Jurema Sagrada: A Origem



A jurema sagrada é uma tradição nordestina que se iniciou com o uso da jurema (bebida) pelos índigenas da região norte de nordeste do Brasil, tendo passado por influências de variadas origens, da feitiçaria Europeia á pajelança, xamanismo índigena, passando pelas religiões africanas, pelo catolicismo popular, e até ao esoterismo moderno.

A planta:

A jurema (planta) é uma das muitas espécies das quais acácia é o gênero.

As acácias sempre foram consideradas plantas sagradas por diferentes povos e culturas de todo o mundo: Os egípcios e hebreus veneravam a '' acácia nilótica (sant,shilttim,senneh) os hindus a ''acácia arábica'' (aluazá), os incas e outros povos indígenas da américa do sul veneravam a '' acácia Cebill'' (Vilca,Huillca,cebill) e os índios do nordeste brasileiro tinham na '' acácia jurema'' (jurema, jerema,calumbi) a sua árvore sagrada, a sua acácia, ao redor da qual desenvolveu-se essa tradição hoje conhecida como jurema sagrada.

Depois da chegada dos africanos no Brasil, quando estes fugiam dos engenhos onde estavam escravizados, encontravam abrigos nas aldeias índigenas, e através deste contato, os africanos trocavam o que tinham de conhecimento religioso em comum com os índios. Por isso, até hoje, os grandes mestres juremeiros conhecidos, são sempre mestiços com sangue índio e negro. Os africanos contribuíram com o seu conhecimento com o

culto dos mortos (Egum) e das divindades da natureza... Os orixás,voduns, e inquices. Os índios, estes contribuíram com o conhecimento de invocações dos espíritos de antigos pajés e dos trabalhos realizados com os encantados das matas e dos rios.

Daí a Jurema Sagrada se compõe de duas grandes linhas de trabalho: A linha dos mestres da jurema, e a linha dos encantados.

Fundamentos Magistícos da Jurema Sagrada.

Para manter uma conexão espiritual com seus mentores e entidades de jurema, é necessário possuir os seguientes materiais para o altar:

Cachimbo para o fumo, o altar com os copos e taças e o maracá.

Este altar deve ter as taças para representar sua (mestra de frente) na jurema, e os copos para representar(seu mestre de frente) da jurema. No altar deve-se também ter os copos firmados do seu caboclo(a), preto velho(a).

A taça representando o feminino e o copo representando o masculino.

Firmando seus copos conforme a sua corrente espiritual designada, enche-los de água mineral a cada 15 dias, para renovação das forças e para com o zelo de higiene dos materiais consagrados. Neste altar, pode-se oferecer em um copo ou taça especificamente para a oferta de bebidas, como por exemplo: Cerveja, champanhe,cana,whisky e etc).

Jurema, Catimbó e Encantaria

Hierarquia básica da Jurema

* Mestre: aquele que disponibiliza sua ciência e conhecimento as pessoas.
* Padrinho: É aquele que inicia novos discípulos na Ciência da Jurema.
* Padrinho Mestre: É aquele que já possui vários afilhados que são Padrinhos.

Processo inciatico:

Confirmação
Consagração
Encimentação

Guias da Jurema

Mestres e Mestras: Espíritos que quando vivos foram Guardiões Sagrados da Jurema. Estes podem trabalhar na direita para construção e na esquerda para desfazer.
Encantados: Espíritos que estão ligados a natureza. Não morreram se transformaram em um elemento da natureza.
Príncipes: Estes se encantaram, mas não se transformação em elementos da natureza.
Reis e Rainhas: Espíritos antigs que nos passam conhecimento sobre os mistérios da vida e da magia.

Caboclos: Índios miscigenados com brancos, de origem do norte e nordeste brasileiro.
Boiadeiros: Espíritos de fazendeiros, vaqueiros e sertanejos.
Pajés: Índios feiticeiros do Brasil. Uma espécie de Xamã.
Ciganos: Ciganos que vieram de Europa e Oriente e que tiveram contato com os índios do Norte do Brasil.
Pretos Velhos: Espíritos de pessoas que foram escravizados no Brasil. Nem todos são Mestres da Jurema.

Reinos da jurema sagrada.



A Jurema é composta por 12 Reinos. Alguns Mestres são consagrados a uma específica, enquanto outros trabalham com todas misturadas. sete cidades, sete ciências: Vajucá, Junça, Catucá, Manacá, Angico, Aroeira e Jurema. Enquanto outro autor, se dividiria em outros onze reinos: Juremal, Vajucá, Ondina, Rio Verde, Fundo do Mar, Cova de Salomão, Cidade Santa, Florestas Virgens, Vento, Sol e Urubá

1ª Reino do Juremá: Composto pelas cidades: Estrela Dalva, Campos Verdes e Juremá. São feiticeiros e trabalham com ervas. Formam as primeiras famílias de Catimbozeiros que se iniciaram na Jurema.
O governante é Tupã também chamado de Rei Tanaruê. Este não se incorpora ou acosta, por se tratar do Deus Maior dos Índios.
Aqui trabalha toda a família de Tupinambá.
Os Mestres que tomam a frente desta cidade são: Mestre Inácio de Oliveira, Roldão de Oliveira e Maria Acais.

Trabalham diretamente com a Ciência da Jurema, com a prosperidade, o conhecimento e na saúde.

2ª Reino Vajucá: Constiuido pelas cidades: Aldeia Vajucá, Aldeia Mata Virgem e Aldeia Arruada. Muitos caboclos e pretos velhos trabalham neste reino que diz esta situada na direção norte de RN e PB.
Ele esta divido em duas partes, uma por uma floresta habitada por índios brabos e a outra parte é a Caatinga.
O governante é Rei Heron, senhor das doenças e das pestilências da Terra. Usa um chapéu de palha com franja de agave.
Trabalham com a manipulação da terra através da argila, por exemplo, e fabricam receitas com plantas para usar em cachimbo e defumação.
Os Mestres que tomam a frente desta cidade são: Mestre Carlos, João da Mata e Mestra Faustina.

3ª Reino Tanema: Reino das renovações, da transmutação, da transformação, do equilíbrio e da harmonia. Trabalham com ervas e animais, são eles: Pajés, Ciganos e curandeiros.

4ª Reino Angico: Um dos Reinos mais importantes da Jurema onde trabalham as Mestras Aninha, Joana Pe de Chita, Sibanba. Manipulam os segredos das águas. Trazem proteção, limpeza, fechamento de corpo.

5ª Reino do tigre: Aqui habitam espíritos que foram torturados e massacrados acusados de magia e bruxaria. Trabalha com este reino nas esquerdas, ou seja, trabalhos de destruição e para desmanchar energias densas.

6ª Reino do Bom Florar: São especialistas nas artes da cura. Aqui trabalham grandes mestres iluminados.

7ª Reino Uruba: é a capital da raça negra na Jurema. Encontras aqui culto aos Voduns, Orixas, Pretos Velhos.

8ª Reino 7 Covas de Salomão: Reino do Oriente, do Povo Cigano, da sabedoria. Muda de local de 12 em 12 horas e poucos conseguem contato come este Reino.
Trabalham com orações, invocações, conjurações e cânticos.

9ª Reino Rio Verde: Este Reino encontra se debaixo das águas. Aqui habitam botos, marinheiros, caravelas, sereias, ondinas e tritões.
Suas Aldeias são: Aldeia Rio Verde, Aldeia Riacho Bonito, Aldeia das Ondinas.

A Rainha é Princesa Aurora mãe da pincesinha Flora, Príncipe Rio Verde, Príncipe Boço Jara, Rio Negro e Maresia.
Rainha Aurora se casou com o Príncipe Fleximar e teve com ela dois rios (Verde e Negro) que eram gêmeos e acabaram por ordem do Rei Tanaruê gerando o príncipe solimões, com uma cuia mágica dada por Tanaruê.

Maresia é um encantado filho de um branco com a rainha Aurora e Boço Jara é filho do Rei da Turquia.

O Príncipe Rio Negro se encanta num pé de Taioba roxo e o Rio Verde num Irapuru.

Água Clara é uma das 12 meninas da saia verde é também outro nome como é conhecido o Reino do Rio Verde.

Rio Verde também trabalha como caboclo, porém da o nome de caboclo Lírio.
10ª Reino do Acaes: É porta de passagem para os Mestre mais importantes da Jurema. São eles: Mestre Manoel Cadete, Mestre Machado Bravo, Mestre José Pelintra entre outros.

11ª Reino de Canindé: Reino do Rei Canindé, filho de Tupã, senhor das guerras, festas e bebidas. Daqui vem as explicações para os sacrifícios de animais na Jurema.
12ª Reino de Tronos: Reino dos Principados, Potestades, Anjos e Tronos. É o mais misterioso de todos. Aqui os anjos atuam com trabalhos de purificação.

Encantados:

A Encantaria é um mix de muitos de povos e culturas diferentes. Celtas, Egípcios, Índios, Xamãs,Ciganos, Gregos, Africanos entre muitas outras culturas e povos encontram se neste sistema religioso como espíritos sábios e conselheiros.
Sua base é indígena, em especial a cultura Tupi Guarani.
Recebe nomes diferentes em outras partes do Brasil:
Pagelança no Norte
Terecô no Maranhão
Catimbó no Nordeste
Quimbanda na Bahia
Macumba em São Paulo e no Rio

Batuque no Rio Grande do Sul entre muitos outros.
Não há raízes ou tradições sucessórias. Cada casa tem sua própria pratica, costume e forma de culto.
Não há ritual de INICIAÇÃO ou doutrina propriamente dita.

Alhandra:

Situada entre a Paraíba e Recife Alhanda é a capital da Jurema. Onde tudo começou. Na cidade há mais Três cidades encantadas: Acais, Tapuiú e Estiva.
É nestas cidades que descansam os túmulos dos maiores Mestres Brasileiros da Jurema.

---

7 Cidades Sagradas

Jurema, Vajucá, Junça, Angico, Aroeira, Manacá e Catucá.

O Ritual de Jurema Sagrada



Uma das formas de Encantaria a Jurema se destaque em seu rito. Acacia Nigra é a arvore que da nome a este culto indígena tão poderoso. Muitas tribos indígenas cultuavam esta arvore como sendo sagrada. Também conhecida como Catimbó há muitos Mestres de Jurema que baixam na Umbanda disfarçados de caboclos, exus, pretos velhos etc.

O Ritual pode ser feito no chão ou sobre uma mesa. Onde encontra se os príncipes, princesas e a raiz da cidade encantada.

Os adeptos utilizam:

Cachimbos, fumo de tabaco com ervas, Maracás e troncos de arvores místicas, onde se acende velas para as cidades da Jurema. No mínimo 4 velas são acessas.

Sino de metal ou caxixi.

2 ou mais copos com água.

Toalha vermelha se for no chão e branca se for na mesa

<u>Altar de Jurema</u>

Cada Mestre é consagrado a um dos doze Reinos. A Cidade da Jurema é um deles.

A direita do Mestre fica a Princesa Mestra. É uma taça ou bomboniere de cristal ou vidro com água. Representa o Caboclo e serve para harmonia e equilíbrio. No seu interiro vai um cristal de torre. Exceto no Reino das 7 Covas de Salomão.

Ao redor do Principie Mestre ficam mais sete príncipes (copos) ou princesas (taças) com água. Cada um possui um significado especifico.

A frente deste conjunto há um castiçal de 3 pilares com três velas. Sendo a de esquerda o guardião Das Almas. A do meio o guardião da cidade espiritual do Mestre ou discípulo e a da direita o guardião das matas.

A direita também encontramos o bodoque de caboclo com uma quartinha com água. Representa a abertura de caminhos.

Na esquerda, fica o cruzeiro e um rosário representando os Mestres. Representa proteção.

E por último elemento da cidade há uma garrafa de Jurema (Cauim) e um sino (campa). Uma garrafa de banho de purificação, um recipiente com mel, outro com vinho e outro com incenso. Garrafa de água benta. Maracá e um cachimbo (marca).

Receita de fumo para o cachimbo:

Erva doce, alfazema, alecrim, aniz estrelado entre outros.

Debaixo da mesa há um tronco de jurema ou outra arvores sagrada dependendo da cidade. O tronco representa a cidade.

Nos assentamentos vão elementos como: brincos, pulseiras, anéis, leques entre outros que o Mestre exigir.
Ritual:
Faz defumações, preces. Canta se para Malunguinho para pedir proteção.
Depois caboclo.
Então os discípulos ajoelham se diante da mesa para pedir licença a Jurema e então chama os Mestres.
Jurema Preta Sagrada
Eu andei, eu andei, eu andei,
Eu andei, eu andei vou andar, (bis).

Sete anos eu andei foi em terra,
Outros sete eu andei foi no mar. (bis).

Oh Jurema Preta senhora rainha,
Abre a cidade mais a chaves é minha. (bis).

Oh tupiraragué ou tupiraragua,
Sou filho da jurema e venho trabalhar. (bis).
Os trabalhos de Jurema acontecem:
Segunda, quarta e sexta para fumaça as direitas: Trabalho para a construção, saúde, paz, etc.
Terça, quinta e sábado fumaça para as esquerdas: Trabalhos mais pesados que visam desfazer feitiços e de descarrego.

Invocação e Evocação na Magia

Invocação: significa permitir que alguma força espiritual entre na consciência do magista. Qualquer força pode ser invocada: Deuses, sua linha de encantados, elementos, entidades espirituais – não há limites. Ao realizar uma invocação bem feita, o Invocador consegue se desprender (quase) por completo a mente consciente, deixando de lado o seu ‘‘eu’’, e dando espaço para a força invocada.

Evocação: Evocação é praticamente o contrário da invocação. Evocação é a arte de lidar com seres ou entidades espirituais através de vários atos que criam ou contatam e que permitem que sejam conjurados ou comandados por meio de trabalhos, conjurações e pontos firmados.

Obs: Vamos considerar o seguiente exemplo: Em uma Evocação de uma entidade, com a intenção de fazer com que ela se manifeste (externamente), o magista recebe uma carga de sensações e informações

mentais relacionada á entidade evocada. Neste caso, é uma Invocação ou uma Evocação?

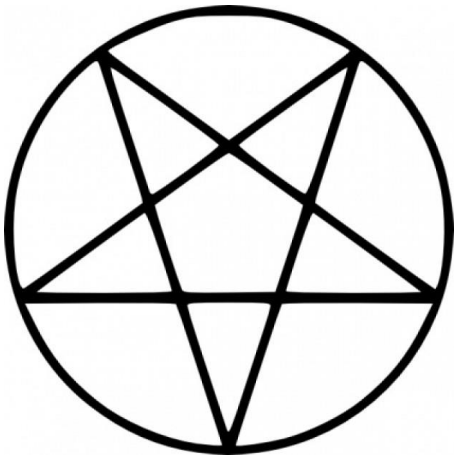
Resposta: Pode-se defender os dois pontos de vista. É possível dizer que ainda é uma evocação, e que essa foi apenas uma forma da entidade se comunicar. Também pode-se dizer que se trata de uma invocação, pois o ‘’eu’’ do magista cedeu espaço para esta inteligência. Independente da procura para definir a experiência, ela não é de forma ou hipótese alguma afetada e nem se torna menos válida, independentemente da classificação. Muitos dão nome para este fenômeno espiritual de: Mediunidade Intermédiaria.

A importância da invocação: Faça banimentos sempre. Sem banimentos, há risco real de obsessão por uma entidade negativa ou egum. E isso não é positivo para o médium da casa. Para não carregar resíduos energéticos que não lhe pertencem ao seu campo magnético. Recomendavél após trabalhos de quebra de demanda e desobssesão.

Entendendo os Pentagramas e Heptagrama.

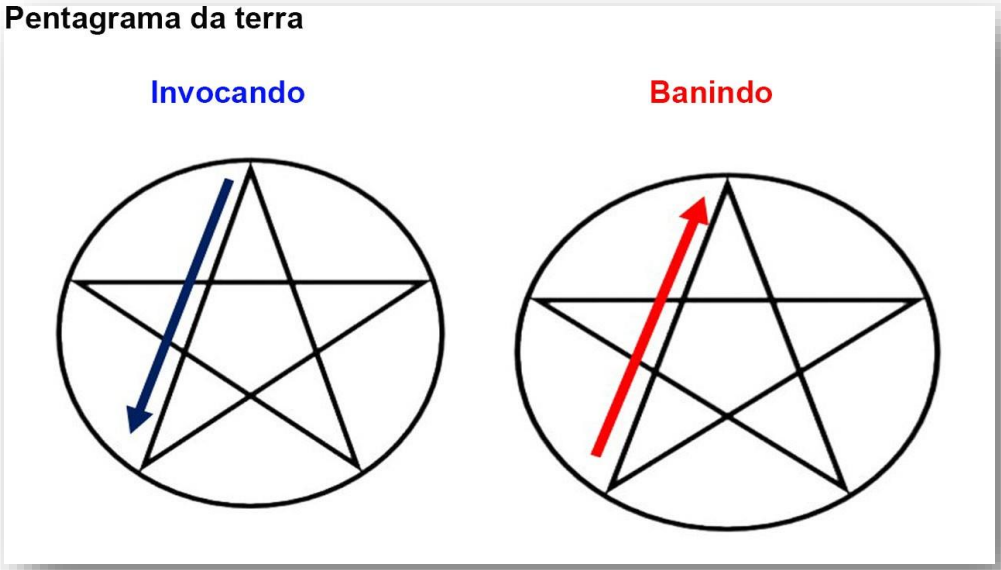


Espiritualidade sobre a matéria. Espíritos de luz, amor fraternidade acima da matéria.

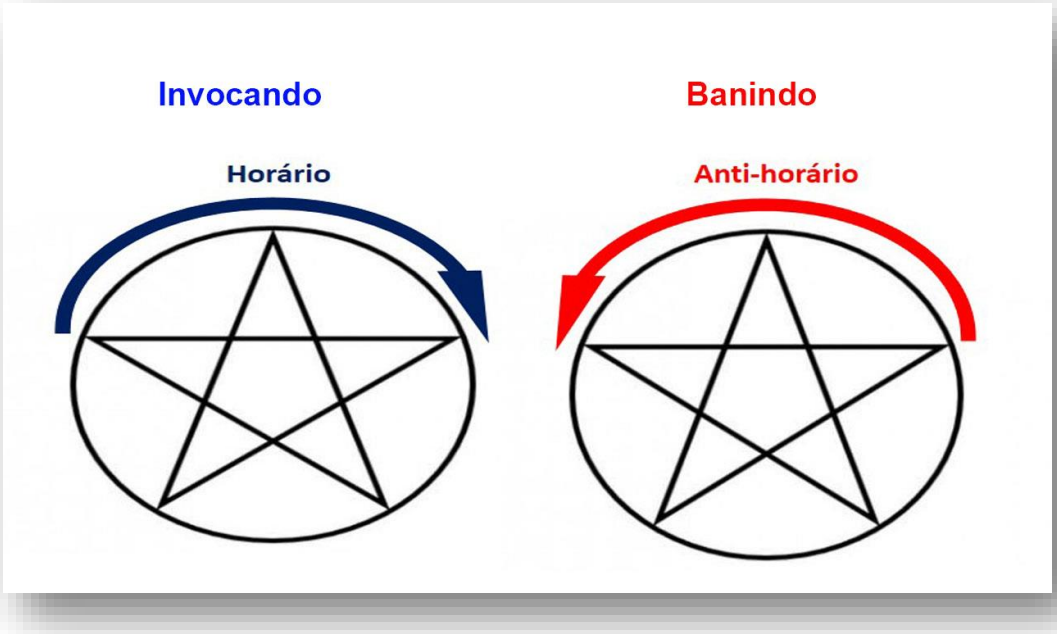


Elementos da natureza acima da espiritualidade. Esta simbologia não pertence exclusivamente ao culto satânico, apenas representa a polaridade do pentagrama anterior. Pentagrama usa-se para trabalhos de conquistas e realizações materiais.

Pentagrama da Terra



Trace o Pentagrama no ponto riscado duas vezes seguidas para a abertura do portal ou banimento do trabalho.



Círculos em volta do pentagrama, no sentido horário: invocando, no sentido anti- horário: banindo.

Obs: Com o pentagrama da terra se pode realizar basicamente tudo dentro da magia. Se pode consagrar objetos, ativar feitiços escritos e verbais.

Heptagrama - Portal Magístico Poderoso Utilizado na Jurema Sagrada.



Heptagrama: Símbolo Magíco, utilizado em muitos rituais de magia, O heptagrama (estrela de sete pontas) representa a harmonia do cosmos, as sete cores do arco- irís, as sete zonas planetárias, as sete cidades da jurema, partilhando, em grande parte, sua simbologia com o número 7.

Ponto riscado para trabalhos fortes como desintegração de energias magnéticas densas. Estrela ideal para reunião de descarrego com Exu e Pomba gira e caboclos . Estrela legítima de tradição do culto Jurema Sagrada.

Compreendendo seus Encantados da Jurema.



A Encantaria é um mix de muitos de povos e culturas diferentes. Celtas, Egípcios, Índios, Xamãs,Ciganos, Gregos, Africanos entre muitas outras culturas e povos encontram se neste sistema religioso como espíritos sábios e conselheiros. Não há raízes ou tradições sucessórias. Cada casa tem sua própria pratica, costume e forma de culto.

Não há ritual de INICIAÇÃO ou doutrina propriamente dita. Sabendo disso, é essencial que o juremeiro da casa saiba encontrar a sua ciência dos encantados, ou seja, aquele com que ele se identifica com sua essência.
Se os seus Encantados forem os ciganos, trabalhe magisticamente na força e egregora deles dentro da sua casa de jurema. E não há limites.
Seus encantados podem ser de diversas linhas, portanto que todos respeitem a base inicial da jurema que é Sua base indígena, em especial a cultura Tupi Guarani.