do vinho e da celebração. Associa-se a ele o amor fraternal e o universal.

A Amazona

Títulos: A Cruzada, A Guerreira Sagrada.

Esta é mais uma filha que recebeu do Rei dos Deuses liberdade e que andou pelo mundo dos humanos. A Amazona é a mais jovem dos deuses de Akrávila. É uma guerreira matadora de dragões, uma cruzada e uma paladina. É cultuada pelos guerreiros que creem em códigos de honra, por aqueles que clamam por justiça e por aqueles que desejam proteger os mais fracos. Acredita-se que Patricia Courage, heroína de Laguerre que venceu o rei vampiro e libertou o país do domínio estrangeiro tenha sido um avatar da Amazona, muito embora haja muita controvérsia em relação a isso. Seus fiéis esperam pelo dia em que sua deusa enviará um novo avatar para libertar esse mundo de algum mal. Associa-se a ela a guerra, a cavalaria, a honra, a justiça e a coragem.

O Leviatã

Títulos: A Serpente Marinha; O Dragão das Águas; O Destruidor.

Essa divindade monstruosa habita um plano de existência oceânico e abissal. Teria sido criada pelo Anjo Caído para aterrorizar os humanos e impedir que eles conseguissem explorar todo o mundo, deixando-os para sempre ilhados em suas terras. É uma divindade menor e poucos humanos são loucos o suficiente para cultuá-la. São atribuídos a ela os monstros marinhos, os dragões das águas, a afinidade com os oceanos, as tormentas em alto mar, a destruição e o mal. Assim como esta, muitas outras deidades são atribuídas à criação do Anjo Caído e o culto a qualquer uma delas é uma heresia geralmente punida com a fogueira.

O Navegador

Títulos: O Desbravador; O Explorador, Aquele que leva a civilização.

Assim como o Andarilho e a Amazona, o Navegador foi mais um dos filhos mortais do Rei dos Deuses que ascendeu à posição de divindade. Antes que Akrávila existisse enquanto reino, um homem chamado apenas de Jero foi um dos maiores navegadores de seu tempo. Foi responsável pela descoberta de muitas terras e pela propagação da religião do Rei dos Deuses por partes até então desconhecidas do mundo. Também, levou conhecimentos de seu povo a outros povos, bem como aprendeu muitas coisas. Dizem que ele é o responsável

por matar o maior dos dragões das águas e, portanto, tornar os oceanos seguros para a navegação. Pelo serviço inestimável que prestou à humanidade, foi elevado à condição de divindade pelo Rei dos Deuses. É o patrono dos navegadores e colonizadores. Tem como valor a ideia de levar a outros povos a civilização. Os devotos dizem que Zagro, o Conquistador era abençoado pelo navegador. Outros fiéis acreditam que era o próprio avatar da divindade.

3.6. A Doutrina Hayadin

3.6.1. Cosmogonia

Hubal, o Senhor do fogo, criou esse mundo a partir do nada. No início, nada havia no universo senão a força criativa de Hubal, sua energia luminosa. Então, de forma incessante, passou a criar várias galáxias, com sóis e planetas que giram em seu entorno. Num desses planetas, ele decidiu criar vida. Não se sabe se este é o único, mas aqui ele decidiu criar condições para que seus filhos pudessem viver. Criou os montes e montanhas, os mares e oceanos, os rios e lagos, as florestas e planícies, as plantas e animais. Este mundo foi criado em detalhe e em abundância porque possuía a finalidade última e especial de abrigar o produto mais singelo de sua criação.

Seu inimigo é Iblis, um anjo que se rebelou contra sua criação e tenta destruí-la ou perverter os mortais para tirá-los de seu caminho.

3.6.2. Antropogênese

Hubal tirou da terra o barro e o aqueceu com seu fogo. Moldou e trabalhou este barro até que ganhasse a forma de um homem e a forma de uma mulher. Os dois eram Avel e Ada, os primeiros a pisarem na terra. Como presente, Hubal deu-lhes o fogo, sua mais preciosa criação. Para serem merecedores de sua dádiva, Avel e Ada deveriam manter a chama de Hubal sempre acesa.

Os dois habitavam uma terra árida, muito quente ao dia e muito fria pela noite e apenas a dádiva do fogo poderia lhes manter aquecidos à noite e permitir que preparassem seus alimentos ao dia. Obedientes e temerosos de seu senhor, Avel e Ada mantiveram a chama primordial sempre acesa. Satisfeito com sua criação, o Senhor do fogo decidiu multiplicá-la pelo mundo. Da mesma forma que fez o primeiro casal, Hubal criou vários outros, de forma semelhante, a partir do barro.

Porém, suas criações subsequentes seguiram por caminhos distintos da primeira. Alguns foram desobedientes, outros não prestaram a devida homenagem, outros negaram o Senhor do fogo, e outros ainda deixaram que a chama primordial se apagasse.

Insatisfeito com o restante de seus filhos, o deus do fogo criador voltou seus olhos novamente para os primeiros humanos, aqueles que fizeram jus à dádiva recebida. A eles foi dada a revelação da vontade de seu deus, que viria a formar a base da doutrina hayadin, e seus filhos seriam numerosos e formariam o povo escolhido para receber as revelações de Hubal e servi-lo. Os outros humanos, menos devotados à vontade do senhor do fogo, continuariam a viver, como prova de sua benevolência, numa esperança de que um dia pudessem vir a compreender sua vontade e se converter. Estes são os outros povos do mundo.

3.6.3. Apocalipse

Conhecedores da astronomia e da magia, os hayadins acreditam que toda a criação de Hubal está em movimento, em constante expansão. De acordo com o profeta El-Haya, numa revelação que lhe foi feita por um anjo enviado por Hubal, caso a humanidade venha a desagradar aquele que é o deus único e agir em desacordo com seus ensinamentos, quando ele julgar que sua criação foi perdida, jogará a Galáxia de Críton contra a Galáxia de Vapoira, numa fusão cósmica, quebrando a ordem do sistema solar e empurrando-o para fora, fazendo com que o mundo fique sem sol e venha a se apagar. Isto irá causar a morte de vários outros planetas, destruindo toda a criação de Hubal.

Neste dia, ele dará como terminado o tempo de vida de sua criação e julgará a todos, os vivos e os mortos, premiando os bons com o paraíso e punindo os maus com o inferno. Por isso, os Hayadins devem observar as palavras dos profetas e de Hubal e seguir seus ensinamentos, primeiro para evitar que essa catástrofe cósmica aconteça e segundo para que, caso ocorra por conta da ação dos infiéis, os hayadins estejam salvos no juízo final.

3.6.4. Os Cultos

O fogo é sagrado para os hayadins. Daí vem o termo “povo de fogo”, dado pelos colonos para tratar de um povo específico de Bara que seguia a doutrina chamejante e que foi escravizado e trazido para a colônia. Dentro da doutrina Hayadin, os templos devem sempre conter um altar de fogo, no qual uma chama em homenagem ao poderoso criador flamejante irá sempre queimar. Por isso seus templos são chamados de Igreja do Fogo. Não é a chama que é cultuada em si, mas sim o poder criador de Hubal que ela representa. Pelo menos uma vez na vida de um fiel, ele deve viajar para Seyragi, a capital do Império Hayadin, na qual os devotos acreditam estar o fogo primordial, dado a Avel e Ada em tempos imemoriais e mantido aceso até o presente. O fogo primordial está na Catedral das Chamas, visitada todos os dias por inúmeros peregrinos.

As duas principais datas da religião Hayadin são o solstício de verão, o dia mais longo do ano, dedicado a Hubal com orações e práticas ascéticas, e o aniversário de Ilevin, o primeiro filho Avel e Ada, tido como o primeiro sacerdote de Hubal. A vida dos fiéis tem os seguintes rituais importantes: o batismo de fogo, um ritual de iniciação que só pode ter espaço depois que a criança já adquiriu aprendizado suficiente na fé, o que ocorre por volta dos treze anos; o casamento, na qual marido e mulher juram fidelidade até a morte, além de viver o matrimônio em conformidade com a doutrina hayadin; e a peregrinação a Seyragi, para visitar o fogo primordial. Quando o devoto morre, seu corpo deve ser cremado como uma forma de purificação. Seus restos mortais são sepultados na Torre dos Mortos.

Os hayadin não enterram seus mortos num cemitério. Ao invés, levam-nos a pós a cremação para uma torre construída com a finalidade de ser suas sepulturas. Na Torre dos Mortos, as cinzas ou os restos mortais dos fiéis são sepultados andar após andar ao redor de uma grande chama que arde no centro do prédio. Essas torres são geralmente muito largas e muito altas e estão constantemente em expansão, de forma a poder comportar as novas gerações que vão falecendo. Grande parte das doações dos fiéis para a Igreja Hayadin vai para a construção e ampliação desses prédios.

Apenas os homens podem se tornar sacerdotes. Existe uma hierarquia rígida que submete os sacerdotes a líderes religiosos locais e estes, por sua vez, ao líder religioso da Catedral das Chamas, conhecido como o Patriarca do Fogo. Não é incomum que os reinos e cidades-estado de religião hayadin sejam teocracias.

Porém, quando os devotos não são maioria num país, precisam respeitar e se adaptar às leis locais. Nesses casos, embora sigam as orientações do Patriarca de Fogo, sua autoridade religiosa não se traduz em autoridade política.

Para adentrar no sacerdócio, é preciso um longo estudo da doutrina que começa, geralmente, por volta da idade de 16 anos e se conclui na idade de 26. O sacerdote é consagrado num ritual público em que cinzas são colocadas em sua testa para ungi-lo e ele faz os votos sagrados de fidelidade e devoção ao Senhor do Fogo.

3.6.5. O deus Hubal

Hubal é o patriarca dos daelumnor, o povo de fogo, e seu único deus. Para eles, Hubal criou o universo, os humanos e tudo aquilo que existe. É única divindade cultuada pelos daelumnor e por diversos outros povos coletivamente conhecidos como hayadins. Associa-se a ele a sabedoria, a justiça, a ordem e a criação. Há quem acredite que Hubal é o Rei dos

Deuses são a mesma divindade, o que seria uma grande ironia, visto que os dois credos entraram em guerra em tempos passados.

Não existe representação iconográfica para o Senhor do Fogo, uma vez que seus seguidores creem que não foi permitido ao homem conhecer todos os mistérios da natureza divina, por isso é impossível conceber a forma de seu deus.

4. A VIDA URBANA

4.1. O governo

Porto Divino é uma província subordinada ao Império Ultramarino de Akrávila. A vontade do monarca é a lei que impera em toda a colônia. Mas, internamente, quem faz essa vontade ser cumprida é o Vice-Rei. Tomás de Madrazo, um homem de mais de cinquenta anos, ex-navegador e ex-militar, é o atual Vice-Rei de Porto Divino. O cargo é determinado pelo próprio monarca, embora a assembleia possa indicar três candidatos, dos quais ele pode escolher um, ou mesmo nenhum, conforme sua vontade soberana.

Ele concentra o poder executivo, enquanto a assembleia concentra o poder legislativo. Mas, na prática, a vontade do monarca passa por cima dos dois. As decisões militares e econômicas, também, passam por ele. Tendo sido um militar e um navegador, Tomás de Madrazo presta especial atenção para as questões de segurança e comércio. Embora tenha sido indicado pela assembleia, sua família é tradicional e ele descende de nobres de Akrávila que ganharam terras quando vieram para a colônia.

Ele trabalha no Palácio do Vice-Rei, na parte mais alta da cidade, possui uma guarda pessoal e um séquito administrativo em seu gabinete. Faz reuniões periódicas com o chefe da milícia, o coronel do exército e o almirante da marinha para fazer a manutenção da segurança de Porto Divino. Além disso, faz reuniões periódicas com o arcebispo, com os comerciantes e com os latifundiários. O governo de Porto Divino é oligárquico e a nobreza tem bastante influência sobre as decisões do Vice-Rei. Não são incomuns jantares e festas sofisticadas para tráfico de influência.

Há aqueles que detestam o Vice-Rei. Inclusive, algumas de suas decisões são impopulares, como a taxa para que os donos dos cavalos possam circular com os animais nas ruas. Por outras, porém, embora não sejam suas decisões, mas sim do monarca, como o aumento de certos tributos, ele muitas vezes acaba levando a culpa. Mas a maior impopularidade do Vice-Rei se dá por conta de suas obras inacabadas. Há uma ponte que passa por cima de Rio Rubro, principal rio de Porto Divino, cuja obra já se iniciou há mais de cinquenta anos e continua inacabada. Trata-se de um trecho de cerca de 200 metros, com arquitetura em arco, elevada cerca de 10 metros acima do nível do rio, toda feita em pedra. Seria a maior já construída na colônia. A ponte incompleta chega a ser uma piada entre a população, apesar de causar revolta em muitos.

Entre os principais opositores de Tomás de Madrazo estão alguns nobres rivais, em especial aqueles que pretendem fazer carreira para assumir seu cargo; comerciantes

insatisfeitos com a tributação de Akrávila, mas que acabam ficando insatisfeitos com o Vice-Rei também; alguns artistas e agitadores da cidade. Em especial, existe um poeta chamado Mauro dos Anjos que, certa feita, teceu algumas críticas em forma de verso contra a corrupção de seu governo e contra seu nariz grande. Diante disso, sua reação foi passar a atuar como mecenas, patrocinando artistas locais, desde que falassem bem de seu governo. Um dos casos mais marcantes é o do cantor de fados Servílio Sobreiro, que inicialmente era um crítico ferrenho do governo, mas diante de necessidades financeiras urgentes acabou cedendo por conta do patrocínio.

4.2. A assembleia

A assembleia surgiu de uma necessidade de maior autonomia por parte da colônia. Muito embora o Império de Akrávila imponha uma série de normas em relação à tributação e segurança, existem muitas outras questões locais, de interesse dos colonos, nas quais as leis do monarca eram silentes. Para isso, foi criada a assembleia. Sua criação é fruto de um processo de reivindicações de muitas décadas, que só se tornou viável por conta da influência de alguns nobres. Quando criada, a assembleia possuía apenas oito membros. Hoje, com a ampliação das necessidades, da população e do tamanho de Porto Divino, possui trinta membros.

Suas reuniões são lotadas e sempre extensas, mergulhadas num falatório sem fim em que ninguém parece se entender. Além disso, é comum que se utilize um palavreado complexo e pomposo, que para o cidadão comum parece ter apenas as funções de arrogar importância aos parlamentares e confundir o resto do povo. Algumas situações esdrúxulas já aconteceram neste espaço ou envolvendo seus membros. Houve uma tentativa de assassinato em que um parlamentar, irado, sacou uma pistola para acertar o rival. Embora tenha acertado, não o matou. Noutra vez, uma mulher entrou sem que ninguém a notasse e tentou esfaquear um político, mas foi contida pelos demais. Já houve ocasião em que uma bomba foi encontrada debaixo da bancada do orador, porém, ao que tudo indica, ela não explodiu no momento correto. E, ainda, teve o caso do cidadão, revoltado com uma nova cobrança de impostos, que derrubou um barril de estrume nas portas de seu prédio.

A assembleia discute e vota boa parte das questões relevantes para a cidade. A maioria de seus membros faz parte da nobreza. Alguns são comerciantes de grande renome, cujo dinheiro comprou a influência necessária para estar ali. Entretanto, não é incomum que em dias importantes, a assembleia esteja vazia, com poucos membros e sem quorum necessário para votar questões importantes. Há uma insatisfação generalizada por parte da população,

que acredita que esta aristocracia vampiriza o povo através de tributos, goza de altos soldos e boa vida, sem dar quase nada em troca.

Entre algumas das medidas tomadas que necessitavam de legislação e justificaram por parte da elite colona a criação da assembleia está a criação de novos impostos além daqueles já cobrados pela metrópole, de forma a financiar o governo local, seu funcionalismo público, sua milícia e tudo o mais; a realização de obras públicas; toques de recolher, por conta da violência crescente na cidade; questões culturais como leis que regulamentam formas de tratamento adequados para a nobreza, tanto verbalmente como por escrito, oficializando a norma culta nessas ocasiões; e a proibição de associações políticas de orumis, por exemplo.

Alguns de seus membros se comportam com arrogância e abusam do status que possuem, intimidando as classes populares. Isso, porém, não se dá sem retaliação, e ocasionalmente se veem pequenos atentados contra essa aristocracia. Em momentos de decisões impopulares, o povo jogou ovos, gritou ofensas ou mesmo tentou linchar alguns membros dessa oligarquia. Porém, em geral eles andam muito bem protegidos com soldados ou com guardas pessoais. Muitos deles legislam em causa própria e existe uma crença generalizada da população de que a assembleia é corrupta. Em grande parte, esta crença é verdadeira.

4.3. Leis

A lei mais importante a afetar a colônia é, certamente, o pacto colonial. Instituído por Zagro, o Conquistador, no início da ocupação, o pacto colonial determina o comércio exclusivo da colônia da Baía das Divindades com o Império Ultramarino de Akrávila. Caberia à colônia vender matéria prima a preço barato para a metrópole e comprar dela bens de consumo. Em longo prazo, porém, isto limitou drasticamente as ambições da elite colonial, pois os comerciantes colonos só poderiam vender seus produtos para negociantes cadastrados autorizados da metrópole. Eram esses comerciantes que determinavam o preço, muitas vezes para prejuízo dos colonos, que não possuem outra opção de compradores.

Além disso, o pacto colonial estabelece que todas as leis de Akrávila também valem na colônia. O código zagrariano é composto por cinco livros: O livro I trata da unidade imperial, dos direitos e da autoridade do imperador, dos cargos da administração e da justiça; o livro II trata das prerrogativas da nobreza, do direito à propriedade e dos latifúndios; livro III trata do processo civil, do direito civil e das leis especiais para povos não adeptos da Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina; o livro IV trata da regulamentação da magia

escolástica e da Igreja; o último livro trata do direito penal, os crimes e suas respectivas penas.

Dentre as leis que mais afetam a população estão as que proíbem o livre comércio, com as conseqüentes punições ao contrabando, o decreto que obriga a respeitar os limites da nação da mata, nem sempre cumprido pelos latifundiários, e a tributação, considerada abusiva pelo povo, muitas vezes sonegada e com punições severas em caso de sonegação. Além disso, existem algumas leis esdrúxulas ou impopulares, como a necessidade de documentação para se possuir e transitar com um cavalo pela cidade e a proibição de festas após a meia noite.

Os crimes tidos como mais brandos são punidos com castigos físicos e humilhações públicas. Furto, por exemplo, muito comum entre os batedores de carteira do centro da cidade, é punido com 200 chibatadas em praça pública. Dívidas tributárias são punidas com o confisco imediato dos bens do devedor, muitas vezes com a Derrama, a tomada de quaisquer bens de valor presentes em sua casa.

Os crimes mais sérios, porém, tal qual o homicídio, são punidos com a força. Porém, no caso dos crimes de insurreição, de natureza política, além da força, é comum o esquartejamento do insurgente e a exposição de seus membros nas praças públicas, como uma forma de desestimular outros possíveis revoltosos.

Os crimes de furto e roubo são altamente praticados, embora sejam odiados pela população. Não é raro que, antes de entregar um meliante às autoridades, as pessoas linchem o criminoso.

O homicídio é um caso complexo. É um crime grave e pouco tolerado, exceto nos casos de acerto de contas. Por exemplo, o crime de estupro é um dos que causa maior revolta na população. Caso o familiar de uma jovem que foi vítima de um estupro, grande parte da população tende a aprovar o ato como uma forma de justiça. Em verdade, devido ao pequeno contingente da milícia, não é incomum que a população tome providências para resolver os crimes de que são vítimas por conta própria.

Muitos andam armados e reagem a assaltos ou procuram vingança por crimes, o que muitas vezes traz ainda mais violência. Além disso, não é incomum a contratação de mercenários para resolver os problemas que a milícia não tem condição de fazê-lo, principalmente entre os ricos, que têm dinheiro para pagar as recompensas.

4.4. A criminalidade

Nos últimos anos, Porto Divino viu um aumento assustador da criminalidade. Os roubos são o principal problema, seja em pequenos assaltos a transeuntes ou arrombamentos de lojas. Os assaltos e furtos sempre ocorreram, desde o início do povoamento. Porém, nas últimas décadas, aumentaram muito em frequência.

Às vezes, alguns desses crimes terminam em confrontos armados, pois muitos dos habitantes portam armas de fogo. Por vezes, há a morte do assaltante e, por vezes, a do assaltado. Os assassinatos são, portanto, outro problema muito comum em Porto Divino. Existem, também, disputas entre facções criminosas ou ainda mortes sob encomenda. Neste último caso, as razões do assassinato são diversas. Podem ser pessoais, financeiras ou mesmo políticas.

O contrabando também é um problema para o Império de Akrávila, pois através dele chegam bens de consumo que não vieram da metrópole ou saem da Baía das Divindades produtos que não irão para Akrávila. Por isso, o porto é extremamente vigiado.

Outra questão muito recente é o comércio de substâncias ilícitas. Elas são proibidas por serem consideradas alucinógenas ou viciantes. Existem diversas substâncias, de efeitos muito variados. As que mais têm preocupado as autoridades e a população de Porto Divino são a erva dos mortos e o *devaneio*. A erva dos mortos é uma planta nativa de outra colônia que é usada seca e picotada para ser colocada num cachimbo e fumada. Seu fumante adquire um atordoamento dos sentidos que dá uma sensação profunda de relaxamento e de esvaziamento da mente. No início, a erva dos mortos era usada como calmante ou em rituais religiosos em algumas nações. Porém, com o tempo as pessoas começaram a perceber seus efeitos adversos.

Primeiro, existe um risco de que seu fumante venha a se viciar. Para aqueles que fazem uso prolongado, a erva causa necrose progressiva de partes do corpo. Inicialmente, da boca e do nariz, fazendo com que o usuário fique desfigurado. Posteriormente, ela causa a perda de funções cerebrais e respiratórias, até que o usuário venha a falecer. Todavia, mesmo após a morte cerebral, ele ainda é capaz de manter um nível mínimo de funções vitais, o suficiente para procurar alimentar seu vício. Por conta disso, se acredita que a erva dos mortos transforma seus fumantes em zumbis, daí seu nome

Não é raro ver, nos cantos da cidade em que as autoridades fazem vista grossa, homens e mulheres adultos e até mesmo jovens e crianças desfigurados pelo uso da erva, procurando vítimas para matar e assaltar, em busca de mais erva dos mortos. Há quem

acredite que essa vista grossa vai matar todo o povo, pois se ninguém fizer nada, a erva vai acabar dragando a todos para o fim da civilização na colônia. Alguns temem que isto esteja próximo e alguns autoproclamados profetas pregam em praça pública que será na próximo Regalia.

Desprovidos de raciocínio, porém, aqueles que já são zumbis não têm capacidade de comprar mais, dependendo de outros para lhes dar sua erva. Por conta do processo de necrose, aqueles em estágio avançado possuem muita sensibilidade nos olhos para andar à luz do sol. Por isso, é comum que os viciados andem apenas à noite. Diz-se que quando os lábios de uma pessoa começam a ficar acinzentados ou escurecidos, é porque é um fumante da erva dos mortos.

As opiniões da população se dividem: alguns acreditam que ainda há salvação para os viciados, e que se deve tentar recuperá-los; outros acreditam que se trata de monstros, de mortos-vivos, e que a única coisa correta a fazer com eles é matá-los, afinal, eles já estão mortos. Para as autoridades, o mais importante é reprimir a venda, de forma que Porto Divino não seja alastrada por uma horda de mortos-vivos.

O *devaneio*, por sua vez, é uma bebida feita com plantas nativas de outra colônia, misturada com ervas vindas de Akrávila e com vinho. É uma droga mais cara, usada principalmente pelos ricos. Embora muito saborosa, ela causa alucinações, além de uma elevação do nível de energia do usuário. Seu uso é frequentemente recreativo, tanto para a degustação, como para o sexo ou para ficar acordado por uma noite inteira.

É muito comum em festas da nobreza ou da burguesia. Uma vez que é misturada com vinhos, possui especial preferência pelos apreciadores dessa bebida.

Existe certo *status* associado ao uso do *devaneio* e é comum que possua várias versões, a depender do vinho e das ervas utilizadas em sua confecção. Geralmente, seu uso está associado às festas da nobreza e aos sarais de poesia. Também, é muito comum no regalia, especialmente nos bailes de máscaras privados. Alguns acreditam que o *devaneio* pode ser um componente material para rituais mágicos de clarividência, para se comunicar com vivos e mortos ou mesmo para viagens para outros planos. É considerada como “um vício elegante”. Existe um dizer popular em Porto Divino de acordo com o qual “a erva dos mortos é droga de pobre e o *devaneio* é droga de rico”.

Porto Divino possui alguns criminosos excepcionalmente infames. Para a maioria deles, existem altas recompensas, muito embora sejam tão temidos que poucos se arriscam a caçá-los.

4.4.1. O Maior Ladrão da Baía

Messias Francisco dos Deuses, popularmente conhecido como “Messias, o Bafeguedes”, passou uma infância difícil como menino de rua em Porto Divino. Órfão, viveu cometendo pequenos furtos na companhia de outros meninos na mesma situação que ele. Porém, de caráter franzino, quase sempre se dava mal nas brigas. Para sua sorte, era o mais rápido e ágil de todos. Nunca fora pego pela polícia. Não tinha qualquer apreço pelos outros, exceto por alguns de seus companheiros de furtos.

Com o passar dos anos, Messias foi mirando furtos cada vez maiores. Antes, batia carteiras e tomava pequenos objetos dos transeuntes ou mercadorias na feira. Com o tempo, passou a roubar mercadorias das carroças dos comerciantes e viajantes ou tomar os cavalos que deixavam parados na cidade. Passou a conhecer todos os cantos e becos mais obscuros de Porto Divino e saber como vender rapidamente os produtos de seu furto.

Já adulto, se juntou com um bando, uma espécie de guilda, de outros ladrões iguais a ele, embora fosse o mais hábil. Juntos, invadiam lojas e mansões opulentas, faziam contrabando, vendiam mercadoria roubada, faziam sequestros, estelionatos e traficavam a erva dos mortos e o devaneio. Esse grupo passou a ser conhecido como A Quadrilha dos Ratos, um nome que indicava o quanto eram sorrateiros e estavam em todos os lugares. Esses criminosos se tornaram praticamente uma lenda entre a população. A Milícia afirma que se trata somente de uma lenda e que grande parte desse grupo já foi preso. Porém, outros afirmam que eles apenas se mudaram e estabeleceram uma nova sede em algum lugar da cidade.

O que se especula é que, devido ao êxito de seus roubos, seus comparsas se tornaram muito ambiciosos em relação à fortuna que estaria acumulando. Numa tentativa de roubo a uma caravana que vinha da cidade de Princesa, os outros ladrões armaram para que Messias fosse pego pela polícia. Ele acabou ficando como bode expiatório enquanto seus comparsas fugiam com o roubo. Porém, não se sabe ao certo o que ocorreu, o Bafeguedes fugiu antes que chegasse à prisão.

Hoje, já não atua mais com a Quadrilha dos Ratos, mas sim de forma independente. Sua fama como o maior ladrão de Porto Divino, aquele que nunca foi pego, persiste e aumenta, inspirando outros a entrarem na vida do crime. Dizem até mesmo que ele passou a efetuar roubos sobre encomenda, atuando em favor dos poderosos em suas tramoias políticas. Seu maior problema, fora a recompensa de 10 mil peças de ouro pela sua cabeça, é a inimizade com sua antiga quadrilha, que agora desejam matá-lo.

4.4.2. O matador de aluguel

José foi o filho bastardo de um rico comerciante do povo de fogo. Envergonhado de ter um filho fora do casamento, seu pai decidiu mantê-lo em segredo para evitar a vergonha e o escândalo. Desse modo, proveu a criança secretamente, até a idade de sete anos, quando veio a falecer. Com sua morte, porém, a mãe, de origem humilde e descendente de orumis, teve de se prostituir para manter-se e a seu filho. Criado no prostíbulo, o jovem fazia pequenos serviços para ajudar sua mãe a sobreviver.

Quando completou 16 anos, porém, decidiu sair em busca de sua própria vida. Juntou-se a um grupo de contrabandistas que embarcava cargas valiosas em navios clandestinos para fora da colônia. Com o tempo, começou a ficar eficiente em serviços criminosos. Era atento, hábil e discreto. Aprendeu a furtar, a não ser visto ou ouvido, a arrombar casas e a intimidar. Durante um tempo, seu bando passou a contrabandear armas. Sua habilidade autodidata com a espada e com armas de fogo chamou a atenção de seus comparsas, de forma que um deles, um soldado desertor, decidiu ensinar-lhe a lutar. José percebeu que era bom nisso, em lutar. Passou a compor a segurança do bando.

Um dia, numa emboscada armada pela milícia, os contrabandistas foram mortos ou presos. Apenas José conseguiu fugir. Vagou um tempo pelos campos, depois pelos Ermos. Então, foi acolhido por um grupo de guivanos do clã tovatel, criadores e vendedores de cavalos. Aprendeu a cavalgar e lhes ensinou a manejar armas de fogo. Um dos tovatel, que era feiticeiro, lhe confessou em sigilo ser um devoto de Ivir, senhor da noite e da escuridão. Com ele, aprendeu a usar venenos, orar para Ivir e a realizar rituais secretos de poder. O feiticeiro passou a ser o seu mestre, e ele, o aprendiz.

Com o tempo, os negócios escusos do tovatel o levaram a prestar-lhe pequenos serviços, assassinando pessoas na calada da noite, para fins religiosos, políticos ou financeiros. Seu mestre recebia trabalhos e José os executava. Entretanto, com o passar do tempo, os dois começaram a chamar muita atenção e o feiticeiro sabia demais. Um dos coronéis, então, contratou José para dar cabo da vida do seu mestre, e ele aceitou a proposta. Já havia aprendido com ele tudo o que o feiticeiro tinha para lhe ensinar e já o havia superado. Porém, os mais céticos costumam dizer que seu mestre morreu de causas naturais e que isso tudo é boato para aumentar a fama dele.

Hoje, poucos sabem de sua existência, ou de seus talentos. Tornou-se um assassino de aluguel. Em verdade, ele mata não somente pelo dinheiro, mas porque tem prazer em fazê-lo e o faz de modo a servir a seu deus.

4.4.3. O Traficante

Afonso Fado foi degredado de Akrávila e enviado para Porto Divino como punição pelos seus crimes de tráfico de substâncias ilícitas. Cumpriu pena na cadeia da colônia durante dez anos e foi solto. Porém, assim que saiu, retornou para seu ofício criminoso. Começou a revender o *devaneio*, droga feita a base de vinho e erva alucinógenas muito popular entre a nobreza colonial. Depois de cinco anos, tendo assassinado seus rivais ou comprado seus estoques, passou a ser o maior fornecedor da droga na colônia.

Hoje, comprou uma adega e, usando vinhos importados, fabrica seu próprio *devaneio*, tido como sendo de excelente qualidade. Ele provê para os sarais e bailes de máscaras da cidade, ganhando muito dinheiro com a venda deste produto ilegal. De forma a suportar sua atividade, montou uma rede de lacaios, alquimistas, seguranças e entregadores.

Dizem que comprou alguns nobres, funcionários públicos e até mesmo milicianos, para que suas atividades possam ocorrer sem que seja importunado. Mora numa mansão num bairro nobre e usa a fachada de importador de vinhos para sua atividade ilícita. Ele possui um papagaio, seu bicho de estimação, que segundo os servos vive com regalias na sua mansão e é muito desbocado. Comentam os fofoqueiros que a Condessa Dona Madalena Dragão do Mar é uma de suas principais clientes.

4.4.4. O Cobrador

Raimundo Furtão, popularmente conhecido como “Raimundão, o Cobrador” era o miliciano responsável por efetuar a cobrança de tributos para a Coroa de Akrávila. Ele ia de porta em porta, recolhendo a parte devida por cada cidadão, na época do ano reservada para esse fim. Porém, Raimundão era conhecido por oferecer alternativas mais baratas para os devedores. Bastava colocar em suas mãos uma boa soma em ouro e algumas dívidas poderiam sumir dos registros.

Além disso, era conhecido por “criar” dívidas para seus desafetos, ou mesmo apenas porque desejava tirar um complemento para seu soldo, adicionando seu nome nos registros de endividados ou mesmo inventando débitos falsos. Se alguém ameaçasse denunciá-lo, se negasse a pagar uma propina ou simplesmente o desafiasse, ele colocaria alguns zeros a mais na dívida do cidadão. Quando isto não surtia efeito, caso a pessoa já estivesse mesmo “com o nome sujo”, ele mudava para as ameaças físicas.

Sua atuação criminosa, porém, chamou a atenção do governo por conta do rombo que estava causando nos cofres públicos, e sua prisão foi decretada. Antes que fosse preso, porém, Raimundão, o Cobrador, deu no pé. Hoje, foragido, decidiu diversificar. Ao invés de

impostos, cobra resgates. Mestiço bigodudo e de porte avantajado, sempre foi conhecido por sua truculência. Uma vez que já era criminoso, passou a sequestrar nobres e exigir altas somas como resgate.

4.4.5. O Pirata

Adam Fayne não é colono, nem akravilio. Veio de outra grande nação da Unimânia e possui muitos anos de experiência no mar. De infância pobre, passou a trabalhar como marujo logo cedo, onde acabou por ingressar na pirataria. Como era competente, acabou aprendendo muito sobre navegação e subindo de posto dentro de seu navio. Também era bom com a espada e com armas de fogo. Já visitou grande parte do mundo conhecido.

Quando o capitão de seu navio morreu num combate, ele já era o indicado para substituí-lo. Após anos de saques a navios comerciantes carregados com mercadorias caras, Adam Fayne mandou construir o Implacável, seu navio de guerra. O navio possui cerca de quarenta canhões triplos, enfileirados e dispostos de forma a permitir seu fácil recarregamento. Seu poderio foi de tal forma temido que sua rainha decidiu que era mais interessante tê-lo como corsário que persegui-lo e continuar perdendo navios da frota real. Trabalhou durante um tempo como corsário real, atacando navios akravilios. Porém, com o estabelecimento de uma trégua entre as duas nações, Adam Fayne ficou desempregado.

Assim, voltou à pirataria. Passou a saquear navios de todas as nações. A Baía das Divindades é um de seus territórios de atuação. Embora não se tenha ouvido falar dele há mais de três anos, os navegantes temem a volta de Adam Fayne. Durante seus anos de pirataria, angariou uma tripulação de múltiplas nacionalidades e perfis muitos distintos, dotados de diversos conhecimentos e habilidades. Também dizem que sua pistola jamais errou um tiro.

É um alcoólatra incorrigível, cínico e bem humorado. Fala bem pelo menos cinco idiomas diferentes. Possui um papagaio chamado Patrão, que vai sempre ao seu ombro e que ele acha bastante divertido, inclusive porque ele o ensinou a se comunicar através de insultos. Alguns dizem, até mesmo, que o papagaio seria um exímio navegador e planejador, mas tudo que se ouve dele são palavrões.

4.5. Os grupos mercenários

Uma vez que o contingente da milícia era muito pequeno para dar conta de toda a criminalidade e para impor a lei, é comum que os ricos na Baía das Divindades procurem meios mais rápidos de fazer cumprir sua vontade e resolver seus problemas, especialmente no

campo. Para isso, eles contratam bandos de mercenários. Durante a época da escravidão, esses bandos eram compostos por orumis alforriados ou fugidos, mas que recebiam vista grossa sob sua condição por conta dos serviços que prestavam. Após a liberdade, os bandos continuaram a existir.

Um dos mais conhecidos e mais procurados atualmente é o dos bundões. Eles cuidam de proteger a propriedade e impor a lei dos mais ricos em troca de pagamentos. Eles são inimigos de outro grupo muito conhecido e temido na região, chamado os cacheados, composto em sua grande maioria por homens e jovens mestiços. Em geral, esses grupos são temidos pela população, pois alguns agem de forma brutal. Porém, para a maioria, basta que o povo fique de fora dos assuntos dos coronéis e latifundiários e cuide de sua vida que nada lhes acontece, pois os mercenários costumam ser empregados para missões específicas. A exceção é o grupo dos vira-saias, composto de ladrões e estupradores que invadem fazendas, vilas e casas. Seu nome, provavelmente, se deve a quantidade de estupros que praticaram.

O contraponto dos vira-saias é o bando de Jacobino. Um jovem franzino, de óculos, mas com uma excelente pontaria, um forte espírito de liderança e uma conduta bastante cruel. Diz o povo da cidade de Princesa que Jacobino conseguiu angariar quarenta jagunços em seu bando. Diversos grupos de jagunços assolaram os Ermos ao longo dos séculos, mas o bando de Jacobino é, certamente, o que ganhou mais notoriedade. Apesar de esse bando ser o terror das estradas e das pequenas vilas, de cometer roubos, saques e assassinatos, Jacobino é completamente intolerante ao estupro. Considera uma grande ofensa e falta de respeito, assim como a violência contra pessoas religiosas. Dizem os habitantes dos Ermos que, certa feita, quando um de seus homens tentou estuprar uma moça, Jacobino mandou que parasse. O jagunço se rebelou e insistiu no estupro. Seu chefe lhe deixou amarrado a um mandacaru para morrer no sol, depois de ter lhe castrado. Assim dizem.

Outra figura temida e muito comentada nos Ermos, no campo e em Porto Divino é o Clavinoteiro. Dizem que já trabalha como mercenário a muitos anos. É um homem branco, muito alto e muito forte, de meia idade, de barba espessa e que usa um chapéu largo. Ninguém sabe o seu nome e ele é chamado apenas de Clavinoteiro. Ele costuma prestar serviços para os ricos e poderosos, para os nobres e para o governo. Em verdade, ele presta serviços para qualquer um que puder arcar com seus custos. É conhecido por sua brutalidade e seu modo sério e de poucas palavras. Sabe-se apenas que usa um facão, praticamente do tamanho de uma espada, e um clavinote, uma arma de fogo.

Outro bando muito temido e famoso na região da Baía é o conhecido como As Pistoleiras. Formado só por mulheres, são muitas as histórias sobre a origem desse bando.

Alguns dizem que elas faziam parte de um bordel, onde trabalhavam quase como escravizadas. Quando a dona morreu, as garotas saíram em busca de uma vida nova. Outra versão diz que eram filhas de pequenos fazendeiros, feirantes, mucamas e empregadas de vários ofícios que saíram em viagem em busca de melhores oportunidades de vida. Os relatos daqueles que teriam encontrados as pistoleiras divergem muito. Uns dizem, geralmente homens, que são mulheres atraentes, que seduzem os homens nas tavernas para depois roubá-los; que abordam as caravanas nas estradas e saqueiam tudo; que assaltam lojas e atiram em quem tentar reagir. Outros afirmam que essas mulheres são vítimas de estupro que buscam vingança, que roubam dos ricos para dar aos pobres, que só estão tentando sobreviver e atuam como justiceiras. É possível que a verdade seja uma mistura da duas versões, ou ainda, nenhuma delas. A líder do bando, Nicinha Valente, é conhecida por sua ótima pontaria.

4.6. As defesas militares

Porto Divino é uma cidade fortificada. Fica numa região de morros íngremes e a vantagem topográfica lhe rende uma posição militar estratégica. Possui três principais fortes: a Fortaleza do Mar dos Navegantes, repleta de canhões e próxima ao porto, para defender a colônia contra navios inimigos; o Forte do Farol da Noite, localizado numa das pontas da cidade, com um farol que orienta os navegantes durante a noite; e o Forte da Muralha, separando com uma muralha a parte alta do porto da cidade. Os dois primeiros levaram mais de cinquenta anos para ficar prontos e o último, quase um século. É contado que a posição e o planejamento de cada forte tinham sido dados por Zagro, o Conquistador logo que ele chegou nesta terra, pensando em defendê-la contra outras nações. Porém, somente séculos depois todas as defesas militares da região estariam prontas.

A Fortaleza do Mar dos Navegantes fica numa ilhota próxima da costa, tem muros de 12 metros de altura e fileiras de canhões em toda a sua circunferência. Seu tempo prolongado de construção se deveu muito mais à dificuldade de transportar os materiais de construção através do mar. Pode atirar num navio em qualquer direção e em distâncias variadas, de acordo com o tamanho do canhão utilizado e pode acertar até mesmo a terra firme.

Em seu interior está a prisão mais fortificada da colônia, reservada apenas para os criminosos mais perigosos e para os presos políticos. Seus calabouços são reforçados e nunca ninguém fugiu dali. Dizem, inclusive, que existe uma sala de interrogatório na qual os milicianos se utilizam de inúmeros instrumentos de tortura para extrair qualquer informação dos presos. Ao redor dessa estrutura, foram colocadas estacas que servem para amarrar prisioneiros quando a maré está baixa. Foi cavado um fosso e reforçado com pedras sobre a

areia para aumentar o desnível desse lugar em relação ao terreno do forte. Eles têm até o tempo de a maré subir, enquanto esperam no sol forte, para decidir se querem colaborar com as autoridades antes que morram afogados.

O Forte do Farol da Noite possui vinte metros de altura, oito do forte e mais doze do farol. Tem um estoque de óleo suficiente para abastecer o farol por dois meses, que é sempre repostado. Possui canhões ao longo de um ângulo de 270°, voltados para todas as direções do Mar dos Navegantes. Além disso, conta com um contingente permanente de trinta soldados para protegê-lo. Dizem que sua luz é tão forte quando brilha à noite que é possível vê-la muito antes de se avistar a Baía das Divindades. Existe uma história de que o fogo do Farol é mágico, daí brilhar tanto durante a noite, e que é impossível apagá-lo com meios normais. Rumores contam a construção do farol só foi tão bem sucedida por conta do envolvimento de engenheiros do povo de fogo, um fato negado pelas autoridades colonas, visto que seria um “um absurdo assumir que escravos poderiam construir de forma mais eficiente que a nossa civilização”.

O Forte da Muralha é muito mais uma muralha que um forte. Construído sobre a falésia que separa a parte alta da parte baixa da cidade, seus arcos estão a 100 metros de altitude, numa extensão de dezesseis quilômetros. Bem no meio, no local em que veio a se estabelecer o centro da cidade, fica o forte. Sobre sua construção, é dito que cem nativos e cem orumis morreram no processo, muitos caindo da encosta, visto que não havia grandes preocupações com a segurança dos escravizados. O povo fala que o sangue desses homens ainda está fresco, manchando a parede de pedra, e que os espíritos podem vir assombrar aqueles que chegam à beira para olhar a queda, tentando puxá-lo para baixo.

A verdade é que a construção do Forte da Muralha foi penosa e demorada. Há rumores de que possui um labirinto de passagens secretas em seu interior, de forma a permitir a passagem de soldados e espiões em caso de uma invasão, ou de uma fuga no caso de derrota, o que talvez seja plausível. Segundo esse mesmo boato, é possível chegar a qualquer parte antiga da cidade usando esses túneis.

Já seu forte central é mais largo que alto. Possuindo doze metros de altura, com apenas três andares, mas com quase duzentos metros de largura, tomando grande parte do centro da cidade. Dele partem canhões voltados para a Baía e para o Porto, caso inimigos venham a chegar em terra. Além disso, possui armas de cerco mais antigas voltadas para a parte interna, para o caso de uma tentativa de revolução com tomada do forte. Ele serve como sede do exército e como sede da milícia. Em seus pátios ocorrem os treinos dos novos recrutas e dos soldados antigos. Possui um contingente permanente de duzentos soldados e quatrocentos

milicianos, sendo que estes últimos passam a maior parte do tempo fora do forte, em suas rondas. Dizem que esta estrutura é tão reforçada e está localizada tão alto que dificilmente canhões inimigos poderiam derrubá-la, o que, de fato, nunca aconteceu.

A frota marítima da colônia não é muito grande, talvez porque o Imperador não quer correr o risco de dar à elite colona poder bélico. A frota possui 30 galeras, navios de menor porte inapropriados para viagens oceânicas, mas adequados para as águas da Baía, que necessitam de grandes remos e em geral são remados pelos condenados; 10 naus de guerra, com dois mastros, munidas cada uma com uma fileira de canhões; três naus grandes, com três mastros cada, munidas com duas fileiras de canhões; e uma nau de guerra reforçada, um navio de três mastros com duas fileiras de canhões duplos, para recargas mais rápidas. Embora tenha um poder de fogo respeitável, suficiente para repelir a grande parte dos ataques de nações invasoras, a frota marítima da Baía das Divindades não se compara à de Akrávila.

A Armada dos Oceanos é a força marítima do Império Akravilio. Foi montada para poder rivalizar com as frotas imperiais de outras nações e poder viajar os oceanos para defender os territórios ultramarinos de Akrávila. Navios de grande porte, armados com fileiras de canhões e marinheiros armados e treinados para abordar os inimigos compõem uma frota de mais de cem navios. Outro perigo oceânico ainda pior que as armadas inimigas são os dragões das águas, os monstros marinhos que dominavam os oceanos anos atrás, no início da colonização. Embora o oceano hoje pareça mais seguro, existem boatos de que esses monstros estão voltando e que uma dessas criaturas já foi avistada recentemente.

Além disso, para lidar com questões cotidianas relativas à criminalidade, a colônia conta com uma milícia armada. Estes homens, pagos com um soldo mensal, fazem rondas e prendem bandidos. Porém, a milícia de Porto Divino nem sempre satisfaz as expectativas da população.

O fato é que a criminalidade tem saído de controle nos últimos anos e o contingente da milícia não tem sido suficiente para lidar com a quantidade de ocorrências criminosas. Além disso, os cidadãos consideram que ou os milicianos não tem vontade de exercer suas obrigações, seja por seus soldos pequenos, pelo risco de seu trabalho ou por falta de responsabilidade, ou que muitos deles são corruptos, fazendo acordos com criminosos, exigindo pagamentos adicionais por proteção ou fazendo vista grossa em troca de dinheiro. É claro que não são todos os milicianos que se enquadram num desses casos, muitos procuram exercer seu trabalho com eficácia e com dignidade. Porém, depois de repetidos casos de omissão ou corrupção, o povo de Porto Divino está, em geral, desacreditado com sua milícia.

4.7. Tecnologia e comunicação

A descoberta da pólvora e revoluções nas tecnologias de navegação foram marcantes para a construção do Império de Akrávila. A pólvora permitiu armas de fogo e canhões. Embora complicadas de manejar e, no caso de muitas delas, capazes de disparar somente um tiro no meio do combate, foram uma grande vantagem em relação a povos com exércitos mais numerosos, porém sem a mesma tecnologia. Embora domine territórios diversos e vastos, o Império Ultramarino de Akrávila não possui população suficiente para ocupar todos eles, nem exército que se equipare aos das populações nativas. Por isso, as armas de fogo foram um diferencial importantíssimo para equilibrar a desvantagem numérica e fazer Akrávila ganhar vantagem contra os povos conquistados.

Os canhões foram fundamentais para a defesa contra inimigos em alto mar e em batalhas entre naus. Depois da invenção dos canhões, fortes costeiros se tornaram muito comuns, com estas armas voltadas para o mar, a fim de destruir embarcações de invasores. Entre as embarcações, quanto mais canhões e mais rápida a engenharia para sua recarga, maior o potencial ofensivo do navio. As balas são feitas de pedra ou de metal e seu peso influencia o potencial ofensivo assim como o comprimento do canhão influencia o alcance do tiro. Apesar de sua maior eficácia e uso mais frequente, os fortes e os invasores ainda costumam se utilizar de outras armas de cerco que não são a base de pólvora, como a balista, uma espécie de besta gigante, o trebuchet, um mecanismo que usa uma mecânica de equilíbrio de pesos para lançar pedras de até cem quilos a grandes distâncias e a catapulta, com a mesma finalidade do trebuchet, porém com maior capacidade.

As armas de fogo, apesar de serem consideradas mais ofensivas que as armas brancas são mais caras e mais raras e seu uso é restrito e controlado por Akrávila. Isto porque não é interessante para o Império ter uma colônia bem armada, que pode a qualquer tempo tentar reivindicar independência. Ainda assim, é possível comprar pistolas, mosquetes, carabinas e bacamartes, desde que se tenha dinheiro e permissão para isso. A tecnologia de gatilho e recarga também influencia na oferta e no preço da arma, podendo ser através de pavio ou de pederneira, sendo esta última mais eficaz. Ainda assim, as armas brancas continuam a ser utilizadas, visto que, além de serem mais caras e mais restritas, as armas de fogo exigem uma recarga demorada.

Por isso, sabres, espadas, punhais, facas e porretes ainda são comuns. Outras armas como maças, machados, martelos, espadas largas ou montantes ainda podem ser encontradas, mas em menor oferta. Entre alguns soldados e outros guerreiros existe o valor moral de que o

uso de arma de fogo é covarde, por ser muito rápido e muito fácil. A célebre frase do Sultão Muramar Akamorin durante a guerra contra os reinos da Unimânia ficou na memória coletiva dos dois povos, que dizia que “é desonroso usar armas de fogo em batalha, pois até uma mulher poderia manejá-la”. Ironicamente, anos mais tarde ele seria morto por uma mulher portando uma espada, uma escravizada revoltosa que era uma exímia guerreira.

A invenção da pólvora teve um impacto não só no uso de armas, mas também no emprego armaduras de metal. Os projéteis são capazes de perfurar as armaduras de um modo que as espadas não conseguem, exceto, talvez, no caso das armaduras mais grossas, feitas de metais raros e mais resistentes. São muito valorizadas as armaduras feitas de barilium, um metal leve mais muito resistente. Com o descobrimento de jazidas de barilium noutra colônia, ficou menos raro encontrar esse material, embora ainda seja muito caro. Embora o uso de armaduras tenha decaído, não desapareceu completamente. Afinal, as armas brancas, como espadas e lanças, continuam a ser utilizadas. Além disso, a pólvora custa caro e Akrávila controla sua venda. Por isso, nem todos conseguem ter acesso a, ou fabricar, armas de fogo. Metais leves e muito resistentes, como o barilium, são muito eficazes contra armas de fogo, exceto quando as balas também são feitas de barilium.

O desenvolvimento da cartografia foi fundamental para o sucesso das navegações, assim como a bússola, a luneta e outros instrumentos úteis para a navegação. Diz-se em Porto Divino que o Império Ultramarino de Akrávila possui os melhores cartógrafos do mundo, mas há quem dê crédito aos navegadores hayadins, como Fahmed Abn-azir; os do reino de Nzuiti, como o ancião Zujinga; e os da cidade-estado de Revona como Pietro Calotore, Federico Devon e Mássimo Trastevere.

Certos mapas são vendidos a altos preços, de acordo com o cartógrafo que o fez e com o nível de precisão de seu trabalho. Existe uma lenda de um mapa construído que seria a maior peça tecnológica de navegação já inventada pelos humanos. Teria sido desenhado por Kolomei Abubakir, o maior navegador hayadin que já existiu e que, segundo esta lenda, teria sido o único a conhecer e explorar todo o mundo, usando uma tinta especial a base do sangue dos dragão das águass, de forma que é impossível apagá-la e ela resiste ao tempo.

Depois o mapa teria caído nas mãos de um navegador-feiticeiro de Nzuiti, que sacrificou três pássaros mágicos para lhe conceder a capacidade de se redesenhar, pois é como se os espíritos dos pássaros voassem e avistassem terras e lugares para sussurrar ao mapa, que adiciona estas informações. Por fim, teria caído nas mãos do lendário navegador Zing-Jao, que lhe deu a capacidade de mostrar a localização do usuário no próprio mapa, segundo contam os boatos mais coloridos e empolgados. Ele teria dado de presente para Federico

Devon que, de acordo com a lenda, teria sido o último portador deste mapa, que não se sabe mais onde está de fato.

A principal forma de comunicação é através do papel. As cartas são entregues por navios, por mensageiros a cavalo ou por pássaros mensageiros. A prensa é uma invenção recente, usada para copiar textos religiosos ou jurídicos, porém usada muito raramente devido a seu custo elevado. Os sacerdotes akravilios estão investigando a prensa, pois seu inventor foi, segundo eles afirmam, um devoto do Anjo Caído, e seu uso ainda não foi autorizado. Há rumores de que os sacerdotes escolásticos conhecem magias que facilitam a memorização e mesmo a cópia dos textos religiosos de forma bem menos dispendiosa. Há, inclusive, boatos de que em certos círculos escolásticos, existe a preocupação de que alguns sacerdotes desviados estejam utilizando esses rituais para fins profanos, reproduzindo textos proibidos.

Existem boatos de que a magia também é ser usada para comunicação dentro das igrejas e nos núcleos de poder da realeza. Seria, ainda, muito usada na espionagem. Os rumores dizem que o Imperador de Akrávila, por exemplo, teria uma sala de observação, na qual magos enviados pela Igreja Canônica lhe mostrariam o que se passa nas cortes de seus inimigos e ainda entre as elites coloniais de seus muitos territórios. Dessa maneira, ele se manteria sempre atento e preparado para possíveis conflitos.

Assim como o imperador akravilio teria este poder, outros monarcas poderiam ter vidência similar. Sabe-se que espões estão presentes em todos os reinos. Especula-se que eles mandariam mensagens para seus comandos em nações inimigas através de magias ou de pássaros enfeitados ou, em histórias mais fantásticas, que se comunicariam através de espelhos. Se isto for verdade, estes indivíduos correm o risco de morrer na fogueira, não só pela traição, mas também pela acusação de bruxaria. Para esta finalidade, existiriam muitas ferramentas mágicas como piscinas com óleos especiais, espelhos, broches, pergaminhos gêmeos ou ainda feitiços tão poderosos que permitiriam a um indivíduo ver e ouvir o que outro está vendo e ouvindo, com ou sem consentimento.

4.8. Economia

O comércio é controlado pela Coroa. Os colonos só podem vender para Akrávila e só podem comprar da metrópole. Entre os principais produtos produzidos e vendidos pela colônia estão o açúcar e o cacau, além de metais preciosos como ouro e prata. O barilium é um metal raro em Akrávila, mas abundante em alguns territórios ultramarinos (embora em colônias do interior e de terreno elevado e não em Porto Divino). Este mineral é principalmente usado para a confecção de armas e armaduras.

Um produto agrícola em especial foi fundamental para o estabelecimento dessa colônia e de outras: a mandioca. Com mais de trinta espécies diferentes, quatro variedades foram fundamentais: a aiapuã-de-açúcar, a mandioca venenosa, a mandioca gigante e a mandioca comum, chamada simplesmente de mandioca. O aiapuã de açúcar ou aiapuã doce é uma variedade tão rica em amido e açúcares que é apropriada para a produção de açúcar. De modo similar, é apropriada para fazer a tiquira, a cachaça da tapioca, com alto teor alcoólico. O aiapuã doce se provou uma boa substituta para a cana-de-açúcar, produzindo quase que a mesma quantidade de açúcar, enviado para a metrópole para ser exportado. A tiquira do aiapuã doce é feita de forma artesanal e vendida em Porto Divino ou exportada. Também produz um tipo doce de farinha que é usada na culinária. É uma bebida apreciada especialmente por todos aqueles que trabalham com o mar e é facilmente encontrada nos bares do porto. Por ser muito doce, não é a iguaria preferida para o consumo cotidiano, embora seja usada cozida como um complemento no cozido e frita como um doce, o aiapinho.

A mandioca venenosa, assim como a mandioca brava, possui ácido cianídrico. Porém, aqui sua concentração é muito mais alta, inapropriada para o consumo humano. Além disso, possui, certamente, outras substâncias venenosas que ainda não foi possível identificar. Porém, os nativos a utilizam como um remédio eficaz para acelerar a cura de feridas. Apenas eles conhecem sua utilização, a partir da folha, e não a compartilham com os colonos. A mandioca brava, uma espécie menos venenosa que esta, pode ser cozida durante alguns dias para destilar o veneno. Dessa forma, sua folha é usada para fazer a maniçoba, uma comida muito apreciada na colônia, que mistura a folha da mandioca com carnes diversas. Dizem que os anibaôs, entretanto, são os únicos que conhecem o processo de cozinhar a mandioca venenosa, que dura muitos dias, até extrair dela todos os venenos. Dizem que teria propriedades mágicas, além de um excelente sabor.

A mandioca gigante, assim como a mandioca comum ou o aipim, seu irmão menor, é apropriada para o consumo cotidiano. Porém, por sua grande quantidade de amido, ela produz uma grande quantidade de farinha. A farinha de mandioca gigante é usada para fazer o pão de mandioca, uma iguaria vendida nas padarias da colônia. O pão é apreciado como uma comida de estoque, para ser consumido em alto mar, por exemplo. Além disso, assim como o aipim, ela pode ser cozida ou frita para ser servida à mesa no dia a dia. Possui geralmente entre um metro e meio e dois metros de comprimento e sua farinha também é muito usada para alimentar o gado, os porcos e os tapirus. Os nativos desenvolveram o tipiti, uma prensa artesanal que extrai de muitas variedades de mandioca o sumo, chamado de tucupi, e sua farinha.

A mandioca comum, também chamada de “pão-de-pobre” é, de fato, a comida mais popular na colônia. Assim como todas as outras variedades, seu cultivo e seus usos foram descobertos pelos nativos. Dela é feita a tapioca, a massa que é usada no beiju, uma espécie de panqueca consumida com recheio de coco e queijo coalho. Este último é uma variedade de queijo produzida na colônia que resiste ao calor da região. Resiste tão bem ao calor que pode ser consumido depois de assado ou cozido. Em verdade, pode ser consumido com qualquer recheio. Existe um boteco no centro da cidade, o Boteco do Beiju, que é conhecido por ter todo tipo de recheio para essa iguaria e vive sempre cheio. Lá também é servida a tiquira, bebida alcoólica feita a partir da tapioca, embora não seja tão forte quanto a tiquira do aiapuã doce.

A tapioca também pode ser usada para fazer mingau ou o famoso bolo de tapioca. O amido da mandioca é extraído do tipiti numa espécie de goma, o carimã, que pode ser usado para fazer bolo e pamonha. Noutra colônia, é usado para fazer pão-de-queijo. O aipim frito é muito comum na colônia como um acompanhamento para outros pratos. Também é consumido cozido e é muito popular, sendo um substituto eficiente para o pão. O pirão de aipim também é usado no escondidinho, uma comida local muito popular que geralmente leva também charque e queijo coalho. Outra forma muito apreciada do aipim é cozido acompanhando feijão e charque.

Seus usos e seu plantio, assim como a batata, se tornaram muito populares ao redor do mundo. Levadas para outras colônias de clima e solo semelhantes pelos exploradores akravilios e tendo seus produtos exportados para os reinos mais antigos, as muitas variedades da mandioca estão se tornando comida mundial. Entretanto, ainda existe muita resistência em seu uso. Entre a nobreza Akravilia, por exemplo, existe o dito de que a mandioca “não é comida de gente, serve apenas para alimentar os porcos”.

Fora a monocultura do aiapuã doce para exportação, os latifúndios também produzem, em menor escala, vegetais para o sustento de suas populações internas. Alguns latifúndios produzem cana-de-açúcar e outros produzem cacau. A primeira é mais comum noutra colônia ao sul e este último é mais comum no norte da colônia da Baía das Divindades. Noutras colônias mais ao norte, o cultivo de café é a monocultura vigente, também voltada para exportação. Há ainda na Baía os grandes latifúndios pecuários, que criam bovinos e porcos, ou mesmo o tapiru, uma espécie grande de anta nativa. Entretanto, os latifúndios pecuários são muito mais comuns em colônias muito ao norte, já fora do espectro tropical. Há, próximo a Porto Divino e outras cidades, as pequenas terras para subsistência ou plantio para vendas de pequeno porte, nas feiras urbanas.

Além disso, a Companhia do Comércio Imperial possui uma sede em Porto Divino. Trata-se de uma instituição privada, voltada para a navegação e a exploração comercial além-mar, cuja atuação possui benefícios concedidos pela Coroa. A empresa já possui mais de um século de existência e sedes nas principais colônias akravílicas. Muitas pessoas, comerciantes, nobres, políticos e homens esclarecidos estão preocupados com o crescente poder da Companhia do Comércio Imperial. Ela possui uma frota de navios mercantes, muitos dos quais bem armados, marinheiros treinados, os melhores navegadores de Akrávila, um contingente de mercenários contratados para fazer a segurança de suas mercadorias e seus principais funcionários, e, de acordo com boatos, financiam políticos influentes na metrópole e nas elites coloniais em troca de suporte. Estes políticos, segundo os mais vigilantes, estariam pleiteando condições cada vez mais vantajosas para a Companhia, incluindo mais liberdade e menos impostos.

Rumores afirmam que o grupo mercantil conhece segredos de navegação e tem a posse de artefatos com poderes fantásticos e secretos. Os maiores adversários desta instituição afirmam que eles já adquiriram tamanho poder econômico e político ao ponto de hoje terem mais autoridade sobre as questões de seu interesse que o próprio Império. Outros exigem abertamente a suspensão dos privilégios da companhia, dado o seu tamanho e a sua capacidade. Os mais radicais acreditam que esta instituição está planejando um golpe de estado no qual um de seus donos se tornará o novo imperador de Akrávila. Muitas pessoas acham esta hipótese um exagero e, para algumas delas, seria desnecessário, uma vez que na prática a Companhia do Comercio Imperial já estaria mandando mais que o próprio Estado.

Com a crescente população da colônia, muitas corporações de ofício de Akrávila estão migrando ou abrindo sedes em Porto Divino para explorar este mercado. Entre estas, estão os artesãos de sapatos, de roupas, de perfumes, de papel, de bebidas, de armas, de armaduras, os construtores de navios, de pontes, de casas, os caçadores de baleia, os fabricantes de óleo, dentre inúmeros outros. Outra criatura muito comum na região é o boto azul, o único conhecido por ser capaz de viver tanto em águas fluviais como marinhas. Alguns dizem que se trata de uma criatura inteligente. Porém, sua carne e seu óleo são apreciados pela nobreza e existe uma caça feroz a essa criatura.

4.9. Educação e Saúde

Não há educação formal e universal, disponível para todos. Existem basicamente dois tipos de educação: a religiosa escolástica, disponível através dos sacerdotes da Igreja Canônica Escolástica da Supremacia Divina; e a técnica, disponível através de escolas que

ensinam um ofício. Muitas das corporações de ofício, além de fabricar bens de consumo, também ensinam profissões, mediante pagamentos pelo aprendizado.

No que se refere à educação escolástica religiosa, há séculos existe um esforço constante para converter tribos de nativos de fora da nação da mata. Os nativos são alfabetizados, aprendem os cânticos sagrados e são convertidos pelos sacerdotes do Rei dos Deuses. Muitos acabam vivendo nas novas capelas, voltados para a vida religiosa.

Entre os orumis, a Irmandade das Imortais cuida de educar os iniciados e ensinar às novas sacerdotisas os caminhos dos deuses da Emi Oluwa.

Quanto à saúde, embora existam profissionais que se dediquem ao ofício da medicina, é muito mais comum que os habitantes da Baía das Divindades recorram a meios sobrenaturais para satisfazer suas necessidades no campo da saúde. Entre o povo, a medicina natural dos nativos acabou se espalhando com facilidade. Suas folhas e cascas de árvore são usadas para as mais variadas necessidades. Os orumis, que já possuíam sua própria medicina natural, assimilaram muito da dos nativos. Os colonos preferem recorrer a profissionais da medicina, muito embora alguns deles recorram também aos caminhos naturais. Por vezes, até mesmo os médicos o fazem.

Os nativos da nação da mata recorrem aos pajés, que com seus rituais permitem uma recuperação mais rápida. Entre os orumis, as sacerdotisas de Majana e, principalmente, os sacerdotes de Abu-Malê, deus da vida e da morte, são procurados para resolver os problemas de saúde mais graves ou curar os ferimentos. Existem boatos de que os sacerdotes escolásticos do Rei dos Deuses, e mesmo os sacerdotes de Hubal, conhecem rituais mágicos e medicina capazes de curar, muito embora isto seja um segredo que não é compartilhado com a comunidade externa.

Algumas lendas locais afirmam que as partes do boto azul podem servir para curar problemas de saúde: seus olhos para curar problemas de visão; seu coração para curar problemas cardíacos; seu cérebro para curar problemas mentais ou dar inteligência; e seus genitais para resolver problemas sexuais de ordem física. Não se sabe até que ponto estas histórias sequer tem um fundo de verdade, embora a carne dessa criatura seja muito cobiçada.

Outra lenda envolve a folha da mandioca venenosa, que teria propriedades curativas excepcionais para ferimentos, mas somente os anibaôs conheceriam os segredos de usá-la. Caso um leigo coloque uma folha de mandioca venenosa em seu ferimento, vai somente se intoxicar e acelerar sua morte. Outro caso de planta tida como milagrosa é a casca da Baruena, uma árvore frondosa que, segundo as lendas, é possível ouvir os espíritos da floresta

ao tocar em seu tronco, desde que a pessoa tenha a capacidade de estabelecer a conexão. O chá da casca da Baruena teria a capacidade de curar qualquer doença.

4.10. Transporte

O meio de transporte mais usado na colônia é o cavalo. Animal que não existia na Baía das Divindades, o cavalo foi trazido de navio do Império Ultramarino de Akrávila. Hoje, cavalos de raças diferentes são trazidos de várias outras partes do mundo. A nobreza, os homens-livres, os plebeus, os milicianos, o exército, todos estes usam cavalos. Entre os nobres, as carruagens são, também, muito comuns e são consideradas símbolos de riqueza. Quanto mais adornada, melhor elaborada e mais cara for a carruagem, maior o prestígio do nobre que a possui.

Os mais pobres, que não possuem os recursos necessários para comprar um cavalo ou uma carruagem, usam os burros para puxar carroças, que frequentemente são usadas para transportar mercadorias. Porém, o animal de carga mais comum é o tapiru, uma espécie de anta gigante, com cerca de dois metros e meio de comprimento e um metro e meio a dois metros de altura. Gordo e forte, o tapiru é a besta de carga mais utilizada, principalmente pelas camadas mais populares. Já havia sido domesticado pelos nativos, porém os colonos e seus descendentes levaram sua criação ao nível da pecuária. Assim como o boi, além de ser uma besta de carga, sua carne é muito apreciada. A carne do tapiru é considerada a mais saborosa de todas, frequentemente feita em charque ou defumada.

Outra criatura usada como transporte é o Pavo-Real, uma espécie de pavão com até dois metros e meio de altura e até três de comprimento, usado como montaria para alguns nobres por conta de seu aspecto extravagante, principalmente por sua coroa de penas na cauda. Diferente do pavão, seu irmão menor, pode ser encontrado em quase qualquer cor, sendo algumas delas como o roxo muito raras e muito cobiçadas. Não sendo nativo de Porto Divino e sendo uma ave tida como nobre, enquanto o tapiru é nativo e usado como montaria pelo povo, esta diferença inspirou uma fábula cuja autoria é desconhecida, “O tapiru e o Pavo-Real”.

Nesta fábula, as duas criaturas teriam uma conversa na qual o Pavo-Real despreza o tapiru, por não ter uma condição nobre. Porém, o tapiru lhe responde que ele é o mais apreciado pelo povo e o mais amado. Ao final da fábula, o tapiru é levado para ser sacrificado enquanto que o Pavo-Real continua vivo. É usada como uma alegoria para dizer que é melhor ser respeitado pelo povo que amado por ele, uma interpretação comum entre a nobreza. Entre o povo, porém, a interpretação mais comum é a de que enquanto os ricos fazem pose, não vão

para a panela. Os pobres, cujo esforço leva esta terra nas costas, estes acabam sendo sacrificados.

O transporte por mar é mais apreciado para longas distâncias. Para viajar da metrópole para a colônia, ou o contrário, ou mesmo entre colônias diferentes ao longo da costa, é mais fácil e mais cômodo fazê-lo através do oceano. As viagens rio abaixo, em rios de planícies, são mais procuradas que cruzar as distâncias a cavalo. As pequenas embarcações são as mais comuns nestes casos. Os nativos e as populações ribeirinhas se utilizam muito das canoas, pequenas embarcações feitas com um único tronco.

Existe uma lenda de um barco voador, capaz de navegar pelos céus. Numa das versões desta lenda, o barco seria guiado por Zagro, que voltaria para Akrávila depois de ter alcançado a imortalidade. Noutra versão o barco é capaz de submergir e navegar pelas profundezas do oceano.

4.11. Cotidiano e Rotina

Porto Divino acorda muito cedo, antes mesmo de o sol nascer, ainda de madrugada. Nessa hora, o leiteiro sai para entregar leite nas casas, os feirantes começam a montar a feira e as pessoas acordam para irem trabalhar. Em seguida, um pouco mais tarde, ainda no início da manhã, depois que as pessoas já estão chegando em seus locais de trabalho, o comércio abre. Ao longo do dia todo navio saem e chegam em Porto Divino, descarregando ou carregando mercadorias.

Os órgãos públicos são os últimos a abrirem pela manhã e não é raro que seu funcionamento comece com atraso, ou que funcionem num único turno. Ao entardecer, a feira e os estabelecimentos comerciais fecham e as ruas vão ficando cada vez mais vazias. Ao cair da noite, ainda se veem pessoas nas ruas, porém em menor quantidade. Por conta da crescente criminalidade em Porto Divino, o povo tem evitado sair às ruas durante a noite. Após muita insatisfação e queixas de moradores e comerciantes, as autoridades providenciaram o aumento das rondas noturnas da milícia. Porém, isto não foi suficiente para resolver o problema, que se apresenta de forma contínua e insistente. As rondas ocorrem, principalmente, nos bairros nobres. Além disso, embora as ordens sejam para que cubram toda a madrugada, muitas vezes os milicianos vigiam apenas até por volta da meia-noite. Em verdade, a cidade de Porto Divino é deserta durante a madrugada, sendo palco de assaltos e arrombamentos. Por isso, o povo evita seus caminhos à noite, o que a torna ainda mais deserta.

4.12. Família e vida doméstica

Em geral, as famílias de todos os povos da Baía das Divindades são grandes, com cerca de quatro a doze filhos. Tanto na zona urbana como na zona rural, pessoas de níveis de riqueza variados possuem muitos filhos.

A estrutura da família *colona* é, em geral, patriarcal: o homem é responsável pelo sustento fora de casa e possui autoridade sobre o núcleo familiar e a mulher é responsável pelo lar. Entre os nobres, porém, existe a cultura de que o trabalho é algo indigno, que deve ser reservado apenas para as “classes inferiores”. Por isso, muitas mulheres nobres buscam conscientemente passar a imagem de que não estão fazendo nada o dia inteiro.

Entre os *orumis*, porém, isto pode se inverter: a sociedade orumi é matriarcal e, além de a mulher ser responsável pelo lar ou pelo sustento fora de casa, ela é responsável pelas decisões da família. Não somente a mãe, mas as filhas, principalmente as mais velhas, possuem papel determinante no núcleo familiar, uma vez que a sua participação na religião e como conselheiras da comunidade lhes confere prestígio. Ao homem são designadas as funções que exigem maior esforço físico, os trabalhos braçais.

Entre os *nativos*, existe uma divisão do trabalho: os homens caçam e guerreiam e as mulheres plantam e cuidam dos filhos. Porém, não existe uma hierarquia entre gêneros como no caso dos colonos. Na maioria dos grupos, não existe o casamento monogâmico. Os homens podem se relacionar com várias mulheres e vice-versa. Além disso, as crianças são criadas todas juntas, pelas mulheres das tribos. Aqui, porém, a grande diferença em relação às outras sociedades é o maior grau de liberdade e autonomia que as crianças possuem. Além disso, quando os jovens alcançam a puberdade, passam por um ritual de iniciação à idade adulta. Tendo alcançado o reconhecimento da tribo, já podem exercer todas as funções dos adultos.

A família, para os *guivanos*, é regida pela mulher, muito embora haja, também, divisão de papéis. Aqui, os homens cuidam do sustento fora de casa enquanto a mulher cuida dos filhos e da casa. O papel da mulher é determinante, principalmente, na religião, uma vez que são as mulheres que, mais comumente, se utilizam do dom da vidência. Em alguns casos, é esta atividade que é responsável pelo sustento da família, ficando a mulher com todas as responsabilidades. As decisões mais importantes do grupo são tomadas por um conselho de anciãos, cuja maior parte é de mulheres.

Para os *daelumnor*, a situação é bem diferente. Como uma sociedade patriarcal, o homem é o senhor do núcleo familiar, que muitas vezes inclui dezenas de pessoas. A ele é

permitido ter até quantas esposas ele puder sustentar. Com elas, vêm todos os filhos e, muitas vezes, sogras, sogros, cunhados e agregados. Geralmente, cada núcleo vive numa mesma casa. Desse modo, as famílias *daelumnors* frequentemente são muito numerosas, tendo um único homem como regente e provedor.

4.13. Bairros de interesse

Graça de Akrávila

Quando criado, este era um bairro tradicional da nobreza colona, descendente dos membros da corte de Akrávila. Seu nome se deve à construção pela família Graça de Akrávila, porém, após a liberdade da família Fajal e sua união com a família que dá nome ao bairro, convertida à religião do povo de fogo, outros devotos de Hubal passaram a viver neste bairro, principalmente comerciantes e alguns estrangeiros. Com o tempo, a nobreza saiu do bairro e suas casas foram compradas pelos Fajal ou por outros daelumnor.

Hoje, Graça de Akrávila é conhecido como o bairro do povo de fogo e um templo ao senhor do fogo está em construção. Da mesma forma, existe o plano de construir uma torre dos mortos, um cemitério hayadin. A cultura que se estabeleceu no lugar pode ser percebida pela arquitetura das casas, com arcos de volta perfeita ou em forma de ferradura. Os interiores das casas mais abastadas são decorados com mosaicos coloridos de formas geométricas e tapetes grandes. Suas casas possuem uma arquitetura que remete às grandes cidades da teocracia de Hubal. Nas ruas, muitas vezes se ouve a música de uma flauta, dando uma atmosfera que faz o Andarilho se sentir noutro país. Durante o dia, é muito frequentado por moradores de toda a cidade, visto que, além de ser um bairro residencial, é um bairro comercial. Dizem que gênios já foram vistos nas ruas, vendendo especiarias ou artefatos mágicos para os comerciantes locais, mas o povo de fogo nega esses boatos de pactos com criaturas místicas como mera intolerância religiosa.

Uma vez que este tem sido o bairro em que os hayadins são aceitos, todos os que habitam Porto Divino, sejam descendentes do povo de fogo ou não, vem para Graça de Akrávila. Isto fez com que o bairro ficasse muito povoado e populoso. Hoje, além das grandes ruas que passam em frente a casarões, vielas estreitas levam a bazares em que, dizem, pode ser encontrado todo tipo de item. A feira local se assemelha a de uma cidade do deserto, com o som de comerciantes falando em duas línguas se misturando ao cheiro de frutas frescas. Dizem que numa das ruelas de Graça de Akrávila é possível encontrar um bazar que vende itens mágicos, disfarçado com a fachada de um bazar comum. Tapetes voadores, lâmpadas mágicas, frutas que curam, mapas extraordinários, entre outros objetos que as histórias

contam, poderiam ser encontrados nesse lugar. Alguns, até mesmo, dizem que seu vendedor é na verdade um gênio.

Docas

É o bairro do porto. Trata-se de um bairro comercial e portuário. No porto, navios ficam atracados, armazéns guardam cargas e estivadores trabalham. A marinha faz o controle e a vigia da Baía das Divindades. Os fiscais e coletores de impostos fiscalizam e taxam as cargas e comerciantes negociam preços. É comum ver gente procurando trabalho nos navios ou como estivadores nas docas. O movimento começa ainda de madrugada e só termina tarde da noite. Ocasionalmente, navios chegam de madrugada, precisando aportar. Ao redor do porto e dos armazéns, estão alguns prédios governamentais e militares, uma igreja a beira-mar, em homenagem ao Andarilho.

Porto Boêmio

Este bairro começou com uma pequena vila de pescadores, mas com o crescimento da burguesia de Porto Divino e os nobres novos surgindo a partir da compra de títulos, os terrenos do bairro começaram a ser comprados para a construção de mansões. Porto Boêmio se localiza entre a opulência dessas mansões e a simplicidade da vila de pescadores. Começou com um bar de marujos, aberto por um pescador. Depois outros vieram e o local começou a ser muito frequentado pela população da cidade. Com o tempo, botecos, restaurantes, bares maiores, adegas e bares mais sofisticados começaram a se estabelecer e o bairro passou a ser conhecido como o centro da boêmia da cidade.

Nova Lavença

Foi neste bairro que a nobreza colona escolheu viver. Localizado numa das partes mais altas da cidade e com uma das vistas mais bonitas, seu nome é uma homenagem à capital akravilia. Boa parte dessas famílias é descendente da aristocracia de Akrávila. Recentemente, novos ricos, em sua maioria comerciantes, navegadores ou homens que vieram a ocupar cargos de confiança, compraram títulos de nobreza.

O bairro é composto por diversas mansões, com jardins extensos e é bastante arborizado. As moradas, em geral, possuem uma mansão para a família aristocrata e uma casa menor para os agregados. Figuras ilustres como coronéis, almirantes, grandes comerciantes e latifundiários residem neste bairro. Em geral, as ruas e praças estão bem limpas e seguras, graças a rondas constantes da milícia. Aqui estão localizadas as moradias mais caras da

cidade. Alguns exemplos curiosos incluem a família Caudilho D'Ouro; o casarão abandonado dos Porto Real e Cervantes; e a casa de Sidônio Legítimo.

A família Caudilho D'Ouro é uma das mais tradicionais de Akrávila e está na Baía há séculos. Enriqueceram muitíssimo e estão entre os poucos que se arrogam sangue-azul numa terra de tanta mistura de etnias. Seu patriarca, Garcia Caudilho D'Ouro, é um sócio e alto funcionário da Companhia do Comércio Imperial. Ele vive na casa com a esposa e seis filhos. A riqueza da família é tamanha que sua mansão é a mais opulenta do bairro, que já é pomposo. Embora não seja a maior casa, posto que existem outras que procuram se impor pelo tamanho, esta é, sem dúvidas, a melhor construída, mais adornada, melhor cuidada e mais suntuosamente decorada. Tapeçarias e cerâmicas hayadins de alta qualidade, quadros célebres de pintores akravilios e de outras nações, móveis de madeira de lei esculpida pelos melhores artesãos da colônia, armas e armaduras decorativas ornamentadas com pedras preciosas ou feitas de ouro, talheres e peças de mesa e cozinha feitas de prata, lustres de cristal, dentre outros objetos, adornam esta morada. Além disso, seus habitantes usam roupas importadas caríssimas e joias. Toda essa riqueza e opulência já chamou a atenção de muitos ladrões. Porém, o lugar é muito bem vigiado. Os Caudilho D'Ouro tem uma pequena milícia mercenária protegendo a parte externa da casa e cerca de quinze empregados, incluindo cozinheiros, camareiras, jardineiro, governanta, mordomo e os tutores das crianças.

O casarão abandonado da família Porto Real e Cervantes é tem uma história que assusta os moradores da cidade. Outrora uma grande família de latifundiários que habitava essa morada, seus membros foram morrendo um a um, de formas surpreendentes ou mesmo assustadoras. Como a família possuía diversas terras e seu patriarca, Bartolomeu Porto Real e Cervantes, era conhecido pela sua rigidez e pela forma violenta como tratava os orumis escravizados de seus latifúndios, se especula que o destino de sua família tenha sido produto de uma maldição rogada por uma feiticeira. Outros acreditam que, como ele estava em disputa com os nativos da nação da mata por uma de suas terras, o desmatamento que ordenou teria soltado uma doença misteriosa em seus capatazes, que depois teria sido transmitida para ele. O fato é que a doença existiu, embora não se saiba sua causa. Primeiro, os feitores da fazenda adoeceram, tendo febre, dificuldade em respirar e prisão de ventre. Depois, o próprio Bartolomeu veio a adoecer. Na tentativa de melhorar de saúde, foi transferido para sua mansão em Porto Divino, mas não adiantou e ele morreu após vinte dolorosos dias.

Seu filho mais velho tentou tocar os negócios do pai, mas foi alvo de um ataque nativo nesta mesma fazenda que estava em disputa. Uma flecha envenenada acertou sua barriga e deu fim à sua vida. Meses depois, seu filho mais novo viajava para esta mesma fazenda,

porém já com o intuito de vendê-la, uma vez que estava trazendo muitos problemas. A venda foi feita com sucesso. Porém, na volta para a cidade, quando sua caravana trazia o pagamento numa arca de ouro, sua carruagem foi atacada e saqueada. Todos os membros foram mortos na emboscada. Diante de tal fato, a esposa de Bartolomeu enlouqueceu. Tendo perdido o esposo e os dois filhos mais velhos, passou a vagar pela cidade, sem destino. Num acidente, foi atropelada por uma carroça e pisoteada por um tapiru, a anta gigante que ia a frente.

Com tantas mortes acontecendo, a filha jovem do casal, tida como a luz e a esperança da família, não suportou viver sem seus entes queridos depois de tanto sofrimento e se matou enforcada na escada do salão principal. Os parentes distantes demoraram a reclamar a casa e houve um litígio pela herança que se arrastou por anos na justiça, atrasando sua venda. Além disso, o casarão já foi invadido e saqueado algumas vezes, mas todos os ladrões que por ele passaram, coincidentemente, tiveram uma morte horrível mais tarde. Um foi esfaqueado por um comparsa, outro foi baleado num tiroteio com a milícia e outro morreu afogado ao tentar nadar bêbado.

Sobraram na casa apenas os seus móveis de menor valor, que a esta altura já estão apodrecidos. Quando finalmente um herdeiro foi definido, ninguém queria comprar o imóvel. Não porque havia perdido completamente seu valor de mercado, mas porque todos temiam que estivesse amaldiçoada, fosse infectada com a doença que matou o patriarca Bartolomeu, fosse com forças sobrenaturais que teriam causado a morte dos outros Porto Real e Cervantes.

O casarão de Sidônio Legítimo é o mais protegido do bairro. Isso não se deve a ser o mais patrulhado, mas sim pela quantidade de reforços, cercas, muros, arames, alarmes e armadilhas que colocou. Militar aposentado, Sidônio é um homem severo, autoritário e conservador. Possui uma paranoia em relação à segurança. Sua casa é protegida contra a possibilidade de assalto, de uma invasão estrangeira e de uma revolução pela independência. Sua família não suportou seus modos agressivos e sua obsessão com a segurança da casa e a esposa foi com os filhos morar com uma irmã. Ele vive sozinho na casa, armado, dizem alguns, esperando pelo dia em que alguém tentará invadi-la. Um homem faz compras para ele e as deixa na porta em troca de um pagamento e o ex-militar faz a própria comida. De tantas proteções, os ladrões especulam que o casarão tenha riquezas bem protegidas. Porém, para os que conhecem as motivações de Sidônio Legítimo, não seria uma surpresa se a mansão não tiver muita coisa de valor.

Feira do Povo

Esta feira teve início no primeiro povoado da Baía das Divindades, quando os primeiros colonos começaram a vender comida. Com o passar do tempo, a feira, e a cidade, foram crescendo bastante. Hoje, boa parte do comércio de abastecimento da cidade vem através da Feira do Povo. Ali está o ganha-pão de muita gente, além de compras baratas para a maioria da população. A feira começa a ser montada cedo, quando o sol ainda está nascendo, e se encerra ao por do sol, todos os dias exceto aos domingos.

Quem andar por suas ruelas pode sentir o cheiro de frutas frescas, mangas, jacas, siriguelas; presenciar um cordeiro sendo abatido e esquartejado no açougue, para que sua carne seja vendida; ouvir os comerciantes do povo de fogo discutindo com os guivanos pelo preço de uma especiaria com sotaques tão distintos que não se sabe que língua está sendo falada; escolher os peixes e mariscos mais frescos na barraca dos pescadores, enquanto um deles talvez tente lhe empurrar um que já está perto de ficar passado; ver a madame colona andando com seus empregados e levando um lenço ao nariz para se poupar do cheiro da feira, uma mistura de frutas pisoteadas, sangue de animais, incenso hayadin e algumas mercadorias estragadas. Tudo isso faz com que um simples passeio na Feira do Povo seja uma experiência única.

Subúrbio

Nas partes mais afastadas da cidade, a população mais pobre vive em bairros muito populosos, similares a favelas. As casas, em grande parte, são feitas de barro, de taipa ou de alvenaria muito rudimentar. As ruas são desordenadas e existe muita criminalidade. Os roubos, os assassinatos e o tráfico de substâncias proibidas faz a população local refém dos criminosos. A maioria das pessoas, porém, são trabalhadores que acordam bem cedo para ir ao centro da cidade, ao porto e às lojas dos bairros comerciais. Embora seja muito mais comum que os trabalhadores e servos residam nas residências de seus senhores, há aqueles que são trabalhadores livres ou que possuem um pequeno negócio e que vão ao centro da cidade para vender seus produtos.

Centro

Aqui é o centro comercial e residencial da cidade. Fica no planalto, acima do nível do mar. Em grande parte, é composto por lojas e ruas comerciais. Ao redor deste espaço estão casas de pequenos burgueses e de trabalhadores livres. A vida começa um pouco mais tarde

que na feira ou no porto, pois os negócios se iniciam cedo pela manhã, porém algumas horas após o nascer do sol.

É muito comum que as pessoas morem no mesmo lugar em que possuem uma loja, que funciona no andar térreo enquanto a residência fica no andar de cima. Também é comum que os trabalhadores destes estabelecimentos morem nas casas de seus patrões ou em residências próximas.

Embora seja muito movimentado durante o dia, o Centro fica completamente deserto durante a noite e, assim, torna-se um espaço perigoso de transitar, devido aos assaltos frequentes. Não é incomum que uma ou outra loja apareça arrombada ocasionalmente, muito embora os comerciantes exijam do governo maior presença da milícia.

Em algumas ruas, entretanto, os vendedores se reúnem para pagar mercenários para vigiar durante a noite, ou ainda bandos de mercenários para recuperar mercadorias roubadas quando o prejuízo é muito grande.

Praia dos Mortos

Esta praia pouco habitada foi palco de muitos massacres. Situada num trecho acessível apenas através de barco ou descendo uma ribanceira íngreme, nessa praia aconteceram execuções de tribos inimigas de nativos, mais tarde de escravos rebeldes e, mais recentemente, assassinatos criminosos. Ao longo dos séculos, os corpos eram enterrados na própria praia.

Criou-se a lenda de que a praia é assombrada e que a noite é possível ouvir as vozes dos mortos. Por isso, o lugar passou a ser conhecido como Praia dos Mortos. Dizem que, ainda hoje, quando execuções clandestinas são feitas, seja por particulares, por criminosos ou pelo próprio governo, a praia ainda é utilizada. Aqueles mais religiosos, porém, acreditam que o lugar está carregado de energias negativas e de que é possível não só ouvir, mas se comunicar com os mortos, e até mesmo fazer com eles pactos escusos.

A muralha

A parte mais alta da cidade é uma formação rochosa natural composta de três morros muito próximos. Por conta disso, foi chamada pelos nativos de muralha. Com a chegada dos colonos, Zagro escolheu este local para assentar postos de observação militar, fortes, a parte administrativa da cidade e o palácio do Vice-Rei. Aqui se tem a parte mais vigiada e mais alta da cidade.

Suas ruas são limpas e organizadas, até mais que Nova Lavença. Se um dia algum invasor tentar tomar Porto Divino, terá muita dificuldade para conseguir acessar essa parte da cidade, estrategicamente escolhida para abrigar seus líderes e parte de suas defesas.

Infelizmente para os mais humildes que aí trabalham ou para os que possuem qualquer assunto a resolver no palácio, é preciso subir diversas ladeiras ou escadas para aí chegar. Para os mais idosos, isso é um problema.

No passado, os escravizados carregavam seus senhores em cima de liteiras numa subida penosa. Atualmente, alguns se arriscam no lombo de um tapiru. Porém, acredita-se que para o Vice-Rei ou para os nobres existem passagens dentro da rocha, num complexo de masmorras que também serve para esconder e abrigar o governo em caso de um confronto.

A orla dos ricos

Na parte norte da cidade, à beira mar, os novos ricos, especialmente os comerciantes, que não conseguiram adquirir títulos de nobreza ou comprar uma mansão na Nova Lavença, as praias do litoral norte foram um lugar atrativo para se estabelecerem. Neste bairro residencial se encontram mansões tão suntuosas quanto aquelas da Nova Lavença, porém as ruas são descuidadas e o bairro é de acesso mais difícil. É preciso caminhar muito ou ir a cavalo para poder acessá-lo. Em alguns pontos, é preciso mesmo ir pela areia, pois a mata não permite o acesso.

4.14. Figuras relevantes

Língua de Demônio

Mauro dos Anjos é um jovem colono de família nobre, que viajou para Akrávila para estudar direito e voltou transformado de sua viagem. Para sua família, ele se tornou um libertino, um agitador e um perdido. Para ele, voltou revolucionário, de mente aberta e um poeta. E é justamente através das poesias que seu nome acabou sendo conhecido por toda a cidade e, inclusive, fora dela. De teor satírico, político, questionador ou erótico, seus versos conquistaram mulheres, juntaram admiradores e alguns inimigos. Principalmente inimigos. Entre eles, o Vice-Rei Tomás de Madrazo.

Mauro é profundamente crítico em relação à corrupção do governo e da nobreza, o que lhe rendeu muito ódio nesses círculos. Mas foi um poema em específico, sobre o nariz do Vice-Rei e o “cheiro de corrupção” que lhe rendeu o título de Língua de Demônio. Sua atitude questionadora e satírica fez com que deixasse de ser convidado em algumas festas ilustres. Muitos nobres o desprezam por sua postura e suas opiniões. Sua prisão por desacato à

autoridade e contravenção da ordem pública já foi decretada algumas vezes. Porém, Língua de Demônio se safou de todas, seja porque possui amigos influentes ou porque alguém lhe pagou sua fiança. Hoje, Mauro dos Anjos certamente é um dos artistas mais renomados e controversos de Porto Divino.

Entre seus principais inimigos estão o Vice-Rei Tomás de Madrazo, o mais frequente alvo de suas críticas; a noviça Maria do Socorro; e o poeta Pero Malhoa. As más línguas futricam que ele teve um caso com a noviça e que ela teria “provado a língua de demônio dele”. O fato é que ela lhe teria escrito um poema inflamado criticando-o, ao passo que ele teria escrito uma resposta, tirando sarro dela. Não se sabe se o caso é apenas uma fofoca ou algo real, mas sendo uma noviça, este tipo de envolvimento lhe seria proibido.

Quanto a Pero Malhoa, a disputa é mais antiga. Este último é um apreciador ferrenho de poemas complexos, de métrica e compasso impecáveis e defende um tipo de arte que fala da beleza de objetos, de formas geométricas e de uma apreciação que precisa ser treinada no espectador.

Toda a disputa começou quando Mauro falou num sarau, em alto e bom tom, que este é um tipo de arte enfadonho, pretensioso e sem propósito. Disse que tais poemas “serviriam melhor para se limpar o rabo”. Obviamente, isso provocou a risada de alguns e a ira de Malhoa. Desde então, ele tenta desmerecer publicamente a arte e a figura do Língua de Demônio e os dois nunca são convidados juntos para uma mesma reunião. Exceto quando se está buscando polêmica.

A matrona orumi

Depois da morte da Matrona Mazumbi, houve repetidas tentativas de limitar, desarticular ou sabotar a influência de uma nova matrona entre os orumis. Levou alguns anos até que uma matrona conseguisse novamente estender sua influência para além do campo da religião e se tornar uma referência para todo o povo orumi. Hoje, este posto é da Matrona Mambu, a mais velha dentre as sacerdotisas orumis.

Os fiéis lhe procuram para pedir conselhos e ela é muito respeitada entre seu povo. Entre as matronas vivas, é a líder da Irmandade das Imortais e conhece os segredos mais importantes de sua religião. Atua como uma líder política em questões que dizem respeito ao bem estar de seu povo. Dizem que ela foi guiada na irmandade pelo espírito da própria Matrona Mazumbi, morta na revolução dos libertos.

Profeta

Todos os dias, desde pouco depois da alvorada até o pôr do sol, Bento d'Anunciação vai para a Praça do Forte da Muralha, no centro da cidade, para pregar as palavras do Rei dos Deuses. Bento se considera um mensageiro enviado pela própria divindade para alertar os homens sobre seus pecados para que mudem seus modos de vida. Em especial, a pregação de Bento visa alertar os transeuntes sobre o apocalipse zumbi que se aproxima, segundo ele. A erva dos mortos seria uma criação do Anjo Caído para tentar destruir a humanidade. Se não for detida sua venda e seu consumo, todos se transformarão em zumbis. Pior que isso, mesmo aqueles que não são viciados serão atacados pela horda de zumbis quando o fim do mundo estiver próximo. E chegará primeiro na Baía das Divindades. De acordo com Bento, o descaso das autoridades e a crescente onda de novos usuários já tornou a situação insustentável. A horda de zumbis trará o fim da humanidade já no próximo regalia.

A mulher-soldado

Manoela Alexis sempre sonhou em entrar para o exército. Desde criança, seu pai lhe criou como se fosse um menino. Isso porque, em verdade, ele desejava ter um filho, que seguisse a carreira militar, assim como ele. Porém, sendo sua única filha uma menina e tendo sua esposa falecido, a criou do jeito que sabia. Manoela desde jovem demonstrava interesse por atividades competitivas ou que exigiam esforço físico. Apesar de não ter um porte físico muito avantajado, costumava vencer por sua tenacidade. Ela nunca teve o sonho de se casar, como outras meninas de sua idade. Quando jovem, começou a se interessar por rapazes que estavam envolvidos no meio político, para a raiva de seu pai. Com o tempo, passou a desejar participar de batalhas e de revoluções. Porém, sendo uma mulher, não lhe seria permitido.

Quando o império de Laguerre tentou invadir a colônia, ela se disfarçou de soldado com a farda de seu pai e lutou na batalha, tendo apenas 18 anos. Poucos sabem de seu segredo. Hoje, ela anseia por uma oportunidade de mostrar novamente seu valor em batalha, ainda que ninguém saiba que ela é o soldado misterioso.

Manoela tem um segredo, entretanto, que ela não compartilha com ninguém. Todas as noites ela tem sonhos nos quais os deuses vêm lhe dizer que ela tem uma missão: a de um dia tornar a Baía das Divindades um reino livre, com seu próprio rei. Assim, seu povo terá o devido valor e uma vida melhor.

Ela não conta para ninguém sobre seus sonhos porque acredita que podem achá-la louca ou taxá-la de bruxa. Da mesma forma, poucas pessoas puderam presenciar o quanto Manoela é habilidosa com a espada. Seria algo impressionante. Seus próximos objetivos são

achar uma espada, uma armadura e uma pistola que estejam no nível de sua missão. Ela ouviu falar sobre as armas feitas de barilium e está em busca de mais informações sobre esses artefatos.

Ela tem especial ódio pelos políticos da nobreza e pelos que governam ou mercam com muita corrupção. Muitos dos que se engajam em atividades revolucionárias tem o seu apoio facilmente.

A vidente guivana

Quando veio para Porto Divino num navio repleto de guivanos, Juanita desejava um lugar para trabalhar e ganhar seu sustento. Pensava que ali isso seria mais fácil, e que finalmente poderia ter um filho, um sonho antigo. Juanita desejava ter sua própria família e sustentá-la sozinha. Porém, pouco depois de ter chegado à cidade, ela passou a ouvir vozes que outros não ouviam e ver coisas que outras pessoas não viam. Seu povo e o povo de Porto Divino pensaram que estava louca.

Mas, em verdade, ela começava a despertar os dons da clarividência e da clariaudiência. As coisas que via e ouvia estavam acontecendo, tinham acontecido ou iriam acontecer. Era difícil para ela distinguir. Às vezes, via a morte de um ente querido que estivesse distante, com riqueza de detalhes, como se estivesse diante dele, mas não tinha como saber se aquilo tinha ocorrido, ainda ia ocorrer ou estava ocorrendo naquele momento. Depois de algum tempo, ela ouviria a notícia e tiraria suas conclusões.

A respeito de muitas das coisas que via ou ouvia, nada podia fazer. Muitas das pessoas que apareciam em suas visões, ela sequer conhecia. Numa ocasião, por exemplo, ouviu uma conversa na qual uma mulher contava para um homem casado que estava grávida dele. Poucos dias depois, esta mulher lhe procuraria lhe pedindo para ler sua sorte, se deveria ter o filho ou não

Com o tempo, porém, Juanita passou a entender que todos aqueles que ela via ou ouvia tinham, de algum modo, alguma relação com ela. Primeiro ela percebeu o que acontecia com pessoas próximas, conhecidas. Depois, passou ter ciência de coisas envolvendo pessoas que ela viria a conhecer as pessoas no futuro. Alguns desses desconhecidos que lhe apareciam eram, em verdade, conhecidos de outras pessoas que eram próximas a Juanita, mas ela só viria a descobrir depois.

Com o tempo ela passou a se dar conta de que estava numa teia complexa de acontecimentos, mas que nem tudo lhe seria revelado, e que nem tudo que lhe era revelado era

possível compreender. Tentou explicar essas coisas para outros, mas ninguém lhe entendia. Achavam que estava louca.

Porém, foi acolhida pela Viziune, a religião dos guivanos. Lá, outras mulheres compreenderam que seu dom era muito forte e por isso raro e que deveria ser valorizado. Mas que ao mesmo tempo poderia ser um fardo pesado para carregar. As coisas que Juanita via ou ouvia, muitas vezes, cobravam um preço de sua mente, lhe sugavam as energias. Era difícil ter um contato tão profundo com problemas tão sérios. Mas com o passar dos anos, ela entendeu como controlar parcialmente esse dom e como utilizá-lo para o proveito de seu povo, daqueles que lhe procuravam e do seu próprio.

Assim, passou a atender as pessoas como uma prestação de serviço, exceto os mais próximos e aqueles que estavam envolvidos na Viziune, para os quais suas adivinhações eram feitas de graça. Porém, era muito comum que ela visse ou ouvisse coisas sem qualquer controle ou aviso, de forma espontânea e aleatória. Às vezes, suas visões e audições lhe deixam tão cansada que ela se isola do resto do mundo por dias. Em alguns casos, pessoas que sequer a conheciam foram abordadas por ela para receber informações valiosas sobre o passado, o presente ou o futuro. Muitos a tomaram como louca, mas alguns ficaram atordoados com suas revelações.

Finalmente, Juanita conseguiu ter seu filho. O pai, um vendedor de cavalos nômade, sequer soube que ela havia tido uma criança. Ela o tem criado sozinha, lhe provendo tudo o que o filho necessita. Com o passar dos anos, Juanita percebeu que o menino possuía o mesmo dom que ela, um fato que tem mantido em segredo.

A Condessa

Sua Graça a condessa Dona Madalena D'Ouro Aveiro Hernandez Dragão do Mar é a principal herdeira da família Dragão do Mar, que detém grande parte da frota de navios comerciais que faz o trajeto da colônia para a metrópole e vice-versa. Por lidarem com eficiência com os riscos do oceano, sua família enriqueceu e ganhou muito prestígio ao longo dos séculos, de tal maneira que se tornou uma das mais influentes politicamente e recebeu terras da coroa tanto na metrópole como em Porto Divino.

Embora tenham sempre residido em Akrávila, o pai de Dona Madalena fixou residência em Nova Lavença para melhor poder administrar seus negócios na cidade colonial. Com sua morte, sem ter filhos homens, a administração dos negócios caiu nas mãos de sua filha mais velha, que se tornou condessa. Agora, Dona Madalena é considerada uma das figuras mais ricas de Porto Divino. Ricas e controversas.

Ela costuma oferecer festas grandes e extensas em sua mansão, regadas a muita comida e bebida, música e artes. Ela aprecia festas à fantasia e, durante o regalia, o baile de máscaras. É frequentemente generosa na comida e na bebida que oferece a seus convidados, tendo iguarias caras, importadas ou raras à disposição. O ponto alto de suas festas são os sarais. Existe um em especial, chamado por ela de Sarau do Vinho.

O tema da festa é a degustação de vinhos importados, de safras, tempos e lugares muito distintos. Porém, o sarau também é um ponto de encontro para o consumo de *devaneio* pela nobreza colonial. Em certo ponto da festa, depois que já começou a degustação de vinhos e após já terem sido declamadas várias poesias, a droga começa a ser consumida. Muitos convidados, inclusive, preferem declamar seus poemas enquanto estão sob efeito do *devaneio*. Para estas pessoas, os versos sobre sentimentos, lugares distantes e metáforas criativas ganham outros efeitos nessas condições.

Os conjuradores

Augusto Bonifácio e Hugo Andarilho são amigos desde a infância. O primeiro, um jovem colono de família pobre, cujo pai trabalhava no porto, como estivador. O segundo, um jovem descendente de orumis que cresceu ajudando sua mãe a cuidar de seus irmãos após a morte do pai. Mas não é aí que reside sua distinção, mas sim no interesse dos dois pela política.

Em comum, tiveram a sorte de serem alfabetizados e sempre possuíram o gosto pela leitura. Tanto que o primeiro tornou-se um rábula e o segundo tornou-se um professor de lógica. Os livros de direito, de economia e de lógica despertavam o interesse dos dois.

Foi através de amigos alfaiates, porém, que conheceram a política. Os dois foram arrebatados pelas ideias de independência e acalentam secretamente um desejo de libertar a colônia de Akrávila. Aqueles que escutam essas opiniões dividem-se entre os que as considera um idealismo cego e inviável, ideias perigosas que devem ser mantidas em segredo ou mesmo o remédio necessário que a Baía das Divindades está.

Existem boatos de que os alfaiates estão organizando uma revolta para derrubar o Vice-Rei. Porém, para outros, isto é só um fogo de palha que nunca irá dar em nada.

O Coronel

Caio Máximo D'Império ganhou muita notoriedade na política colonial. Filho de colonos, é formado em Direito, em Akrávila. Apesar de não ser de família rica, seus pais fizeram um esforço para lhe dar as melhores oportunidades. E Caio, sendo um oportunista,

aproveitou todas elas ao máximo. Serviu ao exército de forma voluntária e, como tinha maior instrução, foi promovido ao cargo de tenente. Em seguida, começou a advogar, mas viu que não era aquilo que queria. Desejava algo de maior importância, mais poder.

Assim, acumulou riquezas e comprou um latifúndio. Sua administração capaz lhe rendeu ainda mais riquezas e influência. Conseguiu se articular para entrar para a assembleia. Com um acordo sigiloso com o exército, representava seus interesses lá dentro. Foi construindo alianças e evoluindo na política.

Não se sabe que métodos ele utiliza, mas muitos acham que Caio Máximo D'Império enriqueceu muito e muito rápido, alguns acreditam que agindo de forma mafiosa. Primeiro, ele ganhou dinheiro suficiente para comprar o título de Conde. Depois, o exército o promoveu ao título de Coronel, devido a seus serviços prestados e à sua atuação na defesa do território em cargos de chefia. Aqueles que desconfiam dele acreditam que os acordos comerciais que aprovou na Assembleia o favoreciam e que muitas das obras do governo tinham aliados ou parceiros de negócios como beneficiados, numa rede de “toma lá dá cá”.

Outros dizem que ele estaria disposto a tudo para conseguir o que deseja: fraudar documentos, comprar votos, ameaçar pessoas e até mesmo mandar matar desafetos. Ao mesmo tempo, ele faz uma grande publicidade de suas conquistas políticas e administrativas, o que o faz ser adorado por parte do povo.

Hoje, o Conde e Coronel Caio Máximo D'Império foi indicado prefeito de Porto Divino. A população tem uma visão mista sobre ele. Alguns o amam e outros o odeiam. Sua gestão tem sido progressista e eficaz, o que o tornou mais admirado, embora ele tenha articulado o aumento dos impostos, uma medida impopular. Muitos pensam que ele está tentando angariar o apoio da nobreza local para se tornar o próximo Vice-Rei. Há quem acredite que o monarca jamais irá lhe dar este cargo, posto que Caio Máximo seria perigoso demais para este cargo, iria reivindicar para si muita autonomia, tentando rivalizar com o poder do imperador de Akrávila.

4.15. Eventos relevantes

A Regalia

Conta a lenda que Tarcísio, um dos primeiros monges devotados ao Rei dos Deuses estava muito triste e sobrecarregado com a seriedade de seus votos de abstinência. Inquieto, rezou e pediu para que a divindade lhe concedesse ao menos uma semana para que pudesse fazer o que quisesse e mergulhasse nos prazeres. Como resposta, o Rei dos Deuses lhe lembrou da seriedade de seus votos e do sacrifício pelos outros. Então, Tarcísio lhe pediu que,

se aquela permissão não pudesse ser dada a ele, que ao menos fosse dada às outras pessoas que não haviam feito seus votos.

Assim, o demiurgo concedeu ao povo uma semana de indulto para que pudesse se divertir. Tarcísio, então, ciente da natureza de sua missão, compreendeu que seu caminho era o espiritual, e não o mundano, mas ficou feliz de poder levar alegria para outras pessoas através de sua ação. Dessa forma, a semana de festa ficou conhecida como “A Regalia”, posto que é dado às pessoas “o direito de fazer tudo”, ou seja, de agir como os reis do mundo dos mortais.

Em Porto Divino, A Regalia é uma das festas mais esperadas no ano. Nas ruas, as pessoas saem fantasiadas ou com máscaras e há muita bebida e música. Existe um clima de celebração e de maior liberdade. Alguns, mais conservadores, são contra a celebração, pois julgam que enche as ruas com bêbados, pessoas fazendo sexo em becos escondidos e vendedores de substâncias proibidas. Para outros, porém é a marca registrada da cidade, seu ponto forte, o prazer de ali morar.

A Regalia de Porto Divino herdou algumas características da de Akrávila e de Unimânia, como a separação por dias. Em cada dia são permitidos excessos de um tipo. No primeiro dia, na abertura da Regalia, há vários bailes de máscaras na cidade, marcando o início da festa. No segundo dia, as fantasias continuam em cena e os carros alegóricos saem às ruas para desfilar.

No terceiro dia, a ideia é extravazar sua ira. As pessoas quebram pratos dentro de suas casas, constroem bonecos de madeira para serem espancados no meio da rua, geralmente representando alguma figura pública infame ou algum desafeto do dono do boneco, e gritam a plenos pulmões em praça pública, sem por isso serem taxadas de loucas. Além disso, são comuns torneios clandestinos de luta, apostas em brigas e rinhas de galo ou de cães.

No quarto dia, as pessoas oferecem banquetes, é o dia dos excessos com a comida. No quinto, as pessoas saem de suas casas para voltar bêbadas, ou não voltar. Recentemente, alguns começaram a associar este dia ao uso de outras substâncias além do álcool, inclusive as ilícitas, como o *devaneio*. O sexto dia é uma celebração com música e dança, mas recentemente, por razões desconhecidas, também tem sido um dia associado por alguns à luxúria e aos prazeres do sexo.

Existe um dizer popular em Porto Divino que é o de que “o regalia começa no luxo e termina no lixo.” Isto se refere ao fato de que tudo começa muito bonito e elegante, com máscaras e desfiles, para terminar com todos bêbados e jogados pelas calçadas. A segmentação em dias temáticos já foi muito mais tradicional. Porém, ao contrário do que

ocorre na metrópole, em Porto Divino o regalia é muito mais caótico. Embora os dias concentrem celebrações de certos tipos, as pessoas comem, bebem, dançam e fornicam ao longo de toda a festa. Ao sétimo dia, enfim, as pessoas descansam, é um feriado local reservado para esse objetivo.

O dia mais longo do ano

Esta celebração religiosa possui significados diferentes para vários dos povos de Porto Divino: para os colonos, é o aniversário de nascimento do Andarilho e é uma festa de sufrágio universal, na qual as pessoas buscam fazer algo em benefício das outras, em especial dos miseráveis, dos doentes, das prostitutas, dos ladrões, dentre outros. É regada a música e vinho e celebra amizade e fraternidade. Para os nativos, é o dia em que Jarassé escolhe para caminhar pela terra, dar bênçãos aos merecedores e punições aos vis.

Para os orumis, é o único dia em que Abu-Malê retira suas vestes para curar suas feridas ao sol e recarregar suas energias sozinho. Portanto, um dia de isolamento e reflexão para os fiéis e de esperança para os doentes. Para os guivanos, o dia mais longo do ano é dedicado a Samira, a deusa do sol. Em sua homenagem são feitas celebrações e rituais, há muita música e muita dança.

Quanto aos daelumnors, é uma festa dedicada a Hubal, o patriarca. O fiel deve acordar bem cedo, fazer orações e deve fazer uma doação em ouro para os pobres e dar uma festa em nome de Hubal. Geralmente, a festa e a doação são feitas pelo patriarca da família, que teria a responsabilidade e as condições de fazê-lo.

A lavagem da fé

A celebração deste dia começou quando devotos colonos do Andarilho e da Senhora num gesto de humildade, decidiram lavar a escadaria mais alta de Porto Divino. Primeiro chamada de escadaria da muralha, foi rebatizada como escadaria da fé. Em época semelhante, os devotos orumis de Majana e Abu-Malê começaram o mesmo rito, num gesto de humildade e respeito a suas divindades.

Hoje, a festa agrega fiéis de ambas as religiões, que cedo pela manhã sobem a escadaria fazendo a lavagem em grupos e entoando cânticos de seus credos. Acredita-se que aqueles que sentem culpa e estão arrependidos de ações que cometeram devem ir até a escadaria da fé para lavá-la e em seguida devem procurar corrigir o mal que fizeram.

A vitória contra o Dragão das águas

Esta festa, em verdade, teve início em Akrávila, mas foi transportada para a colônia. Neste dia, Zagro, o Conquistador, teria vencido o dragão dos mares numa batalha mortal. A serpente dos oceanos era a principal razão pela qual Akrávila não conseguia explorar as terras mais distantes e sua derrota foi fundamental para a criação do Império Akravilio. Poemas, peças de teatro e canções narram uma batalha épica, na qual o imperador navegante teria arriscado a própria vida e lutado quase sem chances de vencer, mas triunfou. Com sua lança, que alguns dizem ter propriedades mágicas e sagradas, o monarca atingiu a criatura com um golpe fatal na garganta.

Como seu poder superava em muito o dos homens, pensa-se que o imperador navegante tinha poderes sobrenaturais. Alguns lhe atribuem até mesmo a condição de avatar ou semi-deus. Esse dia é dedicado aos navegantes e eles fazem festa nas docas. Mesmo os marinheiros que estão em alto mar comemoram o dia da vitória contra o dragão das águas.

Zagro é homenageado com fogos de artifício, canções e poemas épicos em sua homenagem e, desde os últimos anos, com saraivadas de tiros com armas de fogo. Com o passar dos anos, criou-se o hábito de comer frutos do mar nesta data, preferencialmente carne de enguia ou de alguma cobra marinha, embora em muitos lugares se coma polvo, lula ou algum peixe muito grande.

A retribuição da Amazona

Esta festa existe no continente da Unimânia há mais de um milênio. Acredita-se que a Amazona, que teria um dia andado entre os humanos como uma mortal, lutou e venceu o dragão do reino de Sarkov, que estaria governando a região como um rei tirânico, fomentando guerras e demandando tributos de reinos vizinhos. Como seu poder superava em muito o dos humanos, ninguém se atrevia a desafiá-lo, até que surgiu a Amazona.

Desde então, este dia passou a ser celebrado em Sarkov e nos reinos próximos, incluindo Akrávila. Em Laguerre, é comemorado também como o dia do aniversário de Patricia Courage, que venceu o rei vampiro e libertou o país do domínio estrangeiro. Acredita-se que ela era um avatar da amazona, que teria vindo com um propósito de justiça. De acordo com esses crentes, a deusa enviaria um avatar a cada quinhentos anos para uma grande retribuição. Na colônia, os devotos dessa deusa lhe fazem orações e ofertas e lhe pedem forças para fazer justiça. Alguns dizem que nesse dia devem escolher uma injustiça para agir e corrigir, seja em sua vida ou na dos outros. Não é raro que seja, também, um dia de batalhas.

A quadrilha camponesa

Esta é uma festa que também teve origem em Akrávila e foi transportada para a colônia. Por muitos anos aconteceu exclusivamente no campo, por isso seu nome. As cidades são enfeitadas, ficam coloridas, há banquetes públicos, bebidas, música e dança. Com o passar dos anos, passou a ser replicada também na cidade, embora seja ainda no campo que ocorra com mais frequência e mais importância. A participação era, inicialmente, muito mais frequente entre os camponeses e pessoas mais simples, porém, depois, a maioria da população passou a aderir-la.

A greve da milícia

Com o crescente problema da criminalidade em Porto Divino, a atuação da milícia se tornou uma demanda mais forte. O problema é que o Vice-Reinado possui pouca estrutura para manter uma milícia conforme a necessidade da colônia. Como resultado, o contingente é reduzido em relação à demanda e seus homens possuem poucas armas ou lhes falta melhor treinamento. Além disso, os milicianos acreditam que seus soldos são muito insuficientes para o risco que correm. Como resultado, Porto Divino sofreu a primeira greve da milícia alguns anos atrás. A greve foi desastrosa de muitas formas: reivindicando melhores soldos, os milicianos se amotinaram. Os criminosos aproveitaram da situação para fazer assaltos, saques e aterrorizar a cidade.

A resposta do Vice-Reinado foi reprimir a greve e colocar o exército na rua para conter o caos. Muitos milicianos foram punidos por deserção ou insubordinação. Alguns, inclusive, foram punidos com a morte. Porém, para não afastar a grande maioria dos milicianos de seus postos e conter a situação, Tomás de Madrazo decidiu aumentar seus soldos. Entretanto, ninguém ficou totalmente satisfeito com a situação.

O governo sentiu um golpe pelo caos que se instaurou e pela necessidade de aumentar os soldos, a milícia achou o aumento insuficiente e se resentiu por aqueles que foram punidos, e o povo foi mais uma vez e com mais intensidade alvo dos crimes e da violência.

Há quem acredite que alguns grupos de milicianos foram responsáveis pelos próprios crimes, numa tentativa oportunista de instaurar o caos mais rapidamente, mas não se sabe até que ponto os boatos podem ser verdadeiros, ou mesmo se o são. A opinião das pessoas em Porto Divino se divide: para alguns, a greve é uma desordem desrespeitosa com a população e deve ser reprimida pelo governo e a culpa é dos amotinados; para outros, é uma consequência do tratamento inadequado que os milicianos tem recebido, o que é culpa do governo. A

maioria das pessoas, porém, teme uma nova greve, pois a cidade que já costuma ser perigosa se torna palco de uma confusão ainda maior.