

© Copyright

- **Todos os direitos reservados a E.I.E. Caminhos da Tradição**

•

Escrito, adaptado e comentado por

FRANCISCO MARENGO

Frater Magister Xº

Out Head of Order

SOCIETY O.T.O. INTERNATIONAL



N.O.T. Brasil

Edições

E.I.E. Caminhos da Tradição



Escrito no Templo Mágicko da N.O.T. em
An iv13 Sol 23° Capricorn, Luna 14° Cancer Dies Veneris
Sexta-feira, 13 de janeiro de 2006 e.v. 08:32



PONTO DO EXU MAIORAL OU LEGBÁ

TEMPLO ESOTÉRICO DE AUMBHANDAN
CURSO DE KIMBANDA

OS CULTOS AFRO-BRASILEIROS

Da Umbanda Vodu Gnóstica e sua extensão a Quimbanda Vodu Gnóstica.

As Práticas de Magia Africanas ensinadas na S.O.T.O. Brasil como uma extensão da O.T.O. Antiqua balizados nos Cultos Sagrados Aracdonianos, Insectonianos e Ofidianos.



Apesar de ser tida como uma religião primitiva, A Umbanda Vodu Gnóstica é, na realidade, um sistema de Magia & Religião Thelêmica, aliás, bastante completa.

Nele encontramos Invocação, Evocação, Divinação, Encantamento e Iluminação. Práticas que não encontradas em outros Cultos Afros (Candomblé, Lucumí, Santeria, Vodu Tradicional Haitiano), como por exemplo, a Magia Sexual, embora de forma não muito aprimorada, exceto dentro do VOUDON GNÓSTICO e do HOODOO.

As possessões que ocorrem no Umbanda Vodu Gnóstica são reais, fruto da Invocação Mágica dos Deuses, Deusas e demais Entidades. Não se trata de uma exteriorização de algum tipo de dupla-personalidade, nem de uma possessão por Elementares ou por Cascorões Avivados (como normalmente ocorre em religiões que fazem uso das mesmas práticas).

A possessão é um fenômeno completo e real. O Deus "monta" o indivíduo da mesma forma que um ser humano monta num cavalo. As Entidades "sobem" do solo para o corpo do indivíduo, penetrando inicialmente pelos seus pés, daí "subindo", e isso é uma sensação única, que só pode ser descrita por quem já teve tal experiência.

Cada LOA (Deus ou Deusa) tem sua personalidade distinta, poderes específicos, regiões de autoridade, além de insígnias ou emblemas – vevés e ferramentas. Creio firmemente que uma fusão dos Cultos Afros só trará benefícios a todos os praticantes da Ciência Sagrada.

Os avanços da Umbanda Vodu Gnóstica, que entre suas práticas encontra-se até mesmo um Sistema Radiônico-Psicotrônico, que faz uso de Máquinas Radiônicas com as finalidades Radiônicas convencionais (Magia de saúde, de prosperidade, de sucesso, de harmonia, combate às Forças das trevas e às Forças Psíquicas Assassinas, combate aos Implantes Mágicos, etc.), além de favorecer as "viagens" mentais e astrais – as viagens no tempo!

Esse Sistema foi batizado, por seus praticantes, de PSICOTRÔNICA. Assim, guardadas as devidas proporções, uma "Religião Thelêmica", posto que a "verdade individual" que se busca no Sistema Thelêmico, culmina aqui com a descoberta do Deus individual, o que resulta numa "Religião Individual", isto é, a Divindade e toda a religião de um indivíduo é totalmente distinta do que seja para qualquer outra pessoa. E isso é Thelêmico, ao menos em seu sentido mais amplo. As Entidades desse sistema são "assentadas" (fixadas) em receptáculos diversos, que vão desde vasos contendo diversos elementos orgânicos misturados (os Assentamentos), até garrafas com tampa, passando pelos Alguidares e Atuas – caixinhas de madeira pintadas com os Sigilos (Vevés) dos Loas, com tampa, altamente atrativas para os Espíritos. Mas as práticas utilizando elementos da Magia Natural, como ervas, banhos, defumações, comidas oferecidas às Entidades, são todas práticas adicionadas posteriormente ao VUDÚ, não parte integrante desde seu

início. Na Umbanda Vodu Gnóstica se faz uso, além da Egrégora do próprio culto, das Correntes Aracdoniana, Insectoniana e Ofidiana.

Os seres humanos que eram primitivas formas necessitavam do Espírito da vida, e este foi dado pelos Espíritos Solares. Com estes três aspectos, o corpo (ainda etérico) abrigava a projeção do Espírito Lunar e também a primeira chispa da vida consciente do Sol. O homem era ainda um fantasma vazio e desprovido de sentido.

Porém, gradativamente os poderes Criadores construíram o corpo astral, o corpo dos desejos, onde se iniciou o desenvolvimento da emoção e do mental inferior. Depois de milhões de anos o homem atingiu uma condição com a qual poderia receber o mental superior, embora em sua forma mais incipiente, e então teve o primeiro contato com o mundo que o rodeava.

É neste momento que as alegorias falam da Arvore da sabedoria, cujo fruto daria ao homem que o comesse a possibilidade de ser um deus; era o início da consciência que levaria o homem a atravessar os Sete Planos Cósmicos num retorno à Casa Paterna, cujo inicio seria no plano físico.

Aqueles Pais que projetaram suas sombras etéricas, mais tarde, quando os seres humanos apresentaram as primeiras condições adequadas, pois tinha atingido um estado vibratório suficiente para abrigarem em seus corpos uma' força que pudesse dar um maior impulso em sua evolução, desceram a Terra e habitaram os corpos desses seres humanos que ainda eram semi-inconscientes, um pouco mais que animais.

Os Deuses Lunares desceram a Terra e se uniram às suas próprias sombras antes projetadas e assim surgiu a raça lunar.

Depois, tanto os homens, como a terra onde habitava, foram em conjunto evoluindo devido à preparação elaborada pelas potências materiais que conseguiram que seus reinos atingissem condições satisfatórias prontas para frutificarem e multiplicarem; as Potências superiores também desceram sobre a superfície da terra, a fim de construírem o coroamento de sua evolução.

Esses Seres superiores, poderosas entidades evoluídas em sistemas longínquos, para aqui chegarem, tiveram que descer sucessivamente de plano a plano, sempre cada um mais inferior que o outro. De estrelas distantes chegaram ao sistema solar. Depois de planeta em planeta tendo como última escala a Lua, desceram à Terra para habitar também as formas inferiores do homem primitivo.

Segundo a interpretação esotérica, isto foi um autosacrifício para o bem da humanidade, porém na interpretação bíblica aparecem como os

Anjos Caídos liderados por Lúcifer, que se transformaram em espíritos maus que tentam o homem.

Segundo os textos hebraicos, o homem foi criado pelos Sefiroth, que engendraram por seu poder comum, o Adão terrestre, confirmando as alegorias esotéricas.

Hermes Trimegisto, nome grego do deus TOTH do antigo Egito, quando ensinou sobre a origem do homem, disse:

"O homem é um ser divino. Não pode ser medido por entidade alguma da terra, senão pelos "Deuses do Céu". - Este texto determina claramente que o homem em sua essência, é extra-terreno, pois tudo o que ele possui internamente é dos espaços siderais, menos o corpo denso.

Outro texto assim se expressa:

"O Pai de tudo é o Sol, a Mãe a Lua, e o Vento, o alento universal. Seu alento alimenta e é a causa de toda a perfeição sobre a terra". - "Seu poder é enorme se soubermos aproveitá-lo, realizá-lo e dirigi-lo. O espaço o levou em seu ventre; - a Terra é sua matriz...".

Este sacrifício de Seres superiores que os colocou em largos períodos de existência e renascimentos terrestres, foi deturpado em certas alegorias por um relato que mostra os "Anjos Rebeldes" precipitados do alto do céu, às trevas do inferno.

Todos esses Anjos ou Seres de outras evoluções anteriores, os doadores de luz e consciência para os homens, foram chamados de Lucíferes. Estes são na realidade as Serpentes da Sabedoria que na alegoria bíblica, deram através do fruto proibido o sentido da consciência, percepção ou o mental, cujo desenvolvimento ainda está se processando no homem.

Esotericamente, a "caída" é uma alegoria universal, cuja finalidade é demonstrar que o extremo do Espírito em sua potencialidade estática, procura unir-se à matéria num outro extremo, surgindo à polaridade ou a dualidade universal. Quando os extremos passam a se opor um ao outro, inevitavelmente impelem à evolução.

Ogum matando o Dragão é o símbolo da vitória do Espírito sobre os princípios inferiores, porem para que os princípios inferiores fossem vencidos, os Deuses precisaram descer a terra para elevar os homens. E esta era a função específica deste Orixá, orientar o homem na luta contra o Ego Inferior.

Depois de longos períodos de existência, o homem chegou à conhecida raça Lemuriana e os brilhantes Deuses dos Elementos

estavam ao redor deles. Eram criados e dirigidos por esses seres que lhes haviam dado a vida, a consciência ou a inteligência.

O primitivo homem não poderia evoluir se não tivesse recebido o primeiro impulso dos brilhantes Seres, que sacrificaram suas essências supra-etéricas para animá-lo, dotando-o com seus princípios internos.

Uma grande parte desses primitivos homens receberam uma poderosa influência ou irradiação permanente desses Seres que foram ativando suas consciências, porém uma outra parte tiveram seus corpos habitados por essas próprias entidades, provocando um rápido aceleramento evolutivo.

Esse processo teve duração inconcebível e no final dessa raça, o homem passou aos poucos de etérico para físico. Os Espíritos da Terra concluíram em parte sua obra, produzindo o corpo denso da humanidade. Também foi nessa raça que houve a separação dos sexos, surgindo o homem e a mulher.

Uma grande parte dos lemurianos estava já de posse do mental e sob a direção dos Reis Divinos construíram cidades e templos ciclópicos, muitos dos quais existem até hoje.

Naquele tempo remoto, existiu realmente a "Idade de Ouro", a idade em que os deuses andavam na face da terra, mesclados com os mortais.

A humanidade naquele tempo já era composta de homens de vários graus de evolução, pois aqueles que tiveram seus corpos habitados inicialmente pelos deuses, numa rápida evolução tornaram-se Heróis e Reis Divinos, enquanto que outros recebendo somente sua essência, estavam num grau intermediário.

Uma grande parte da humanidade progrediu mais lentamente, pois apenas foram influenciados pelo meio ambiente e pela assistência externa. Estes fatores são a causa direta dos diferentes graus de evolução em que se encontram homens e raças nos dias de hoje. Outro fator reside no fato da presença atual de uma grande parte da humanidade que foi surgindo posteriormente em conseqüência de novas ondas de vida.

Terminada aquela fase importante com a presença dos deuses, pois Eles tiveram que se retirar, os homens iniciaram um importante período em sua evolução. Teriam que se guiar por seus próprios meios. Os Deuses queriam que seus filhos galgassem por iniciativa própria a conquista da evolução total, pois não existe mérito para um bem que não se consegue por esforço próprio, ou seja, a evolução consciente e pessoal.

O tempo foi passando e a maior parte da humanidade foi entrando em declínio, chegando o final de um grande ciclo que deveria ser

destruído para que outro fosse iniciado. Surgiu então a raça Atlante formada com as sementes dos melhores da raça anterior, a lemuriana.

Um comentário sobre essa destruição assim se expressa: "O Grande Dragão, cuja cauda varreu num abrir e fechar de olhos, nações inteiras". - "O Grande Dragão não respeita nada, somente as Serpentes da Sabedoria, cujas marcas se encontram sob as pedras triangulares".

Esse comentário se refere às pirâmides que existem pelos quatro cantos do mundo e também às montanhas sagradas onde templos ocultos em seus interiores são as residências dos Seres superiores que ali residem, os governantes ocultos do mundo.

Nesses lugares, as "Serpentes da Sabedoria" e o "Senhor do ÆON" permanecem sentados em seus TRONOS DE OURO e conservam o arquivo da história da humanidade.

Muitos fatores foram responsáveis pela destruição da raça lemuriana. Em seu período final, quando o homem e a mulher surgiram com sexos separados, uma grande quantidade de homens e mulheres, pagando o tributo de uma nova sensação, uniram-se aos animais. Homens aceitavam animais fêmeas e mulheres aceitavam animais machos; o fruto dessas uniões produziu seres mais animais que homens monstros ou seres que não puderam sobreviver e desapareceram.

Porém essas uniões também produziram uma classe de seres que não pereceram e formaram um tipo de homens animais com poucas possibilidades de evolução, pois esse fruto, não possuía as condições físicas e internas de que o verdadeiro homem era possuidor. Esses seres são os monos e os antropóides.

Eles nunca poderiam ser a ligação entre o homem primitivo e o atual, pois o mono é um produto direto do homem, resultado das uniões contrárias aos propósitos estabelecidos pela natureza.

A verdade é que, em todas as partes do mundo, principalmente nas regiões rurais, ainda hoje o homem tem contatos sexuais com animais, porém as grandes diferenças fisiológicas estabelecidas com o correr de milhões de anos, não mais permitem que desses contatos resultem alguma criação.

Várias tentativas da natureza criadora resultaram numa série de raças intermediárias, além dos monos e antropóides.

Surgiram monstros meio homens e meio animais, cujas alegorias e relatos mitológicos encontramos em muitos textos antigos.

Naquele tempo, os princípios fisiológicos humanos ainda muito próximos dos animais, permitiram que muitas uniões produzissem seres estranhos, mistos ou combinados de homens e animais.

Um desses seres estranhos é o Centauro, da mitologia grega, cujo corpo era meio homem e meio cavalo. Conta a mitologia que os centauros eram uma raça brutal habitantes da Tessália: - Meio nus, com peles de animais ferozes, faziam mantos rudimentares e levavam vida de selvagens. Seu alimento era a carne crua e suas armas eram troncos, pedras e tições. Hércules, o célebre semideus os exterminou, fato que representa uma alegoria dos poderes criadores que não permitem a sobrevivência de frutos nascidos não condizentes com os planos da natureza.

Não poderiam viver muito tempo, pois representavam fracassos surgidos da tentativa da criação do verdadeiro representante do homem futuro, em condições de poder evoluir até alcançar a meta determinada por seus progenitores.

O chimpanzé, o gorila e o orangotango representam a evolução puramente física, mais recente, dos seres que naquele tempo nasceram de uniões proibidas. - O motivo de sua sobrevivência é que possuem uma ínfima chispa humana; o homem, porém não tem uma gota de sangue pitecóide.

O mono que conhecemos não é o produto de uma evolução natural, senão um acidente e os egos que habitam esses corpos, são entidades obrigadas pela Lei do Karma, a encarnarem-se nas formas animais que lhes tinham dado nascimento.

Eles possuem possibilidades remotas de um desenvolvimento normal e formam uma linha atrasadíssima de seres, que num futuro muito distante poderão tornar-se homens de raças inferiores: - Nessa ocasião os seres mais adiantados que hoje fazem parte da humanidade já terão se desligado do plano físico e estará habitando esferas superiores a terra.

Diante do exposto, os monos não podem ser considerados como animais comuns, ou semelhantes aos verdadeiros representantes do Reino Animal. A única escala evolutiva que leva o EGO primitivo a se individualizar e habitar um corpo humano, é a peregrinação através do Reino Mineral, Vegetal e Animal. As formas sucessivamente abandonadas de reino para reino, nunca são perdidas porque são sistematicamente utilizadas por ondas de vidas que vêm mais atrás.

No caso dos monos existe o fato de serem seres que não evoluíram do reino anterior, o reino vegetal. Foram criados pelos homens.

As formas existentes nesses quatro reinos evoluem gradativamente, assim como o reino humano, o último, está em constante evolução, porém sempre representa a mesma escala que tem que ser trilhada. O EGO transmigra de reino para reino, porém estes não deixam de existir permanentemente, recebendo cada um sistematicamente os EGOS evoluídos do reino anterior.

Numa comparação grosseira poderíamos lembrar um posto ou um grau militar que ocupado por um determinado indivíduo passe a pertencer a outro, porque houve uma promoção e a vaga foi novamente ocupada por outro indivíduo.

Assim é, que ao analisarmos tais fatos, devemos saudar na morte, um novo nascimento, pois considerando esses princípios evolutivos da vida, verificamos que um ser nasce sempre numa nova forma, sempre mais perfeita, adaptada a um novo ciclo de evolução.

Quando o homem inicia sua longa peregrinação, a força que deve animar está sempre de acordo com os novos impulsos que deve receber nos planos físicos e astrais e em menor grau no mental. Os átomos físicos das formas já humanas estão realmente bastante evoluídos e como a particularidade do corpo físico é a sensação o homem torna-se muito ativo nessa particularidade, o corpo mental é, porém ainda muito imperfeito, pois o total desenvolvimento desse corpo é praticamente o final da evolução humana, quando terá capacidade de abranger todo e qualquer conhecimento e a consciência total do Microcosmo e do Macrocosmo.

Os três corpos, físico, astral e mental foram sendo construídos durante a evolução da forma no reino animal, porém o verdadeiro começo foi processado através dos reinos elementais, mineral e vegetal, sendo o animal o último ciclo para chegar ao humano, quando passa a ser uma entidade individualizada, o que lhe dá a condição de poder ligar-se com os princípios superiores, visto já ser possuidor de uma consciência, cujo desenvolvimento segue sem limites.

Ao terminar sua evolução na Terra, o homem é consciente de todos os planos, desde o nirvânico ao físico e desde o físico ao nirvânico.

O processo evolutivo da vida e da forma, como já dissemos, iniciou-se no reino mineral, passando para o vegetal, depois o animal para atingir o reino humano, denomina-se Metempsicose, ou seja, a transmigração da Chispa ou do Ego, de reino para reino.

A consciência divina embrionária, que inicia sua caminhada evolutiva em direção ao ser humano, durante largos períodos, vai acordando no reino mineral do seu estado totalmente inconsciente. O veículo mineral por demais incipiente e de rígida forma, tem uma limitada faculdade para responder às vibrações externas. Durante um longo período, encarcerada nessas rígidas formas, a consciência vai despertando de dentro para fora e relacionando sobre si mesma.

Os processos geológicos da Terra com seus terremotos, erupções, deslocamentos, inundações, calor, frio e tempestades, vão açoitando noite e dia essas formas, que aos poucos, diante desses contínuos

embates, começam a responder a determinadas vibrações até que a vida ali estabelecida, sentia-se atraída a habitar uma forma mais plástica.

Nesse momento está em condições de passar para o segundo reino, o vegetal. Nessa forma mais plástica a vida continua seu despertar e outras vibrações vão sendo respondidas pelos constantes movimentos exteriores.

Nesse relato, a vida já experimenta maior sensibilidade e um particular estado de consciência surge nessa etapa.

Cristalizadas as possibilidades de progresso nesse reino, a vida passa para o reino animal e da mesma forma se processa um novo grau evolutivo. O EGO pode almejar sua individualidade no reino humano. O complexo estudo da Metempsicose, apenas aqui está esboçado em poucas palavras, porém os interessados têm a sua disposição muitas obras especializadas.

A vida ao chegar ao reino humano, ainda em estado embrionário, inicia o desenvolvimento mental. No começo é um homem selvagem, pois é um recém-chegado do reino animal e somente vibra sob a influência externa. Dentro de si ainda está latente a natureza animal, onde prevalece o instinto e demais princípios inferiores que serão gradativamente lapidados.

O desenvolvimento do homem nas primeiras raças não poderia seguir seu ritmo ascendente se o conhecimento não fosse transmitido passo a passo pelos protetores seres, que de outras esferas, vieram para essa missão.

Sob a mesma regência da Lei da Evolução, o que acontece na transmigração dos EGOS de reino para reino, sucede com o EGO já habitando permanentemente o corpo humano. - Durante um número infindável de reencarnações passa a transmigrar de raça para raça, de região para região.

Raças e sub-raças vão desaparecendo por terem cumprido o ciclo evolutivo, porém não significa que as vidas que ali residiram também tivessem submergido no nada, pois as essências monádicas, ou a parte imortal do homem, já portadora de muitas experiências, transmigram para raças mais novas, cujas formas físicas mais aprimoradas poderão dar nova amplitude ao desenvolvimento dos princípios internos.

Mario Roso de Luna fala das Sete Dinastias Divinas na Lemúria e na Atlântida, Deuses duais e primitivos que desceram de suas mansões celestes e reinaram sobre a Terra, ensinando à humanidade, - astronomia, arquitetura, astrologia, e todas as demais ciências que chegaram até nós.

Esses Deuses aparecem primeiramente como Divindades Criadoras e depois somem no homem para ressurgirem finalmente como Reis e Governadores Divinos.

Relatos arcaicos e mitológicos trazem até nós os nomes de Ísis, Osíris, Chalchihuitl-cueye, Ishtar, Apolo, Orfeu, Krishna; Deuses e Deusas; Orixás; que vieram de esferas siderais e reinaram na Terra.

Os homens, sob a direção de seus Pais Celestes, nascem em diversas raças, moram nas montanhas e nas zonas marítimas, nas grandes cidades e lugares desertos. Às vezes são escravos e outras vezes têm o poder na mão, a fim de passarem por todas as experiências.

Essas diversidades de aspectos que surgem no complexo plano de evolução tem a finalidade de dar ao homem um despertar total de sua consciência, colocando-o como um ser superior, dotado de todos os poderes.

Mesmo na raça Lemuriana, já haviam os homens, adquirido o segredo da imortalidade, e a Terra seu berço, passou a ser uma Escola sideral de Primeira Grandeza.

Seres representantes dos mais variados tipos de vida que habitavam esferas distantes dentro da nossa galáxia, desejavam chegar à Terra, pois sabiam que apesar de terem de submergir nas densas matérias físicas e passar por períodos infindáveis de sofrimento, devido a seu encarceramento em corpos físicos, seriam um dia, poderosos. Sabiam que no final seriam conscientes em todos os planos universais.

Este aspecto que coloca a Terra numa situação privilegiada, como uma esfera de evolução onde os seres podem atingir a posição de deuses, passou a ser cobiçada também por seres indesejáveis que planejaram sua posse. Esses seres eram ambiciosos e terríveis e seus propósitos eram o domínio total do planeta.

Iniciou-se então uma luta, tanto terrestre como cósmica entre os poderes superiores que assistiam a humanidade, sua criação e os invasores indesejáveis, que perdura até hoje, cujo Senhor Ogum – Regente deste ÆON se encarrega de manter o equilíbrio com ajuda de seus exércitos.

Esses seres obtiveram sucessos, pois se aproveitavam dos homens e das raças que tinham escolhido o caminho da esquerda e perdido seu contato com os verdadeiros progenitores os Pais da humanidade. Passaram a atuar através desses homens decadentes, solapando a evolução e o trabalho dos Seres Superiores.

Como já dissemos, isso não aconteceu somente no passado e existe de forma persistente até hoje, chegando a alterar muitas vezes o curso da evolução terrestre, agindo através de homens de governo, de

religiões, nos meios familiares, levando alguns líderes que adquiriram certos poderes, a ensinarem falsos conceitos sobre a origem da humanidade, seus deuses e sua finalidade na Terra.

Agindo por esses meios, muitas vezes conseguiram deturpar as mais puras verdades e quando em posição vantajosa promoveram terríveis perseguições a todos que lutavam pela preservação da verdade, ou da sabedoria imutável.

Essas interferências podiam acontecer, como ainda acontecem quando os homens só aspiram o poder e decidem usar de qualquer artifício ou encobrir qualquer verdade, desde que possa prejudicar sua ascensão. Estes estão em condições de serem úteis a essas forças perigosas.

Com relação a esses fatos, houve num passado muito remoto quando a humanidade recentemente dotada de sexos separados, homens ainda semi-animais se uniram a seres femininos também semi-animais. Nestes últimos estavam encarnados tipos de vidas inferiores, vindas dessas esferas conquistadoras. Estes seres de caráter inferior, revestidos de formas femininas que chegaram à Terra, são chamados de KHADO, em sânscrito, DAKINI.

A existência legendária dessas criaturas serviu de base para a história de LILITH, entre os hebreus.

A lenda de DAKINI é a seguinte:

"Espécie de elementais femininos, bebedores de sangue".

Segundo a tradição hebraica é uma feiticeira, a besta má, a mãe de monstros e demônios que povoam certas regiões invisíveis da terra. Esotericamente é considerada um ser pré-adâmico desprovido de inteligência e dotado somente de instinto animal. Seus filhos e seus descendentes são chamados de LIL-IN e para os judeus são todos demônios.

Esses seres que ainda existem, residem nos baixos planos etéricos, alimentando-se do sangue dos homens derramado em desastres, crimes e demais tipos de desgraça, para conseguirem sua sobrevivência.

Todas estas entidades que acabamos de mencionar, não podem ser confundidas com os chamados seres Lucíferes ou entidades negativas que ocupam a outra extremidade de pólo, esotericamente qualificadas de: - "O poder Opositor". São os princípios totalmente materiais que se opõem à Divindade ou ao Espírito, obedecendo a Lei da Dualidade, ou da Polarização. São realmente entidades que fustigam o homem para obrigá-lo a lutar pela sua liberação, mas que por sua vez seguem a regência do Senhor Ogum.

Estes seres, por um auto-sacrifício, desceram à Terra e tomaram sua posição na extremidade da matéria a fim de ocuparem o outro prato da Balança Universal, são as "Serpentes da Sabedoria", os portadores do fruto do conhecimento.

Muitos relatos religiosos e centenas de passagens documentando terríveis obsessões que dominaram homens, mulheres e até crianças, confundiram a natureza desses obsessores, culpando muitas vezes seres totalmente inocentes, facilitando dessa forma uma grande liberdade para esses perigos seres conquistadores, acobertados pela ignorância de certos poderes que dirigem muitas comunidades.

Diante desse complexo evoluir da humanidade em virtude de tantas alternativas e influências múltiplas, as almas não podem estar dotadas da mesma capacidade. Umas são mais velhas, outras mais novas. Muitas se desviaram do caminho e por determinação do Karma, estão muito atrasadas, porém existem aquelas que alcançaram grande evolução.

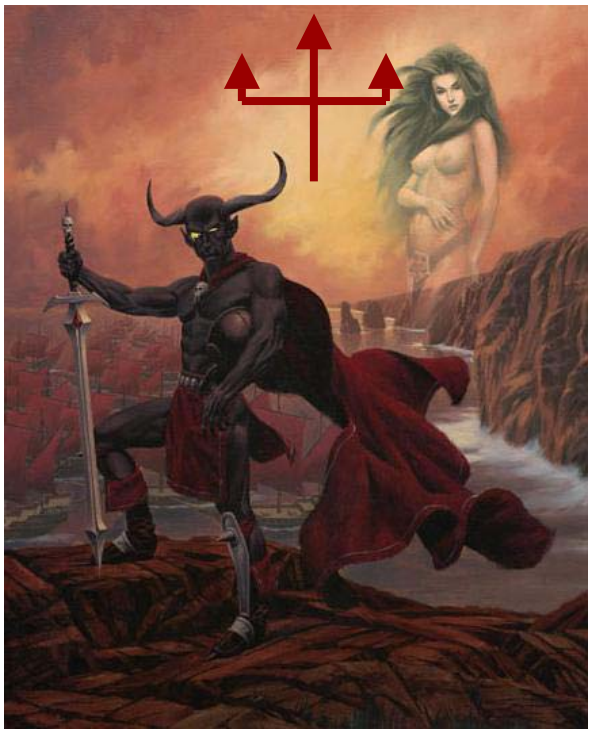
Existe, portanto, uma diversa capacidade de assimilação de conhecimentos e experiências, colocando a humanidade em vários grupos de homens bem distintos uns dos outros.

As almas mais jovens são incapazes de dominar sua impetuosa e rude natureza interior, desprovida da capacidade de poder vibrar além dos interesses puramente materiais e de resultados momentâneos. A parte superior do mental ainda não está em atividade e não pode se transcender além das coisas que a rodeiam.

Outras mais velhas, cujo horizonte intelectual não está limitado somente ao campo da emoção e do desejo material, podem sentir um anelo de uma perfeição mais consciente e iniciam a busca de um conhecimento superior que pode responder a muitas perguntas sobre a razão da vida e a grande finalidade dos mundos manifestados.

Aquelas que estão perto dos últimos estágios de evolução, se convertem em adeptos, iniciados, mestres da sabedoria, Gurus e fazem parte dos homens na terra que auxiliam o trabalho dos Mestres Invisíveis ou do Governo Oculto do Mundo.

Exu Aiwass - O Mensageiro do Novo Aeon ou Agente Mágicko Universal



Os Exus são muito difíceis de se definir, devido às suas origens serem explicadas por pessoas pouco cultas. O negro africano, devido a seu dialeto ser pobre em palavras, discrimina de Exu todos os espíritos maus, ou seja, gênios, divindades, espíritos construtores ou Exus forma-pensamento. Desde que castigam ou fazem o mau, são Exus ou diabos. O Exu é tomado por diabo erroneamente; porque diabos são os habitantes do Umbral. Há uma história que ilustrou uma grande verdade. Uma ocasião na França reuniu-se alguns críticos que queriam saber como era o diabo. Daí surgiu à idéia de fazer uma exposição de quadros em tela de 1 metro quadrado. O pintor que fizesse a pintura do diabo mais perfeita ganharia um grande prêmio; reuniu-se mais de três mil pintores, e puseram mãos à obra, mas do outro lado, os críticos combinaram em dar o prêmio aos dois pintores que pintassem os diabos iguais, sendo a metade do prêmio para cada um. Quando chegou o dia marcado, lá estavam os quadros na exposição e por mais que se considerasse alguma cor ou traço, não foi possível encontrar dois quadros iguais; tirando-se deste conto uma grande verdade: o diabo é um espírito, forma-pensamento que cada um imagina e cria segundo a sua concepção. Cada um pintou o diabo que imaginou: uns com rabo, outros com chifre, um ou mais outros imaginaram um ser horrível e outros um príncipe e até metade de serpente, ou animal; outros com pé de boi ou bode; outros com lindas capas pretas e vermelhas; outros com asas de morcego; outros tortos; outros com corpo esquelético, outros com vários braços, outros com várias cabeças e assim uma infinidade de características diabólicas imaginárias.



1) Os espíritos do astral-inferior também são tidos como Exus erroneamente; por que os espíritos do astral inferior são demônios errantes que são considerados "anjos caídos do cristianismo" e estes espíritos diabos ou demônios qliphóticos não baixam em terreiro ou tenda, quer seja de umbanda ou de quimbanda. Fazem suas comunicações através de pactos ou tratos, que exigem um ritual especial de Magia Negra (Goetia) e não de quimbanda. Note: quanto mais bárbaro, tanto maior é seu poder nas trevas, ao passo que na Quimbanda eles vão à luz. Quanto mais puro e sábio é o Exu, tanto mais forte e potente. O astral-inferior foi trazido para o Brasil pelos europeus (espanhóis, portugueses, italianos etc.), pessoas que já tinham o trato ou pacto com os diabos ou demônios [estes eram bruxos(as), feiticeiros(as) que já praticavam os tratos diabólicos e possuíam livros negros de pactos e conjurações que se misturaram no inconsciente coletivo da Umbanda e da quimbanda e pela falta de cultura dos quimbandeiros, acharam que eles tinham Exu e que eram quimbandeiros. Acontece que, como já me referi, o negro tinha o Exu como espírito mau; daí surgiu a confusão e o mau uso, chegando até alguns quimbandeiros a fazerem o pacto com o diabo, ou vender sua alma para o diabo, na idéia de adquirir mais poder etc...

Os seres formados por egrégoras das zonas abismais pertencem à outra hierarquia (outro Deus) que são três potências infernais, chefiados por Lúcifer, Belzebu e Astaroth - daí se subdividem em príncipes e por fim os espíritos maus, que são comparados aos Exus da Quimbanda, estes espíritos maus e que são chamados demônios qliphóticos. O Exu da Quimbanda é o espírito mau da parte de Deus, segundo a Bíblia.

II) Os Exus são agentes mágicos universais, ou seja, espírito mau da parte de Deus que trabalham junto com a Lei do Karma.

III) Temos também os Exus de Umbanda, que geralmente se apresentam como caboclos quimbandeiros, ou seja, Exu que traz nomes de reis, rainhas e príncipes e até pessoas (como Maria, Rosa, Marivalda, João etc....). Em resumo, são Eguns da Quimbanda que já trabalham na umbanda. Estes Exus, ou seja "Eguns", caboclo "quimbandeiro" são espíritos que tiveram corpo (matéria) e ganharam luz e conhecimentos, mas que fizeram mal uso de seu poder e por isso foram condenados a praticar a servirem os adeptos; como disse, são seres astrais (espíritos terráqueos) que fizeram mau uso de seu poder, destruindo, fornicando, etc. . . Foram os feiticeiros que dominaram a Goetia e a usaram para o mal. Feiticeiros e criminosos de todas espécies, compõem um vasto leque de espíritos que se dizem Exus, mas que na realidade não são; são governados, chefiados pelos Exus ou agentes mágicos, espíritos maus da parte de Deus e que trabalham juntos com a Lei do Karma, que os obrigam e impõe que sirvam os adeptos para se recuperarem.

IV) Temos também os Exus elementais, que têm corpo, forma, vivem, comem, bebem, dormem e constituem família; trabalham, mas vivem em outra "dimensão". Eles estão em outra dimensão e vivem na Terra, solo que pisamos, juntos conosco. Note que só os vemos quando os evocamos e saímos fora do estado comum dos homens ou por um estado de êxtase, passamos para a sua dimensão. Então podemos vê-los, falar-lhes, ouví-los, tocá-los, etc... Eles têm suas atribuições e para melhor se comunicarem conosco necessitamos da elaboração dos sigilos com suas assinaturas astrais que estabelecem contato em sua dimensão. São divididos em quatro grupos: as ondinas, que habitam na água; os silfos, que habitam no ar; os salamandras, que habitam no fogo e nos vulcões. Estes ao menos conhecidos nos terreiros de umbanda e quimbanda. E os gnomos - que habitam a Terra e vivem em cavernas e não gostam do homem moderno, por isso também são pouco conhecidos.

Note: os Exus elementais que mais se destacam são os da água e do ar: mas quando são da água, são tão infantis, isto é, inocentes e puros que dizem que Yemanjá tomou conta deles e ficaram como que encantados de Iemanjá. São eles que gostam de oferendas de toda espécie.

V) Temos os Exus Trevosos. São os Cascões Astrais avivados que gostam de incorporar em seções de Kardec para pôr os seus adeptos em pânico; são muito inteligentes e confundem tudo; falam línguas e conhecem tudo sobre o mundo.

VI) Temos os Exus Zombeteiros, Exus mistificadores. Têm suas características iguais aos Exus de Umbanda, só que estes dois grupos não se alinham, vagam e zombam da fé de quem crê ou quer algo, prometem e não cumprem e zombam e os mistificadores imitam outros espíritos e até Orixás fazendo confusão Note: estes dois tipos de Exus devem ser sempre afastados dos trabalhos e sessões quando se tem

assistência de leigos, quando se vai fazer a gira de desenvolvimento, quando se vai fazer um sacramento ou despacho, obrigação e oferenda.

VII) Temos os Exus larvas-astrais. Estes causam toda espécie de doenças. As larvas astrais não são Exus, mas são consideradas pelo mau que fazem em molestar as pessoas. Os antigos atribuíam aos Exus toda espécie de doença - mas o Exu emprega as larvas astrais do seu elemento e causa a doença como outros fenômenos.

VIII) Temos os Exus forma-pensamento. Estes nós mesmos criamos quando giramos na Quimbanda e que são os mais importantes quanto à realização de trabalhos de Magia Branca para tirarmos proveito para nós e para os outros. Note: a responsabilidade é toda do médium que criou o espírito do Exu forma-pensamento. Estes espíritos "Exus" nós criamos através do ponto cantado e da imaginação Daí calculamos sua forma, sua cor, sua arma, seu saiote, suas guias, capacete etc. E com o decorrer do tempo este Exu imaginário toma forma fluídica e força, conforme empregados na sua formação. Geralmente se forma um Exu com as características de valente e vencedor de demanda e isto é errado. Devem-se aglomerar moléculas de entendimento, de Magia Branca, de cura, de filosofia, de teologia, de astrologia, de química, de biologia. Enfim, forma-se um Exu imaginário, que tenha conhecimentos de tudo que se possa necessitar em um trabalho etc... Quando nós esquecemos de acrescentar o seu ponto riscado, então o Exu quando dinamizado, faz a incorporação com dificuldade de riscar o ponto, seja riscado ou cantado. Se lhe apresentarmos um doente, ele tem dificuldade em curar, porque nós não acrescentamos moléculas de entendimento para curar ou diagnosticar o enfermo. Mas se formarmos o Exu forma-pensamento com todos os requisitos necessários, teremos o agente mágicko ideal.

Agora falemos sobre a aparência dos Exus. Os chifres, muitas vezes interpretados como símbolo desfavorável e, até mesmo, ridículo, desde que se passou a usá-lo como "adereço" do marido enganado, além de ser um símbolo do boi, representando castração, trabalho paciente, sacrifício e, muitas vezes, como urna inversão simbólica. Todavia, as idéias mais remotas, referentes a chifres ou cornos, representam força e poder. Com eles adornavam-se os gorros de peles pré-históricos e os capacetes de guerra, até à Idade Média. Os chifres aparecem na decoração e ornamento dos templos asiáticos e, junto com a caveira de boi (bucrâneo) dava-lhe um valor sagrado. Seu sentido concreto começa a ser esclarecido na história do antigo Egito. Nos hieróglifos eles significavam "o que está acima da cabeça" e simbolizava, por extensão, "abrir caminho", como a testa do carneiro ou aríete, usado para derrubar muralhas. Além de serem os que abrem ciclo no signo do zodíaco: Áries, Taurus (carneiro e touro). O sinal hieroglífico "chifres", nas composições de palavras, significava: elevação, glória, prestígio, etc. O chifre único (como do unicórnio: um só chifre), surgem simbolicamente nesse animal lendário e no rinoceronte. Esse chifre, transformado em taça, constitui um dos emblemas correntes chineses, significando prosperidade ou força.

Entre os gnósticos simboliza "o principio que faculta a maturidade e perfeição das coisas". Como trombeta, o chifre, simboliza a chamada do espírito para a guerra santa, sentido reforçado pelas cruzes, trevos, círculos e flores de Liz (lírios) a ele associa das. O corno é o símbolo do deus Cilício da agricultura, que traz nas mãos ramos de espigas: fertilidade. Tem, etimologicamente, as mesmas letras que coroa em grego e latim: KRN ou CRN = cornos, corona. As coroas primitivas eram diademas com pontas, simbolizando (as pontas) a mesma força que os chifres.

Como o deus Pan, da Magna Grécia (sul da Itália), era protetor dos pastores, cabras e ovelhas, possuía chifres, pés de bode e rabinho, como esses; animais, merecendo um culto especial e dedicado dos campônios da região, os padres o identificaram com o Diabo, a fim de combater esse culto e conquistar o povo para sua religião. Desde aí o Diabo passou a ter chifres e pé de bode. O Diabo católico.

Há também uma outra figura, com cabeça de bode, chifres, uma tocha de fogo entre eles, seios de mulher, barriga de peixe, pernas de ave, etc. conhecida por Sabaoth. Sobre essa figura falaremos em outra ocasião, por ser de profunda significação ocultista.

Assim convém reafirmar: Exú não tem rabo nem chifre. Falamos sempre de Exú de Lei, de verdadeiros Exús, não dos quiumbas que, errônea e infelizmente muitos pseudos pais-de-santo confundem com aqueles. O verdadeiro Exú não tem uma forma, porque é de matéria sutil, fluída, tênue como é o som, a luz, a eletricidade.

Como se sabe o som, a luz ou a eletricidade é matéria. Se não o fossem não estimulariam nossos tímpanos, fazendo-nos ouvir; nossas retinas, fazendo-nos ver ou o filamento de urna lâmpada, acendendo-a. O ar, que você não consegue pegar com a mão, quando em movimento, consegue impulsionar navios, sustar aviões no espaço e até destruir cidades e, no entanto, não tem forma, parece não ter consistência.

Assim também os Espíritos, como os Orixás e Exús. O nosso pensamento ainda não foi medido pela ciência, mas é matéria, pois pode ser transmitido de um cérebro a outro, processo que a ciência chamou de telepatia (tele = distância e pathos = impressão), ambos do grego. Nossos cientistas gostam muito de termos gregos que, se não explicam, pelo menos dão nomes, como faz a chamada parapsicologia. Nosso pensamento pode mover coisas à distância, processo que a ciência chama de telecinésia (novamente tele = distância e kínesis = movimento, aqui a letra k do grego passa para o e português, como em muitas outras palavras), ora, se move um objeto é matéria também. Assim, como nosso pensamento, coisa quase imponderável, que a ciência não consegue medir, ainda, também o são os Espíritos.

Há, porém, uma coisa chamada ideoplastia (ideo - idéia, vontade e plástia = plassem, modelar, fazer) que permite aos Espíritos se mostrarem

na forma que os imaginamos. Por quê? Porque se eles mostrassem em forma diferente, a maioria das pessoas não lhes dariam crédito. Se estivermos acostumados com uma pessoa (uma mulher, por exemplo) por ouvir dizer e, quem nos falou dela, disse que ela era loira e magra e, resolvendo tingir os cabelos, tomando um pouco de sol e tendo engordado passando alguns dias na praia, não acreditamos ser ela se nos visita e diz: "sou fulana". "Como?" - Perguntaríamos. - "Me disseram que você é magra e loira!" Assim tanto os Orixás como os Exús procuram se apresentar como os imaginamos, para que nos convençamos que são eles mesmos.

Condicionados que estão nossos irmãos umbandistas, por influência católica, já pela sua educação, inicialmente nessa seita, já pelo sincretismo simulados pelos negros e índios no inicio de nossa história, a maioria imagina o Exú como o Diabo católico e, por isso, o crê essa criatura disforme e ridícula, com rabo e chifres. É tempo de procurarem ver os Exús de Lei como eles são ou, para recebê-los condignamente, idealizá-lo, como, Espíritos Auxiliares de Deus e, portanto perfeitos, com missão de policiar o Astral, aprisionando os quiumbas, obsessores; e outros perturbadores da ordem espiritual.

Lembre-se, irmão umbandista thelêmico, quando você precisar "virar" a gira para um trabalho de esquerda, jamais mentalize o Exú com as características do Diabo católico. Se fizer isso estará atraindo para a sua gira uma legião de quiumbas, pois o verdadeiro Exú não se rebaixa arriando em gira que o considera um monstro aleijão.

Lembre-se também que, para receber verdadeiros Exús em sua gira, seu corpo, sua mente, seu espírito precisam estar preparados. Seus médiuns precisam estar preparados. Jamais tente uma gira de esquerda sem ter tomado seu banho de defesa, sem ter defumado o ambiente. Jamais tente uma gira de esquerda com médiuns femininos na fase menstrual, pois atrairá vampiros. Jamais permita a presença da corrente de médium que não tenha obedecido a essas exigências ou tenha mantido relações sexuais nas últimas 24 horas. Se o fizer você estará atraindo quiumbas, larvas do astral, obsessores; e que tais e jamais, note bem, jamais um verdadeiro Exú.

As mesmas exigências para receber um verdadeiro Guia, naturalmente usando outro material para defumação e, muito naturalmente, outros pontos cantados e riscados. Repetimos: as mesmas exigências. Caso contrário você estará provocando mistificações, animismos, perturbações e tudo o mais, menos realizando uma verdadeira gira de Quimbanda.

Convém lembrar, a Quimbanda é o outro prato da balança, para o perfeito equilíbrio natural. Umbanda - Quimbanda forma o perfeito equilíbrio. O verdadeiro Pai de Santo pratica ambas, para A JUSTIÇA. O Babalaô que afirmar não realizar trabalhos de esquerda, ou está mentindo ou não é babalaô.

Da mesma maneira, como já insistimos sobre as oferendas aos Exús de Lei, devem ser feitas em recipientes virgens, comprados especialmente para eles. Para os Chefes de Linha devem ser usados recipientes (copos, taças, etc.) de bom material como cristal, vidro de primeira e, quando possível, ouro.

Para se invocar um Chefe de Linha, em trabalho de alta magia, tudo deve ser comprado especialmente para o ritual. Toalhas, tapetes, taças, castiçais, bebidas, etc. Neste caso os Exus Comandantes de Linha são ainda mais exigentes que os Orixás. Isso se justifica, pois na quase totalidade dessas sessões, os pedidos são de ordem material, interesses financeiros ou amorosos, considerados de somenos importância pelos Espíritos.

Quanto à limpeza física e mental dos médiuns, insistimos, é condição principal tanto em trabalho de Umbanda quanto de Quimbanda. Usamos ambas as palavras com o sentido adquirido pelo uso popular, sem a deturpação dos pseudos puristas. Umbanda é o termo que define a religião e magia de intercâmbio com os Orixás; e Kimbanda é a mesma coisa com referência aos Exús de Lei. Não é nem nunca foi magia branca e magia negra. Quem faz magia negra, faz despachos para matar, adoecer, arruinar vida de pessoas, por livre vontade ou a pedido é o indivíduo mal esclarecido, maldoso e criminoso que, erroneamente, se intitula, "pai-de-santo", não os Exus. Esse indivíduo trabalha com quiumbas, com larvas astrais, com rabos de encruza, com obsessores e galhofeiros. Sua vibração não atinge a vibração de um Orixá ou de um verdadeiro Exú de Lei.

Ele faz maldade, ele faz "macumbas", ele consegue arruinar mesmo certas pessoas, mas não com a colaboração dos Exús. Ele tem força, pois o mal é forte neste planeta, onde a maioria vibra pensamentos de ódio, rancor, miséria, fome, guerra, sexo sem amor, inveja e outros pensamentos afins, daí a sua força.

Você, meu amigo, se é Umbandista de fato, não freqüenta bares, evita aglomerações, não correm a ver um atropelado ou assassinado, evita passar por ruas onde vicejam os "inferninhos" ou em que as prostitutas fazem o trotoá (ou trotoir). Evita boates e passa por longe das pregações "religiosas" nas praças, porque sabe que esses lugares estão superlotados de espíritos recém-desencarnados; (o recém - vai até quase 100 anos), que ainda perambulam pelo plano Terra, como vampiros do astral, sugando os vivos. Esses nós da Umbanda, chamamos de quiumbas ou cascões astrais.

Nós citamos reuniões "religiosas" sem intenção de combater a crença em si, e sim seus adeptos que, na maioria, não seguem a palavra do pregador, ficando a olhar as minissaias, aproveitando-se da aglomeração para dar vazão a instintos inconfessáveis ou vibrando pensamento de ódio, ironia ou revolta contra outras crenças. Toda vez

que um pregador se puser a combater outras crenças, vibra pensamentos negativos que atraem quiumbas. Toda aglomeração pública atrai pessoas de baixa moral, de pensamentos negativos, malandros, batedores de carteira e outros e, ipso facto atrai espíritos da mesma faixa moral. Por isso as evitamos.

Evitamos discussões de quaisquer tipos, políticas, religiosas, esportivas, etc. Evitamos "bate-papos" informais, onde entram mulher e sexo, críticas ou ironias, porque esses "bate-papos" nos fazem emitir pensamentos negativos com suas resultantes.

ALGUNS GÊNIOS POSITIVOS E NEGATIVOS DA UMBANDA E QUIMBANDA

GÊNIO DO EQUILÍBRIO



- Sua oferenda é:- tudo que arde, pimenta, cebola, alho, nabo, rabanete, couve, rabada com quiabo e cerveja preta.

- Seu fetiche é:- uma estrela de 6 pontas que, feita de aço ou ferro, tem o poder de reconciliação com a família ou parentes - a estrela de 6 pontas, feita de cobre, tem o poder de reconciliar-se com a pessoa do sexo oposto (amor). A estrela de seis pontas, feita de prata, tem o poder de fazer reconciliação de quem se foi ou está longe. A estrela de 6 pontas, feita de ouro, tem o poder de reconquistar o dinheiro perdido. A estrela de 6 pontas, feitas de chumbo, tem o poder de reconquistar a saúde e força.

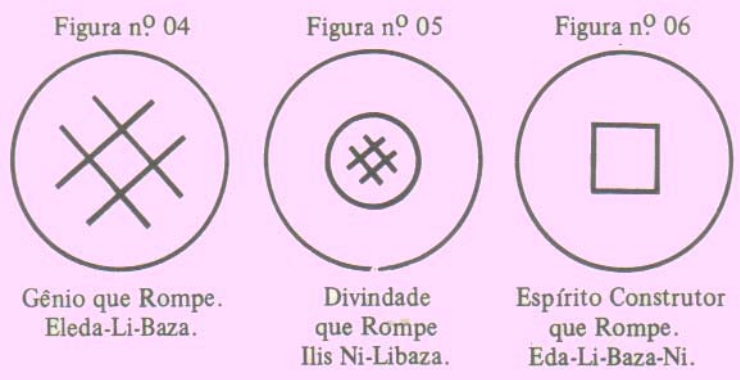
- Seu dia é:- 4ª feira.

- Sua cor é:- amarela (vela, fita, flor, etc).

- No ponto riscado diz que o espírito ou mensageiro é equilibrado, justo de lei e tem poderes de atração e repulsão.

- Seu perfume é:- acarajé de camarão queimado na brasa, em cheiro suave a eles.

GÊNIO QUE ROMPE



- Sua oferenda é:- pipoca (deve ser estourada na areia quente) sem sal.

- Seu fetiche é:- o quadrado quando feito de aço ou ferro rompe demanda. O quadrado feito de cobre rompe laços mágicos, que impedem o casamento. O quadrado de prata liberta os presos; o quadrado de ouro liberta. o comércio ou dinheiro encalhado ou encrenca por falta de pagamento. 0 quadrado de chumbo liberta da morte por malefícios.

- Poder mágico:- pegue um saquinho de papel, de 1 ou 2 quilos, vazio, e encha-o de ar, soprando; depois bata com as mãos, fazendo estourar; o estouro desmagnetiza uma área de 7 metros de raio, limpando os presentes; mas terá que estabelecer outra corrente em seguida; cheiro agradável (perfume), cheiro de defumador.

- Seu dia é:- a 4ª feira.

- Sua cor é:- o amarelo ou marrom.

- No ponto riscado diz que a entidade é rompe (mato, dia, ferro, etc... e que tem poderes para abrir os caminhos etc.).

- Seu perfume é:- cheiro de creolina, (lave a casa com creolina ou borrife ou ainda coloque creolina em vasilhas para exalar o cheiro). Usa-se também o cheiro de carnes diversas queimadas.

GÊNIO DO PARTO



- Sua oferenda é:- tudo que se relaciona ao bebe que vai nascer. Tesoura, linha, dedal, fralda, mercúrio, pó de murta, talco, faixa, óleo etc...

- Seu fetiche é:- uma chave - seu poder mágico é:- chave de aço, abrir os caminhos *para negócios; chave de cobre abre os caminhos para o amor; chave de prata abre os caminhos e facilita o parto (tendo-a em sua mão, a parturiente terá forças para a realização do parto).

- Seu dia é:- 2ª feira.

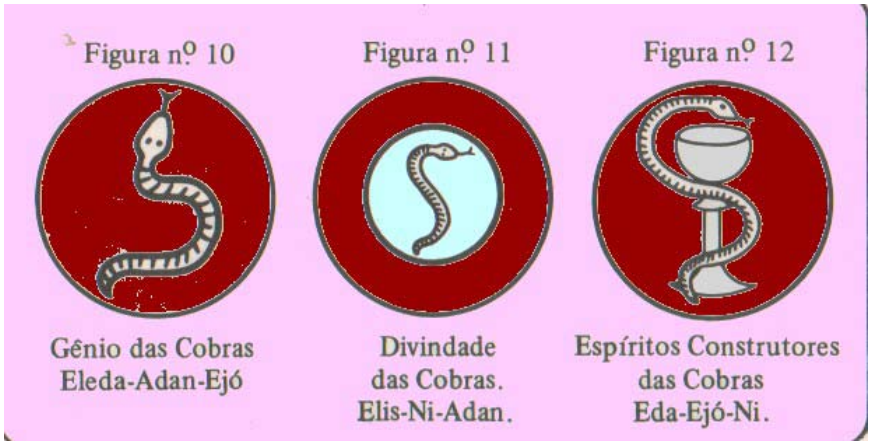
- Sua cor é:- o laranja e furta cor, nas velas, fitas, flores etc...

- No ponto riscado diz que a entidade é parteira (o) ou que liberta o encarcerado da prisão, tanto material como espiritual (trauma, paixão, etc...).

- Seu perfume é:- o incenso grosso, âmbar, almíscar, mirra, benjoim.

Note que a parturiente deve defumar-se com palha de alho e depois com semente de imburana, canela em rama e cravo-da-índia.

GÊNIO DAS COBRAS



- Sua oferenda é:- pequenos animais e pássaros sacrificados e especiarias de perfumista; benjoim, cânfora, etc...

- Seu fetiche é:- uma cobra que, sendo de aço, tem poder de curar a obsessão; de cobre para curar os males do coração, de ódio, amor, paixão, uma cobra de prata traz boa saúde. Poder mágico:- a gordura de cascavel friccionada cura o reumatismo cítrico; a gordura da sucuri friccionada cura os males da coluna.

- Outro poder mágico é a cabeça da cobra dissecada, que cura ou alivia o acesso de ataques de gota coral (epilepsia). Nas sagradas escrituras lê-se em Números, cap. 21 v. 6 a 9: "Então o Senhor espalhou entre o povo serpentes ardentes, que morderam o povo e morreu muito povo de Israel. Pelo que o povo veio a Moisés e disse: Havemos pecado, por quanto temos falado contra o senhor e contra ti; ora ao senhor para que tire de nós estas serpentes. Então Moisés orou pelo povo.

Nota: atentar aqui quer dizer dar oferendas à serpente de metal pela mão dos levitas (sacerdotes).

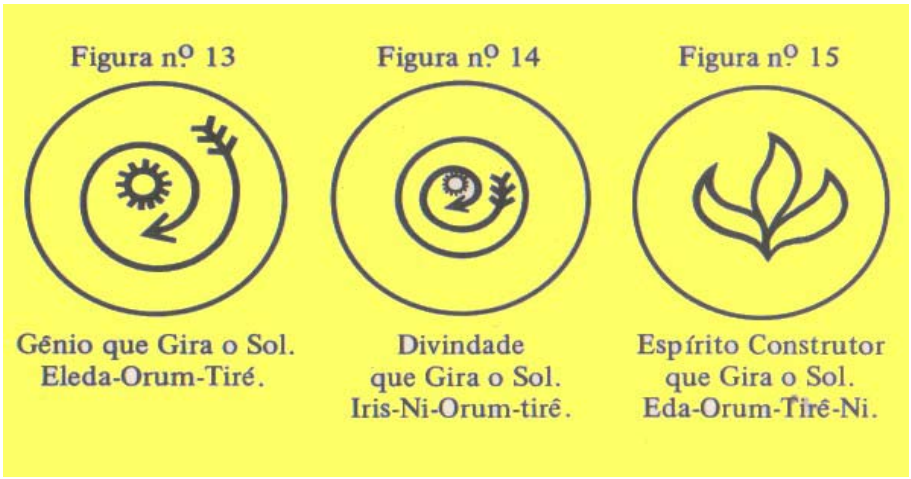
- Sua cor é:- verde, (fita, vela, etc)...

- Seu dia é:- 3ª feira.

- No ponto riscado diz que a entidade é médico, farmacêutico, curador, alquimista e também de falanges de cobra (cobra coral, cobra verde, jararaca e outras).

- Seu perfume é:- álcool canforado e borrifado (cuidado com vela acesa ou fogo).

GÊNIO QUE GIRA O SOL



- Sua oferenda é: tudo que se come (mas, assado) e regado com mel ou vinho de frutas.

- Seu fetiche é:- uma espiral com o sol ao centro que, sendo de ferro ou aço, tem o poder de nos trazer informações do "espaço" espiritual dos guias, mentores e anjo da guarda. As espirais de cobre como o sol no centro, trazem notícias e informações mediúnicas e sacramentos a realizar. As espirais de prata nos dão a trajetória dos espíritos. Seu poder mágico é igual ao gênio gira mundo. Escreva o nome e n.° de vezes.

- Sua cor é: - dourada.

- Seu dia é:- a 3ª feira e o Domingo.

- No ponto riscado diz que a entidade é gira-sol e traz notícias espirituais.

- Seu perfume é:- de ervas aromáticas queimadas, como guiné, arruda, alecrim, alfavaca e outras cheirosas que dão odor suave a eles.

GÊNIO QUE GIRA MUNDO

Figura nº 16



Gênio Gira Mundo.
Eleda-Télé-Odunduá.

Figura nº 17



Divindade Gira Mundo.
Ilis-Ni-Télé-Odunduá.

Figura nº 18



Espírito Construtor Gira Mundo
Edá-Télé-Odunduá.

- Seu fetiche é:- uma espiral que, sendo de ferro ou aço imantado, traz notícias e informações sobre a segurança da casa ou terreiro (sobre o trabalho feito); o espiral sendo de cobre traz notícias e informações sobre o amor (recebe declaração); uma espiral de prata lhe trará notícias de quem está longe ou viajando (carta, etc.); uma espiral de ouro traz notícias financeiras e informações sobre lucro ganho; uma espiral de chumbo lhe trará notícias sobre a saúde de alguém. Poder mágicos:- colocando-se uma das espirais em cima da fotografia ou nome da pessoa de que se deseja saber algo, se obterá a informação almejada, (se não tiver dendê sete dias, defume a espiral com palha de alho ou alho africano e terá a notícia. Note: se não tiver notícia troque de espiral (ouro, prata, chumbo, etc.) e se não tiver notícia ainda, é sinal que a dita pessoa é falecida ou está sem condições de lhe dar a informação (na miséria, presa, etc.).

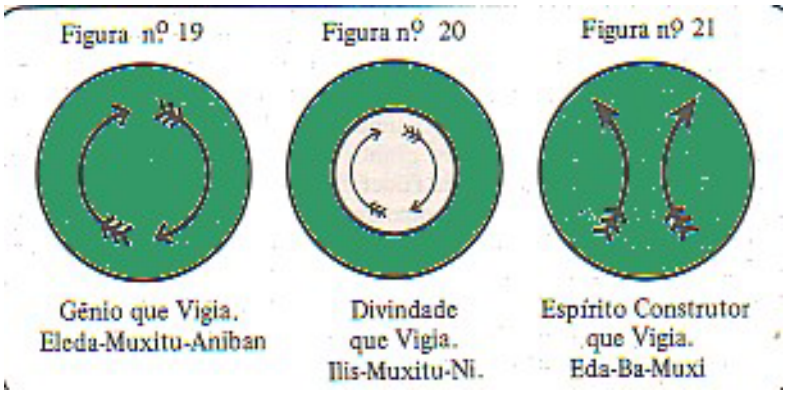
Outro poder mágico: escreva o nome da pessoa em baixo do outro, em ordem; depois escreva o seu ou de quem quer a notícia; depois enrole-o em uma vela comum a começar pelo primeiro nome de modo a ficar o primeiro nome escrito do lado que se acenderá a vela e não demorará a notícia (só ficará dependendo da distância ou condições) da pessoa de quem está sendo solicitada a notícia. Observação: o mesmo método poderá servir para se saber outras coisas, por exemplo: escrevendo-se o nome (1) uma vez, terá notícia de inteligência, estudo e idéias da pessoa, (2) duas vezes, terá notícias sobre o amor, amizade, família, filhos e parentes da pessoa; (3) três vezes, terá notícias sobre o trabalho, comércio, afazeres, proteção ou desventura da pessoa; (4) quatro vezes, terá notícia sobre papéis, cartório, documentos escritos, lei, justiça, fórum, causas em questão (5) cinco vezes, terá notícias sobre a saúde; êxito ou fracasso (fartura ou miséria) da pessoa; 6 (seis) vezes terá notícias de viagens, mudanças, trocas, desquite, separação, abandono, ruptura de amigos e sócios; 7 (sete) vezes, terá notícias de morte, doença, feitiço e bruxaria de que a pessoa é vítima.

- Sua cor é:- verde (fita, vela, toalha, etc.) - Seu dia é: - a 3ª feira.

- No ponto riscado diz que é gira-mundo, o mensageiro que riscar ou informante.

- Seu perfume é:- ervas aromáticas queimadas (alecrim, guiné, arruda, eucalipto, cipreste, alfavaca, mangerona, etc . . .) que é seu cheiro suave e lhes agrada.

GÊNIO QUE VIGIA



- **Sua oferenda é:- todo tipo de frutas que dão no alto (em cima).**

- **Nota: as que dão no chão não servem, exemplo:- morango, melancia, etc... e dão resultado contrário do que se pede e são entregues na mata.**

- **Seu fetiche são:- folhas, galhos, forquilhas.**

- **Observação: fazendo-se uma forquilha de arruda e colocada no caminho das formigas, elas trocam de caminho e se você colocar uma benzida com o nome de uma pessoa no caminho (rua de sua casa), esta pessoa mudará de caminho; serve também para fechar os caminhos de quem nós não queremos que venha mais em nossa casa; bastará colocar na porteira, portão ou porta de entrada. Poderes mágicos: batendo-se com um galho de folhas de "peregum" afasta os sofredores, zombeteiros, tanto na casa como no comércio, ou na pessoa mal influenciada (bater quer dizer espanar). Quanto à revitalização mágica, as folhas de Iemanjá vitalizam o amor; as folhas de Xangô vitalizam a responsabilidade (faz a pessoa tomar responsabilidade); as folhas de Oxalá fazem paz; as folhas de Ogum dão proteção; as folhas de Iansã dão vitalidade sexual: as folhas de Omulú vitalizam o corpo.**

- **Sua cor é:- verde (na vela, fita, etc.)**

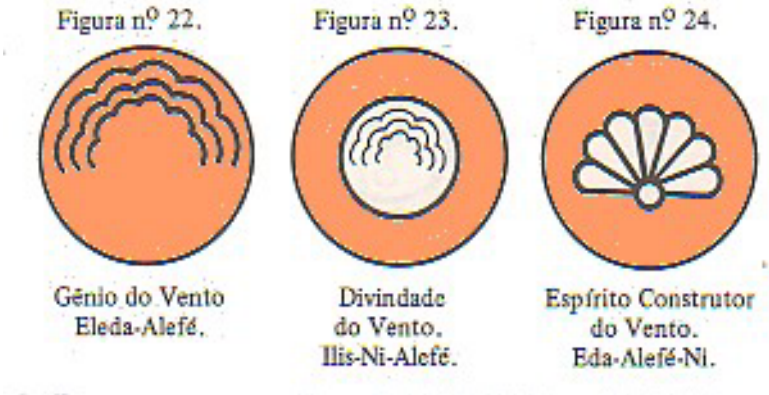
- **Seu dia é: - a 3ª feira.**

- No ponto riscado diz que a entidade é da mata (vigia, que cuida) guarda.

- Seu perfume é:- folhas aromáticas queimadas, tais como guiné, alecrim, arruda, manjerona etc.

- Nota: para sé apanhar folhas na mata é preciso pedir licença para eles.

GÊNIO QUE VIGIA



- Sua oferenda é:- acarajé de camarão, licores, vinho e cosméticos, perfumes e flores. A entrega deve ser feita onde venta ou quando está ventando (no cume do morro, na beira do mar, etc ...)

- Seu fetiche é:- o 'leque" (o que faz vento) e o sopro.

- Poder mágico: soprando-se com o pensamento "firme" emiti-se o que o pensamento expressa. Exemplo: soprando em uma ferida "imaginando" que a pele está sã, emite-se a restauração das células da pele e fica restando "imaginar" que os micróbios morrem; sopre e emitirás o veneno que os mata - isto chama-se insuflação, (perto e quente, longe e fria). A quente estimula dor de dente, ouvido, cãibra, reumatismo e dores musculares e a fria excita o amor (sexo) etc.

- Outro poder mágico é o leque que tem o poder de irradiar, emitir. Faz -se um leque de cobre e emitirás o amor; de chumbo emitirás saúde; de aço emitirás o castigo aos inimigos.

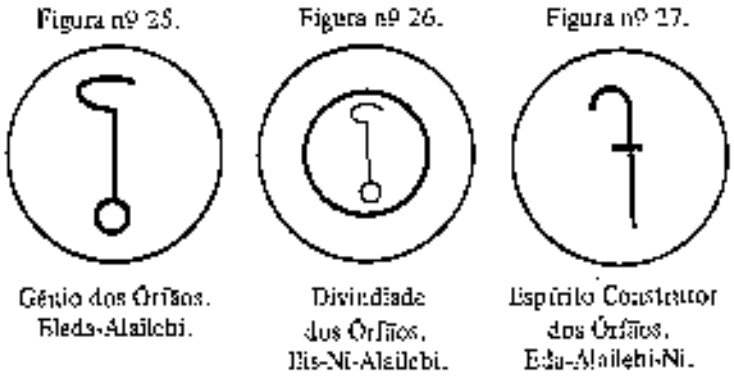
Sua cor é:- o laranja ou furta cor (fogo).

Seu dia é:- a 2ª feira.

No ponto riscado diz que a entidade é ventania, do vento e tem poder para emitir, levar etc...

Seu perfume é:- aroma de anis, cravo, canela, alfazema, rosa, cravo enfim todos os aromas; que se borrifa nas oferendas, na casa, no comércio, em cheiro suave a eles.

GÊNIO DOS ÓRFÃOS



- Sua oferenda é:- qualquer coisa (exemplo:- uma folha, uma flor, um botão, uma moeda ou qualquer coisa que se acha na rua).

- Seu fetiche é:- uma bengala ou cajado de ferro imantado, que se coloca atrás da porta e traz àquele lar o conforto espiritual e material e também o poder de curar a esterilidade, trazendo um filho

ao casal e ao órfão arrumar quem lhe adote como filho, (eu arrumei uma mãe usando uma bengala de ferro). Em 1985 eu fiz uma bengalinha de arame de aço, defumei com palha de alho, depois com incenso grosso e dei a um rapazinho de 12 anos mais ou menos, órfão de pai e mãe (desvalido) que vivia perambulando; - dias mais tarde um fazendeiro o levou para a fazenda, como empregado e mais tarde o adotou como filho.

- Outro: pegue uma agulha que tenha servido para coser uma mortalha e aqueça a ponta furada e dobre-a em forma de gancho e use no pescoço (pendurado) e notarás que teu anjo da guarda ficará forte e perderás o medo de escuro e assombração etc.

- Sua cor é:- vermelha.

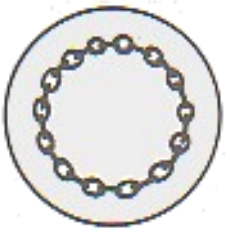
- Seu dia é: - a 5ª feira.

- No ponto riscado diz que a entidade foi desvalida, órfão, escravo, mendigo, sem sorte e assim por diante.

- Seu perfume é o açafrão (cru e ralado) que se passa no corpo para sair da miséria e fortalecer o anjo da guarda dos que tentam o suicídio. Dá sorte.

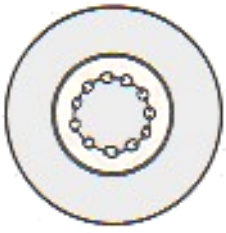
GÊNIO QUE PRENDE

Figura nº 28.



Gênio que Prende.
Eleda-Fafarun.

Figura nº 29.



Divindade
que Aprisiona.
Ilis-Lubam-bu.

Figura nº 30.



Espírito Construtor
que Prende.
Eda-Fafarun-Ni.

- Suas oferendas são:- bebidas fortes (uísque, gin, vodca etc), flores fitas, velas, tudo vermelho.

- Seu fetiche é:- a corrente de ferro ou aço imantado.

- Observe: se colocarmos um pedaço de corrente de ferro imantado em nossa casa, ou comércio, atrair-se -à os viciosos (bêbados, jogadores, os que se prostituem etc.) que ficarão aí até enjoar; ficam presos e serão nossos amigos. Poder mágico:- usa-se a corrente imantada em cima do "Iba" ou "Murundum". Consiste em prepararmos uma panela de ferro com os apetrechos de um certo

espírito que o mesmo ficará "assentado", à disposição ou às ordens do Babalaô ou médium, como segurança da tenda, terreiro, etc. Tem o dom de aprisionar, acorrentar, ou forçar os maus espíritos que vêm para demandar, perturbar o bom andamento da tenda ou casa comercial.

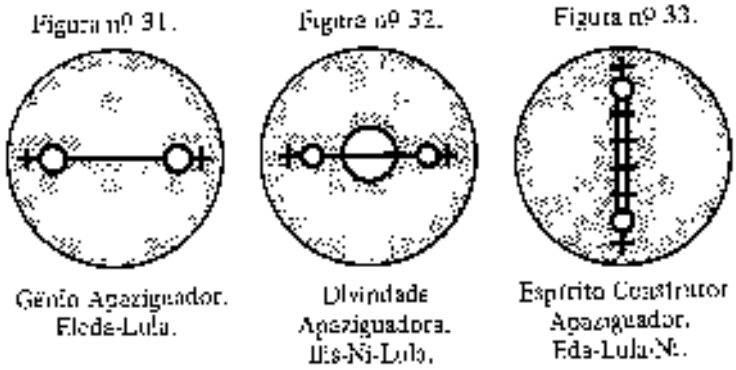
- Sua cor é:- vermelho sangue.

- Seu dia é:- a 5ª feira e o sábado.

- No ponto riscado diz que o espírito ou entidade é aprisionador de espíritos e gente e que conhece a magia de aprisionar.

- Seu perfume é:- um coração de boi, com mirra e enxofre e tudo queimado na brasa.

GÊNIO APAZIGUADOR



- Sua oferenda é:- galo vermelho, cerveja branca, flores, fitas e vermelha, que são entregues no campo.

- Seu fetiche é:- a baqueta preparada com os 7 metais (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, zinco) e 7 resinas (incenso grosso, benjoim, mirra, mesca, breu, laca e goma de tragacanto) e atravessado com um estilete de aço imantado, (nota: deve ser guardado ocultamente). Para seu poder mágico: usa-se pontas ou estiletes de aço imantado (ou punhal) que, defumados com incenso grosso, benjoim, canela em rama, noz-moscada, e cânfora, são firmados e espetados no ponto riscado para impedir confusão nas sessões, reuniões, etc. (Nota: não esqueça de chamar pelos seus nomes baixinho).

- No ponto riscado diz que o espírito ou mensageiro é apaziguador e acaba com a confusão.

- Sua cor é:- o vermelho.

- Seu dia melhor é: - 5ª feira de madrugada.

- Seu perfume é:- açafrão e pau santo (guaican) que, queimados juntos, dão o cheiro suave a estes espíritos.

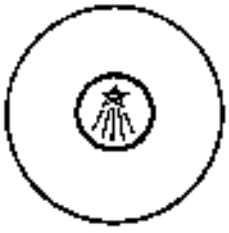
GENIO AJUDADOR

Figura nº 34.



Gênio Ajudador.
Eleda-Ni-Leia.

Figura nº 35.



Divindade
Ajudadora.
Ijs-Ni-Lein.

Figura nº 36.



Espírito Construtor
da Ajuda.
Eds Lein-Ni.

- A oferenda é:- acarajé de peixe para a ajuda amorosa; o acarajé de camarão para a ajuda nos negócios; o acarajé de aves para a ajuda nas viagens e mudanças; o acarajé de carne de carneiro, para ajudar a abrandar os opressores e inimigos; o acarajé feito com carne de pomba para afastar ladrões. Nota: devem ser bem apimentados e queimados na brasa.

- Seu fetiche é:- um cometa subindo e feito de aço ajuda nos negócios e feito de cobre serve para ter ajuda ou auxilio em casos de amor; feito de chumbo serve para ter a ajuda contra o mal, inveja etc... Feito de prata é para ter ajuda e ser bem sucedido em viagens e mudanças.

Poder Mágico:- preparam-se os cometas da seguinte maneira para os casos de amor: 1º defuma-se com palha de alho e depois com incenso grosso. Para negocios: 19 defuma-se com palha de alho e depois com benjoim. Para viagens: 19 defuma-se com palha de alho e depois com mirra. Contra o mal: 19 defuma-se com palha de alho e depois com enxofre.

- Seu dia melhor é:- a 5ª feira.

- Sua cor é:- o vermelho (fita, vela, flor, etc.)

- **No ponto riscado diz que o espírito é ajudador.**

- **Seu perfume é:- o açafrão com pimenta malagueta, queimados em cheiro suave a eles. Nota: estes espíritos não gostam de quem "chora miséria" e vive se lastimando.**

GÊNIO DEFENSOR

Figura nº 37.



Gênio Defensor.
Eleda-Nawó.

Figura nº 38.



Divindade
da Defesa.
Ilis-Ni-Nawó.

Figura nº 39.



Espírito Construtor
da Defesa.
Eda-Nawó-Ni.

- Sua oferenda é:- um galo de briga (índio), cerveja branca, flores, velas e fitas, tudo vermelho, que serão entregues no campo, nas capoeiras.

- Seu fetiche é:- um triângulo de aço ou ferro imantado. Observação: se colocarmos um triângulo imantado de aço em nossa casa ou comércio, atrairá os fortes e valentes (esportistas e lutadores), que serão nossos amigos.

Poder Mágico:- o triângulo imantado nos defende dos inimigos, de agouro, do mau olhado, da inveja e de opressores.

- Sua cor é:- a vermelha, flores, velas, etc.. .

- Seu dia é:- 5ª feira de dia.

- No ponto riscado diz que o espírito ou entidade é defensor dos fracos e oprimidos.

- Seu perfume é: açafrão queimado com benjoim. Nota: estes espíritos não gostam dos desanimados por serem muitos ativos e atléticos. Para os agradar, faça ginástica e pratique esporte.

GÊNIO DO DESEJO

Figura nº 40.



Gênio do Desejo.
Eleda-Ferê-ré.

Figura nº 41.



Divindade
do Desejo.
Ilis-Ni-Binawon.

Figura nº 42.



Espírito Construtor
do Desejo.
Eda-Kóiu-Ni.

As oferendas são:- acarajé de camarão, para os negócios; acarajé de peixe, para os casos de amor; acarajé de aves, para fazer viajar (ir ou vir); acarajé de carne de carneiro, para afastar os inimigos; acarajé de carne de pomba para afastar ladrões; tudo deve ser bem apimentado.

- Fetiche é:- um cometa este cometa sendo feito de aço e defumado com chifre de veado ou (cervo) queimado e em seguida embrulhado na folha de bananeira (branca) e guardado num lugar em seu estabelecimento que fique mais alto do que a cabeça (estando em pé aproximado dois mts.)

Nota: para o freguês comprar até o que não quer. Mas sendo feito o cometa de cobre, serve para o amor; os feitos de chumbo são contra ladrões; os de prata para ter êxito em viagens. Poder mágico: usa-se um dos cometas já referidos consigo, sendo que devem ser preparados da seguinte maneira (exceto o de aço): defuma-se com palha de alho, depois com incenso, para os casos de amor e para os outros, use uma mistura de benjoim, mirra, enxofre e cânfora.

- Observação:- estes espíritos gostam de música que têm pausa, por exemplo, o tango.

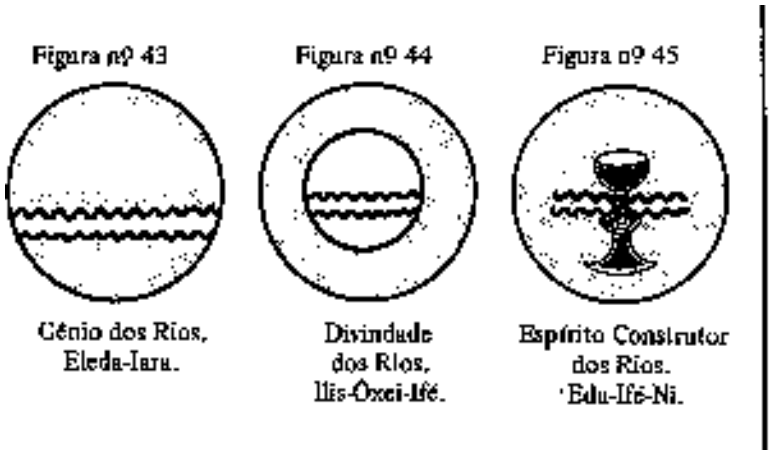
- Seu dia melhor é:- 2ª feira à noite.

- No ponto riscado diz que a entidade é ligeira, rápida e de ação.

- Sua cor é:- cor do fogo ou laranja, tanto nas flores como nas fitas.

- Seu perfume é:- queime os acareies na brasa, que darão cheiro suave que os agrada.

GÊNIO DOS RIOS



- Sua oferenda é:- flores, cosméticos e perfumes entregues na beira do rio. Usa-se também lhe oferecer peixe de água doce, desde que tenha escamas (assado e regado com óleo doce).

- Seu fetiche é:- um peixinho de prata que, preparado com pó de ímã, e usando consigo faz a pessoa encontrar o amor de sua vida, noivar e casar. Poderes mágicos: faça um colar de pérolas ou madrepérolas com 123 contas. Depois defume com uma pomba branca degolada com a unha e queimada inteira na brasa; passa-se o colar na fumaça da pomba depois se usa em segredo, fala muito não arruma nada com eles.

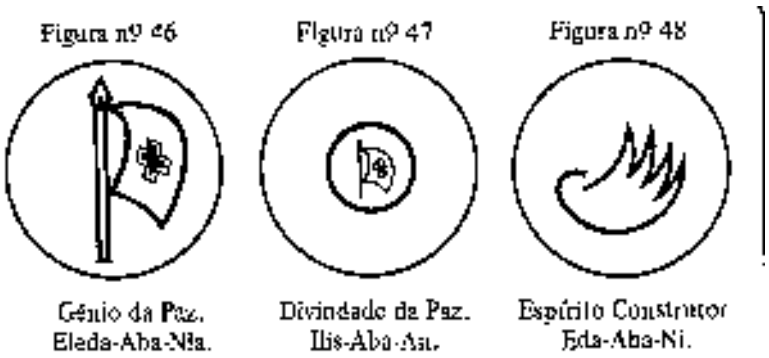
- Seu dia é: 6ª feira de dia. Nota: à noite sal somente para pescar. Ao fazer seu pedido faço-o em segredo e que ninguém saiba, mesmo as pessoas mais íntimas não podem saber.

- No ponto riscado diz que o espírito é pescador ou moça, mulher ou povo do rio.

- Sua cor é o azul com tom de verde (as flores brancas) e a vela, fita, e toalha, azul.

- Seu perfume é:- queime na brasa um peixe de escama e regue-o com essência de anis.

GÊNIO DA PAZ



A oferenda do gênio da paz, da Divindade da paz, ou do espírito construtor da paz, é leite de vaca, fita branca, toalha ou pano branco, farofa de mel, vela branca, água de coco com mel (e todos as coisas brancas).

Fetiche:- uma bandeira branca, que colocada na entrada da casa traz paz àquela casa (mas poderá ser colocada onde houver necessidade de paz) Se colocarmos sobre o ponto riscado um copo de vidro com leite de vaca - que é outro fetiche do espírito construtor da paz - o evocamos e o tornamos presente.

- Observação:- outros fetiches que trazem paz: lã de carneiro, cujo chá dado à pessoa amada, a pacifica e amansa.

- A farinha de mandioca com mel jogada em cima de uma casa trará paz aquela casa ou comércio, sítio, fazenda, etc...

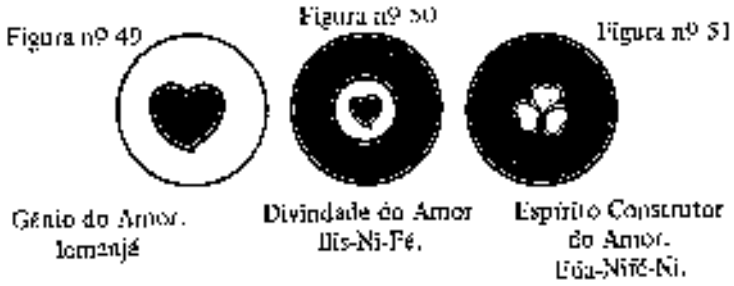
- A farinha de trigo com mel em um prato e colocado em cima da mesa em que se faz a refeição traz paz àquele lar ou (bar, restaurante, hotel ou refeitório).

- A pomba branca sendo soprada em uma casa traz paz àquela casa ou (estabelecimento etc...).

- A clara de ovo com mel colocado em cima e dentro de uma casa ou terreiro traz paz à dita casa.

- Notamos a razão de ser destas coisas, porque pertencem ao espírito construtor, que se torna presente, mesmo inconsciente " ou desconhecendo-o; ele age e traz a paz, por que o chamamos com o fetiche que lhes pertence.

GÊNIO DO AMOR



- A magia do amor tem muitos preparos e atrativos dos mais variados.

- Suas oferendas são:- flores, perfumes e cosméticos (espelho, pente, etc.) que são entregues à beira-mar ou rio, para se alcançar um pedido de amor ou casamento.

Fetiche: um coração.

Observação: o coração feito de cobre atrai o amor (carnal, sexo). O coração feito de prata pertence à Iemanjá; o coração de ferro (aço) abranda o coração duro; o coração de ouro traz o amor puro para fins de família amor e casamento.

- Darei uma receita para fazer-se amar: pega-se um frasco de perfume (com cheiro de rosas). No dia da lua cheia, coloque no chão um espelho redondo ou oval para atrair "homem". Quadrado ou retangular para se atrair mulher ou moça; depois coloque o frasco de perfume em cima do espelho que se desejar (aberto) e chame 19 o nome do gênio "Iemanjá", depois da divindade Ilis-Nifé e por fim o espírito construtor. Aí se diz o nome da pessoa de que se deseja o

amor e dizendo o nome da pessoa vai-se colocando dentro do frasco canela em rama, almíscar, ou "mesca", para o amor platônico. E para o amor puro coloque incenso grosso, benjoim e semente de imburana.

E para o amor de amizade, irmandade, família, filho, pai, mãe, patrão ou empregado, para se amarem, coloque 7 gotas de leite de vaca e 7 fios de lã de carneiro (macho para fêmea e fêmea "ovelha" para homem) e se usa quando se vai ter contato com a pessoa que se deseja que ame.

- Seu dia é:- 6ª feira de lua cheia

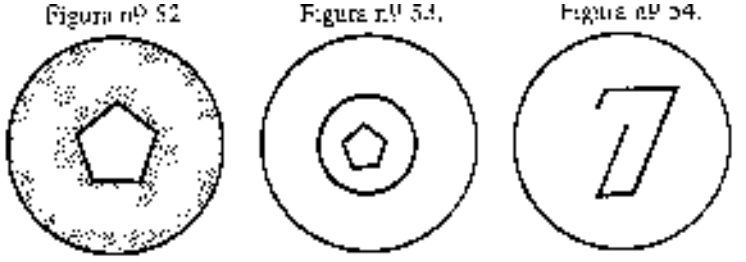
- Estes espíritos ou entidades gostam de música lenta (valsada).

- No ponto riscado diz que o espírito ou entidade conhece o amor a fundo e seus segredos.

- Sua cor é azul ou azul e branco.

- Seu perfume é:- o de flores.

GÊNIO DO ÊXITO



- A oferenda tanto do gênio quanto da divindade ou do espírito construtor do êxito é rosa branca, pão com leite, arroz com leite e regado com mel.

- Fetiche:- o pentágono, que tem várias serventias, segundo como são feitos.

Exemplo: o pentagrama feito de cobre, deve ser preparado da maneira que se segue. Em um dia de lua cheia e ao meio-dia, faça um braseiro e coloque para queimar palha de alho e defume o pentagrama de cobre; depois faça outro braseiro e defume com emburana (semente) e por fim envolva-o em um pano de seda pura de cor dourada (fazendo-se um breve); e use 7 dias sobre seu coração (sem deixar que ninguém o veja, salvo a pessoa que faz junto); depois usará como lhe convier. Nota: o referido acima faz triunfar dos rivais amorosos.

- Para os casos de comércio ou compra e venda deve ser preparado como acima, mas com o pentágono feito de aço. Os

pentágonos feitos de ou. ro servem para fins monetários, êxito e glória.

- Os pentágonos feitos de prata dão êxito em viagens.

- Observação: - estes espíritos ou entidades apreciam a música popular (samba).

- Seu melhor dia é:- o domingo ao meio-dia.

- No ponto riscado diz que a entidade que risca é cacique, grande chefe, rei, imperador, pajé.

- Sua cor é:- cor de fogo um tanto bronzeado (que se usa nas fitas, velas, roupa, flor, etc...).

- Seu perfume é:- todo tipo de grão que se come, queimado corri açúcar cristal (menos o café).

GÊNIO DA ESPERANÇA

Figura nº 55



Génio da Esperança.
Eleda-Niretí.

Figura nº 56



Divindade
da Esperança.
Ilis-Ni-Durô.

Figura nº 57



Espírito Construtor
da Esperança.
Eda-Fixó-Ni.

- A oferenda tanto do gênio como da divindade e do espírito construtor é: peixe de escama assado e regado com óleo doce de amêndoa e colocado na praia do mar, flores e perfumes vários com fita azul.

- Fetiche: a âncora, água doce adoçada com mel.

- Observação:- se colocarmos o nome da pessoa amada ou "fotografia" dentro de uma vasilha com água e mel e colocarmos ao fogo para ferver, a dita pessoa virá ao nosso encontro, instintivamente, porque será atraída.

- Outro poder mágico: uma âncora, de aço imantado e colocado na gaveta (caixa) do comércio; gaveta da máquina de costurar; na pasta do vendedor ambulante. Trará fregueses que lhe pagam e aumentam o seu lucro consideravelmente.

- Seu dia melhor é:- 6ª feira, na boca da noite - e chame pelos seus nomes.

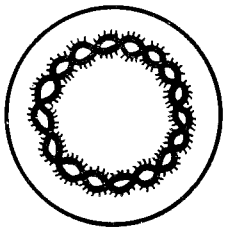
- No ponto riscado diz que a entidade ou espírito é moça esperançosa ou que gosta de consolar e confortar os aflitos.

- Sua cor é: azul claro (tanto na vela como na toalha, fita etc)...

- Seu perfume é:- o de rosas (colônia).

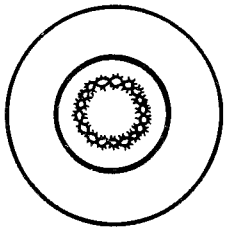
GENIO DO PERDÃO

Figura nº 58



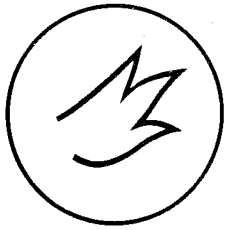
Gênio do Perdão ou Tolerança
Eleda - Bowa - ji.

Figura nº 59



Divindade do Perdão e da Tolerança
Ilis-Ni-Waji.

Figura nº 60.



Espírito Construtor do Perdão Tolerança
Eda-Ebe-Nla-Ni.

A oferenda é coração de carneiro untado com mel de abelha. Levando-o consigo alcançarás o perdão, até da infidelidade. Junta-se costela de carneiro assada com benjoim.

- Outro poder mágico: tome um pouco de semente de "gergelim" e faça-o pó (sem torrar) e sopre-o em sua casa nos cantos e alcançarás o perdão e tolerância.

- Queimar a costela de carneiro em casa tem poder mágico sobre o perdão e absolvição no caso de prisão amorosa.

- Observação: estas entidades não gostam de barulho; faça silêncio, quando entrar em contato com eles.

- Seu dia melhor é:- o sábado à tarde; pronuncie seus nomes compassadamente.

- No ponto riscado diz que a entidade é tolerante.

- Sua cor é:- a branca (roupa, fita, vela, etc.).

- Seu perfume é:- o cheiro de pão fermentado, isto é, ainda não assado. Faça-o e coloque na sua casa para exalar o cheiro suave a eles.

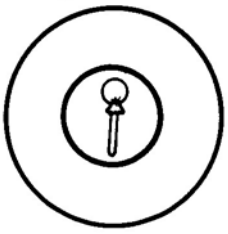
GÊNIO DA MISERICÓRDIA

Figura nº 61



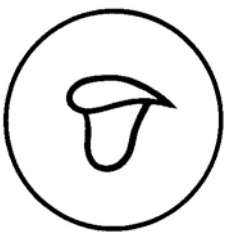
Gênio da Misericórdia. Eleda Maleime.

Figura nº 62.



Divindade de Misericórdia. Ilis - Amnó.

Figura nº 63.



Esp. Construtor da Misericórdia. Eda - Waji.

- A oferenda, tanto do gênio quanto da divindade ou do espírito construtor da misericórdia e perdão, é: a água fluídica, água benta (água com sal que se benze). Coloca-se sobre o altar ou mesa uma vasilha ou copo de água com uma pitada de sal, que é para o espírito-guia, chefe ou dono fluir e benzer. Este copo de água serve para afastar os maus espíritos e perturbadores. Usa-se também o vinagre ou vinho fluído que se derrama um pouco sobre a cinza para afastar os sofredores zombeteiros e mistificadores. Em último caso assa-se uma pomba branca; espana-se a pessoa possessa e depois se solta a pomba ao ar livre, para que você e leve todo o mal.

Oferece-se a eles também, como agradecimento, pão embebido no vinagre ou vinho juntando-se vela e fita brancas.

- Fetiche: água fluídica, pomba, pão (dá-se aos pobres e famintos para se obter o perdão de algum mal que cometemos).

- Estas entidades não gostam das pessoas que guardam rancor, isto é, "perdoe para ser perdoado". Diz as sagradas escrituras em Mateus 6 - V. 23, 24. "Por tanto, se trouxeres a tua oferta ao altar e aí te lembrares de que teu irmão tem alguma coisa contra ti, deixa ali diante do altar a tua oferta e vai reconciliar-te primeiro com teu irmão e depois vem e apresenta a tua oferta".

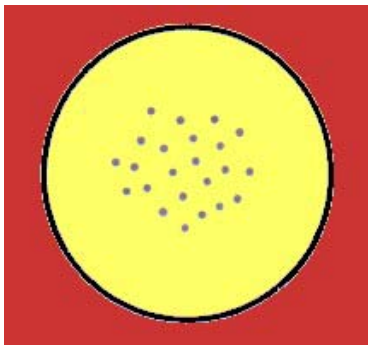
- A hora melhor para evocá-los é à noite e não tem dia certo - chame pelos seus nomes.

- No ponto riscado diz que o espírito ou entidade intervém pelo ser humano para alcançar perdão e afasta os maus espíritos.

Sua cor é:- a branca.

Seu perfume é:- os azedos (ácidos). Queime a casca de laranja, limão ou maracujá ou borrife com o fogo com vinagre ou vinho.

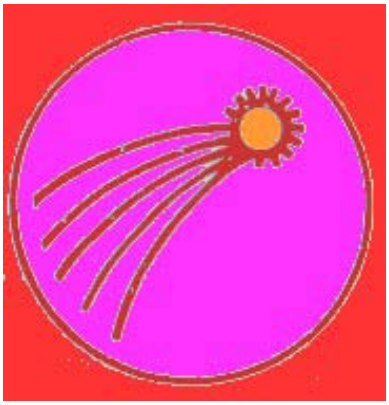
GÊNIO DO NADA, VAZIO.



- Seu nome é: Akasa.
- Seu símbolo é: - vários pontos.
- OBS.: Estes gênios pertencem ao Orixá maior Oxalá. É segundo alguns, onde Deus morava antes da criação. Seu poder é sobre a religião e só é bom para ajudar a meditar. Seu nome é de origem indiana.

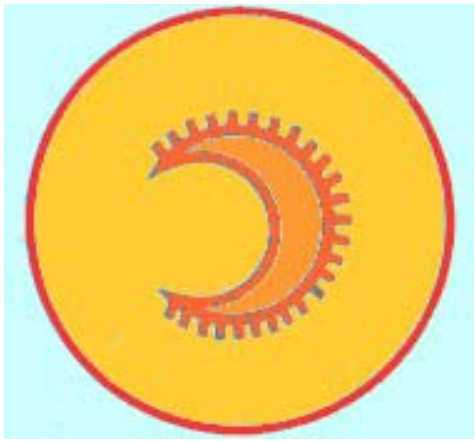
Nota: Sem ele não se pode manifestar formas ou cessar formas (nele subsistem todas as formas) em potencial. Akasa = significa nada, vazio.

GÊNIO DO DESEJO SEXUAL, O TENTADOR DO AMOR.



- Seu nome é: Trishna.
- Seu símbolo é: - o sol se deslocando.
- Estes gênios pertencem ao Orixá maior, Iansã.
- Seu poder é: - induzir e tentar ao desejo sexual, despertando-o.
- Seu nome é de origem indiana.
- Trishna significa a tentação e desejo sexual personificado.
- Nota:- sem ele a criação dos animais, incluindo-se o humano, pararia e acabar-se-ia.

PRINCESA DA VOLÚPIA.



- Seu nome é: Magriva.
- Seu símbolo é: o sol crescente.
- Esta princesa pertence ao Orixá maior, Iansã.
- Seu poder é:- sobre a volúpia e a sedução.
- Nome de origem indiana.
- Magriva - significa volúpia.
- Nota:- Karna, quando tentou o príncipe Siddartha, levou consigo Magriva em forma de bailarina.

EXU QUE FAZ QUERER; AGENTE MÁGICO UNIVERSAL



- Seu nome é: Avishna.
- Seu símbolo é:- um tridente.
- Este Exu com sua legião obedecem ao Orixá maior, Iansã - Seu poder é: sobre a vontade e o desejo voluptuoso.
- Nome de origem indiana.
- Avishna. - significa o desejo voluptuoso.

- As oferendas, tanto do gênio quanto da princesa e do Exu agente mágico do querer voluptuoso são:- perfumes, flores, água forte misturada com sangue de pomba que se leva à beira do rio; usa-se também lhe oferecer, Che d'água doce que se queima inteiro e joga-se mirra no fogo e com cinza se prepara um perfume que serve para os casos em que se requer a volúpia. - Nota: não é aconselhável aos casados.

- Poder mágico:- misturando-se um pouco de cinza já mencionada com produtos cosméticos obtém-se um atrativo que toma a pessoa voluptuosa. E faz querer - mas não se esquecer de evocá-los para que eles magnetizem ou fluam as mandrágoras - estas entidades gostam das pessoas que guardam segredos.

- Seu dia é: 2ª feira à noite, até a meia noite.

- Nota:- o peixe pescado de madrugada ao clarear do dia deve ser de couro, isto é, não ter escamas.

- No ponto riscado diz que se deve ser prudente e evitar as "pitonisas" médiuns.

- Sua cor é:- vermelho e dourado.

- **Seu perfume é:- cheiros de flores.**



Avidya

Fig. 73:- Exu que faz brigar agente mágico universal (espírito mau da parte de Deus). - Seu nome é:- Avidya. - Seu símbolo é:- um tridente. - Este Exu com sua legião obedecem ao Orixá maior, Iemanjá. - Seu poder é:- sobre a ignorância "mãe do medo", da ilusão e injustiça. - Nome de origem indiana. - Avidya - significa ignorância personificada. - A oferenda:- tanto do gênio quanto do príncipe, ou do Exu agente mágico universal da briga, são:- cartilagem, cabo loro, buxo de boi, tendões e nervos grossos do mocotó e que, fervidos no leite, dão urna espécie de gelatina que muito lhes agrada (sem sal) e com mel de abelha puro. - Apreciam também as geléias doces (sem sal) embora seja de frutas; as velas de cera virgem, os licores brancos, de coco etc...

Nota: - a oferenda de sangue irrita e os torna violentos. Estas entidades gostam dos valentes e corajosos. - Seu dia é a 6ª feira o dia todo e a noite também, até o clarear do dia do sábado. - No ponto riscado diz que os espíritos são guerreiros que não cedem. - Sua cor é:- preto, vermelho e dourado. - Seu perfume é:- o cheiro de terra molhada após uma chuva rápida. - Seu fetiche é:- uma lâmina de chumbo gravada com seu caráter, ponto ou ferro;



- **O gênio da cupidez. - Seu nome é: -- Kama. - Seu símbolo é:- uma estrela de cinco pontas de cabeça para baixo (inverso de Oxalá). - Estes gênios pertencem ao Orixá maior, Omulú. - Seu poder é:- sobre a cupidez. É o rei das paixões, mestre do amor voluptuoso e do prazer. - Nome de origem indiana. - Kama - significa a cupidez.**

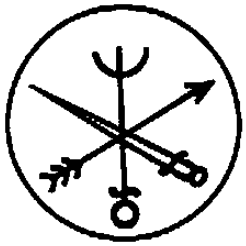


- **Príncipe do temor. - Seu nome é: - Raga. - Seu símbolo é:- quatro triângulos alados em um quadrado. - Estes príncipes obedecem, com sua legião, ao Orixá maior, Omulu. Seu poder é:- sobre o medo, pavor, afronta. Nome de origem indiana. Raga - significa, medo.**

ALGUNS EXÚS QUE DESENVOLVEMOS EXCELENTES TRABALHOS PRÁTICOS DE MAGIA

Nota: O ponto do Exu é usado para arriar os trabalhos, o ponto Kabalístico para evocações na Magia e o ponto mágicko para confecção de talismãs, patuás ou amuletos.

Fig. nº 77.



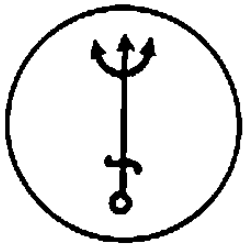
Ponto do Exu Tiriri.

Fig. nº 78.



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 79.

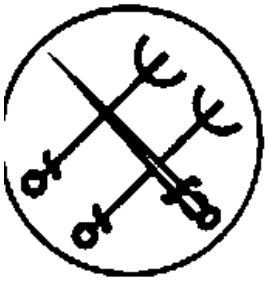


Ponto Mágico.

Exu Tiriri, espírito mau da parte de Deus.

- **Neste ponto ele está trabalhando em terreiro de umbanda, curando. - Guardião do anjo da noite estrelada Melchiael.**
- **Pertence à 29 linha comandada por Iemanjá, Orixá maior.**
- **Seu poder é:- sobre a solidão, esperança, planejamento, meditação.**
- **Seu poder negativo é:- fazer as pessoas serem decepcionadas.**
- **Sua oferenda é:- bebida forte, galinha preta, vela vermelha e preta, charuto, azeite de dendê, fita vermelha e preta, entregues na beira do rio; lago, cacimba, ou córrego.**
- **Seu dia é:- 6ª feira.**
- **Sua cor é:- preto e vermelho.**
- **Seu perfume é:- o cheiro do cravo da índia (condimento).**
- **Seu banho de desenvolvimento é com fumo de rolo e arruda. - Seu fetiche é:- penas de caburé ou coruja.**
- **Seu ferro é:- o ponto mágico.**

Fig. nº 86.



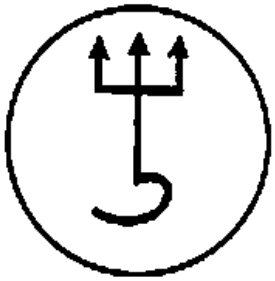
Ponto do Exu Rompe-Ferro

Fig. nº 87.



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 88.



Ponto Mágico

Exu Rompe Ferro ou ganga, espírito mau da parte de Deus.
Neste ponto ele está abrindo caminho para realizar casamento ou união. Guardião do anjo da potência (força), Verchel.

- **Pertence a 39 linha da quimbanda, comandada por Ogum, Orixá maior.**
- **Seu poder é: sobre os esportes, a resistência física, a força muscular.**
- **Seu poder negativo é:- tirar a força e a potência.**
- **Sua oferenda é:- aguardente, charuto, galo vermelho, um pedaço de corrente de ferro ou uma ferradura, azeite de dendê, farofa amarela, vela vermelha, que serão entregues na encruzilhada ou campo (capoeira). - Seu dia é:- 5.a feira. - Sua cor é:- vermelho e preto.**
- **Seu perfume é:- de carapiá e mirra queimados juntos.**
- **Seu banho de desenvolvimento é:- aguardente, fumo guiné, cipó, chumbo (cabelo de anjo).**

- **Seu fetiche é:- ferro, aço, corrente.**
- **Seu ferro é:- o ponto mágico.**

Fig. nº 89.



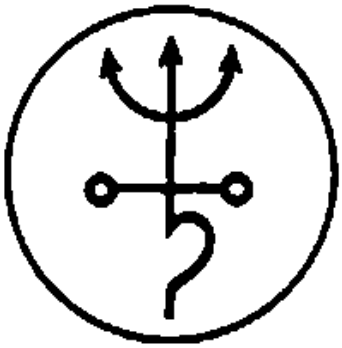
Ponto do Exu Rei.

Fig. nº 90.



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 91.

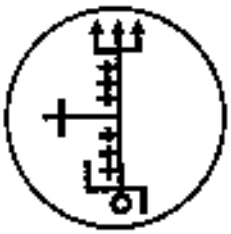


Ponto Mágico.

Exu Rei de Ganga, espírito mau da parte de Deus.
Neste ponto ele está se identificando como Rei.

- **Guardião do anjo da glória Zetachiel.**
- **Pertence à 19ª linha da quimbanda, comandada por Oxalá, Orixá maior.**
- **Seu poder é:- sobre a vitória, êxito, apogeu, realizações, honra, títulos, personalidade e homenagens.**
- **Seu poder negativo é -- fazer fracassarem os planos e tornar as pessoas relaxadas e tímidas.**
- **Sua oferenda é: - aguardente, cachimbo (cheio, com fumo e alfazema acesos), velas brancas, galo branco e preto, algum objeto de valor, dinheiro, moeda ou jóia que serão entregues no chapadão do morro (cimo).**
- **Seu dia é:- o domingo.**
- **Sua cor é:- o branco.**
- **Seu perfume é:- alfazema e erva-doce queimados juntos.**
- **Seu banho de desenvolvimento é vinho branco, fumo, rosas brancas.**
- **Seu fetiche é:- um tridente ou uma argola, (aro).**
- **Seu ferro é:- o ponto mágico.**

Fig. nº 92.



Ponto do Exu
7 Encruzilhadas.

Fig. nº 93.



Ponto Kabalístico.

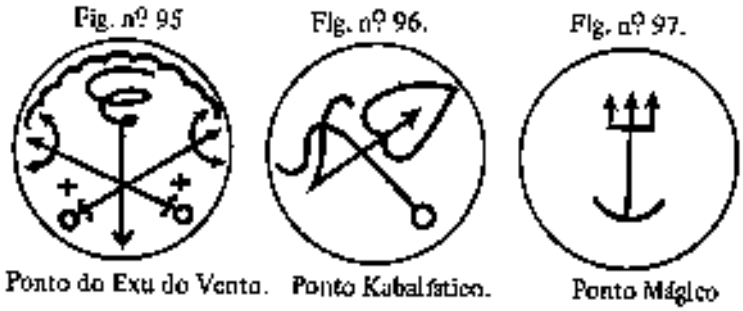
Fig. nº 94.



Ponto Mágico

Exu Rei das 7 Encruzilhadas, espírito mau da parte de Deus. Neste Ponto ele está se identificando Guardião do anjo do prado celeste Amatiel. Pertence à 5ª linha da quimbanda, comandada por Oxóssi, Orixá maior. Seu poder é sobre o campo de cultura, pecuária, pomares, hortas, jardins, granja etc... Reina sobre a fidelidade, o silêncio, confiança, segredo.

- **Seu poder negativo é sobre as pragas, piolhos, doenças das plantas e dos animais. Prostitui homens e mulheres.**
- **Sua oferenda é: aguardente, vela, galo carijó ou preto, charuto, farofa de dendê, fumo de rolo; que serão entregues na encruzilhada de rua ou de caminho. - Seu dia é:- 5ª feira.**
- **Sua cor é o vermelho e o preto.**
- **Seu perfume é: mirra, fumo e cânfora queimados juntos. - Seu banho de desenvolvimento é:- guiné, arruda, alecrim, fumo, folha de jurema, espada de São Jorge e alho africano. - Seu fetiche é:- cruz feita com talos de guiné, ou arruda, ou alecrim e a figa idem. - Seu ferro é:- o ponto mágico.**

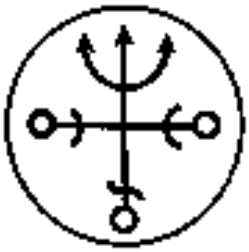


Exu do Vento, espírito mau da parte de Deus. - Neste ponto ele está trabalhando para parar o vento (ou confusão na vida do filho de fé). - Guardião do anjo da inocência Hanael.

Pertence à 6.a linha da quimbanda comandada por Iansã, Orixá maior.

- **Seu poder é:- sobre a pureza, inocência, paternidade, orientação. - Seu poder negativo é:- faz ser culpado o inocente (expulso), desorientado.**
- **Sua oferenda é:- aguardente, vela, galo preto, charuto, punhal, azeite de dendê e fitas de todas as cores. E em separado, faz-se uma farinha com pó de mirra, que será soprada para o ar; local da entrega: no pico do morro ou no bambuzal. - Seu dia é:- 2ª feira. - Sua cor é:- preto, vermelho e branco. - Seu perfume é:- enxofre, mirra, cânfora e fumo picado, tudo queimado. - Seu banho de desenvolvimento é:- erva de inhalã (paraíso, carolinha etc) espada de Iansã (a da beirada amarela) fumo de rolo e pinga.**
- **Seu fetiche é:- duas argolas de ferro imantado. - Seu ferro é:- o-ponto mágico.**

Fig. nº 104



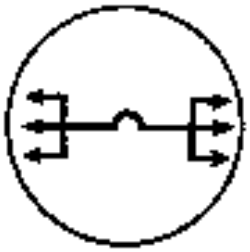
Ponto do Exu Tranca Rua.

Fig. nº 105



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 106



Ponto Mágico.

Exu Tranca Rua, espírito mau da parte de Deus. - Neste ponto ele está se identificando como "ganga". - Guardião do anjo guerreiro, Azachiel.

- Pertence à 39° linha da quimbanda, comandada por Ogum, Orixá maior.

- **Seu poder é:- sobre as guerras, brigas, demandas e combates. - Seu poder negativo é:- fazer perder nas questões, demandas e guerras.**
- **Sua oferenda é:- aguardente, charuto, galo vermelho ou preto, um prego ou cravo (o que se crava na ferradura ou no trilho do trem), azeites de dendê, farofa amarela e velas vermelha e preta, que serão entregues no trilho do trem ou na encruzilhada de caminho.**
- **Seu dia é:- quinta-feira.**
- **Sua cor é:- preto, vermelho.**
- **Seu perfume é:- açafrão, guiné e chifre, queimados juntos.**
- **Seu banho de desenvolvimento é: fumo de rolo, arruda, guiné em efusão na aguardente.**
- **Seu fetiche é:- o cravo ou prego.**
- **Seu ferro é:- o ponto mágico (ver nota importante).**

Fig. nº 122



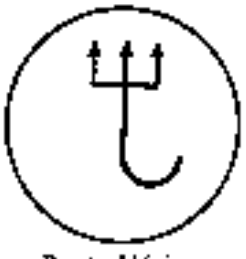
Ponto do Exu 7 Porteiras.

Fig. nº 123



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 124



Ponto Mágico.

Exu 7 Porteiras, espírito mau da parte de Deus.

Neste ponto ele está trabalhando auxiliado por Ogum de Lei.

Guardião do anjo do reino, Zuriel.

Pertence à 39.a linha da quimbanda, comandada por Ogum, Orixá maior.

Seu poder é:- sobre a chefia, patrão, liderança, governo, mandato, política etc...

Seu poder negativo é:- destronar os mandatários.

Sua oferenda é:- aguardente, charuto, galo vermelho, 7 cores de fitas, farofa amarela com dendê, vela vermelha e preta, que serão entregues no trilho de trem ou vagoneta e também na encruzilhada de caminhos.

Seu dia é :- 5.a feira.

Sua cor é:- vermelho e preto.

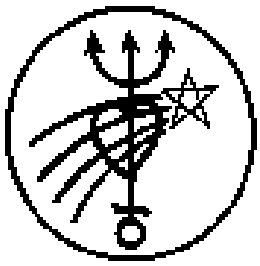
Seu perfume é:- açafrão, benjoim, mirra e canela, queimados juntos.

Seu banho de desenvolvimento é:- louro de cheiro aquele com que se tempera carnes), alecrim, fumo e aguardente.

Seu fetiche é:- um tridente ou figa de aço.

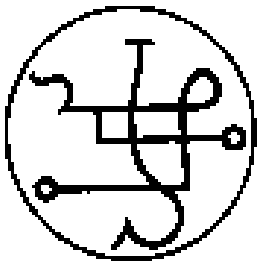
Seu ferro é:- o ponto mágico.

Fig. nº 131



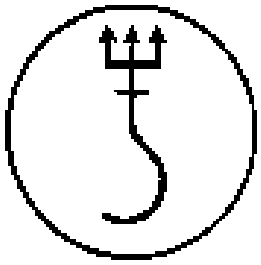
Ponto da Exu Arauana ou Exu Maré

Fig. nº 132



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 133.

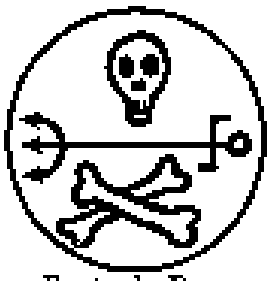


Ponto Mágico.

Exu Arauana ou Exu Maré, espírito mau da parte de Deus.

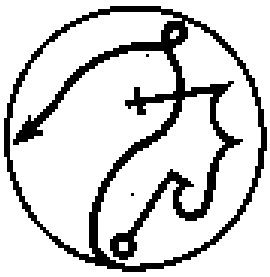
- **Neste ponto ela está trabalhando para unir ou fazer casar alguém.**
- **Guardião do anjo do amor, Gedulael.**
- **Pertence à 29ª linha da quimbanda, comandada por Iemanjá, Orixá maior.**
- **Seu poder é:- sobre o amor, fazer-se amar, querer bem, casar, unir-se.**
- **Seu poder negativo é:- fazer odiar, vingar, separar e afastar.**
- **Sua oferenda é:- bebida forte, galinha preta, vela branca, cigarro branco, flores e frutas, que serão entregues na praia do mar ou do rio.**
- **Seu dia é: 6ª feira.**
- **Sua cor é:- branca e preto.**
- **Seu perfume é -- de flores, todos.**
- **Seu banho de desenvolvimento é:- canela, cravo-da-índia, louro, açúcar e pétalas de flores.**
- **Seu fetiche é:- um coração de ouro ou prata.**
- **Seu ferro é:- o ponto mágico.**

Fig. nº 167



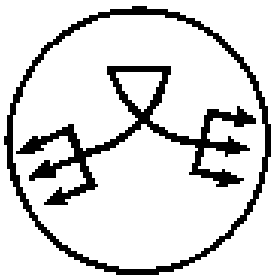
Ponto do Exu
Caveira ou
João Caveira

Fig. nº 168



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 169



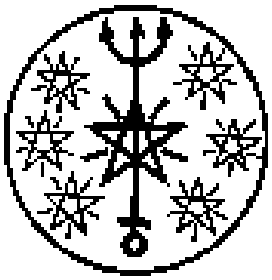
Ponto Mágico.

Exu Caveira ou João Caveira, espírito mau da parte de Deus.

Neste ponto ele está trabalhando na quimbanda, vingando, etc...

- **Guardião do anjo do portão estreito, Abayel.**
- **Pertence à 7ª Linha da quimbanda, comandada por Omulú, Orixá maior.**
- **Seu poder é:- sobre a boemia, jogo, sorte, a vida noturna.**
- **Seu poder negativo é:- jogar a sua vítima na miséria, privação e falta de sorte.**
- **Sua oferenda é:- aguardente, vela, galo preto, farofa de dendê, pipoca, punhal, charuto, pimenta, que serão entregues na sepultura ou casa abandonada.**
- **Seu dia é:- o sábado.**
- **Sua cor é:- preto, vermelho ou só branco.**
- **Seu perfume é: chifre, guiné, palha de alho, tudo queimado junto.**
- **Seu banho de desenvolvimento é:- guiné, arruda, alecrim, pinhão, roxo, espada de São Jorge, fumo ou charuto (tudo fervido junto).**
- **Seu fetiche é:- a caveira ou crânio de gesso.**
- **Seu ferro é:- o ponto mágico**

Fig. nº 176



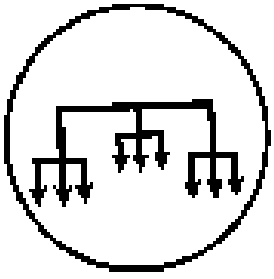
Ponto do Exu
7 Estrelas.

Fig. nº 177



Ponto Kabalístico.

Fig. nº 178



Ponto Mágico.

Exu 7 Estrelas, espírito mau da parte de Deus. Neste p6nto ele está se identificando. Guardião do anjo do silêncio, Haniel. Pertence à 19.a linha da quimbanda, comandada por Oxalá, Orixá maior. Seu poder é -- sobre a astrologia, ciência, ocultismo (previsões e acontecimentos), jogo de búzios, etc...

- Seu poder negativo é:- de tirar o poder dos jogos ou cartas, ele faz com que tudo dê errado e fanatiza o jogador (o que lê).

- Sua oferenda é:- aguardente, charuto, velas brancas, galo branco, objetos de valor, moedas, dinheiro ou jóia, que serão entregues na beira d'água (rio, mar ou lago). - Seu dia é:- o domingo. - Sua cor é:- branco.

- Seu perfume é:- emburana, mesquinha, açafrão, loro de folha, canela, cravo-da-índia e perfume, tudo queimado junto. - Seu banho de desenvolvimento é:- manjericão, rosas brancas (as pétalas), cravo, canela e um pouco de açúcar e perfume (loção). - Seu fetiche é:- uma estrela de prata de 7 pontas.

- **Seu ferro é:- o ponto mágico.**

Fig. nº 188



Ponto do Exu 7 Relâmpagos

Fig. nº 189



Ponto Kabalístico

Fig. nº 190



Ponto Mágico

Exu 7 Relâmpagos, espírito mau da parte de Deus. - Neste ponto ele está punindo e julgando. - Guardião do anjo da lei, Acymoyel.

- Pertence à 44ª linha da quimbanda, comandada por Xangô, Orixá maior.

- Seu poder é:- sobre a partilha, herança, divisão, tempo.

- Seu poder negativo é:- faz ser caluniado, difamado, desmoralizado.

- Sua oferenda é:- aguardente, quebrado e posto fogo, vela, fósforo, galo vermelho, cachimbo de -barro com fumo e aceso, azeite de dendê, alho, cebola e fumo de rolo, que serão entregues na cachoeira.

- Seu dia é:- 4.a feira. - Sua cor é:- vermelho-fogo.

- Seu perfume é:- de couro de boi queimado ou carne de boi queimada.

- Seu banho de desenvolvimento é:- alho africano, fumo de rolo, guiné, erva de Santa Bárbara (paraíso ou caroba). - Seu fetiche é:- brasa viva (acesa).

- Seu ferro é:- o ponto mágico.

BABALON - IANSÃ (LUX) & POMBA-GIRA RAINHA (NOX)

A MULHER DA LUXÚRIA QUE CAVALGA A BESTA.



Orixá feminino muito popular no Brasil, cultuada na África como Oyá. É um dos orixás do candomblé que continuam sendo cultuados na Umbanda, onde é sincretizada em Thélema com Babalon. Seus domínios são o raio, a faísca elétrica.

Mulher Escarlate. Seu número é 156, o mesmo da "Cidade das Pirâmides na Noite de Pá" e da segunda montanha da iniciação, Zion.

Na carta Luxúria, ela cavalga a Besta. Ela aceita e contém todas as coisas. Traz em uma das mãos o Santo Graal, a taça que contém o "Sangue dos Santos", o poder acumulado de todos os que performam a Magia, e tem que depositar sua Opus na taça sagrada da fornicação dela.

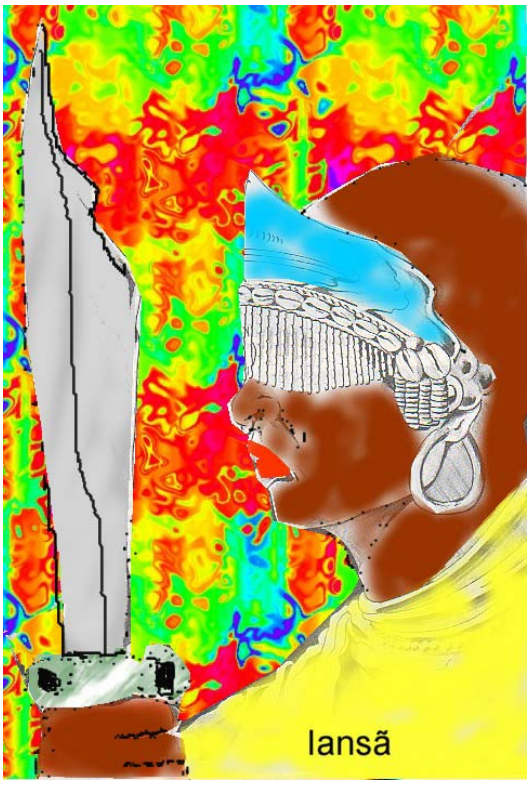
Bab AL On, Bab porta, Al deus e On sol, na língua dos egípcios, porta para o deus Sol.

Nas cerimônias do candomblé é Iansã o primeiro orixá feminino a surgir nas danças. Ela vem na frente dos demais orixás femininos, brandindo sua espada, guerreira, agressiva e, ao mesmo tempo, feliz. Sua imagem é a da felicidade extrovertida, da mulher que sabe guerrear e defender o que tem e o que quer a qualquer preço, mas que sabe amar e mostrar seu amor e sua alegria contagiantes na mesma medida em que exterioriza sua cólera.

É orixá de um rio, como a maior parte das figuras mitológicas femininas da África, o rio Niger ou rio Oyá, mas seu domínio não se estende às águas, divididas genericamente entre Yemanjá (água salgada) e Oxum (água doce).

A figura de Iansã mostra sempre uma grande distância das outras figuras femininas centrais do panteão africano. De certa forma, aproxima-se muito mais do terreno consagrado historicamente ao homem, das batalhas e da vida fora do lar. Iansã não gosta dos afazeres domésticos, do papel feminino tradicional. Isso, porém, não a masculiniza. Pelo contrário, Iansã é extremamente feminina no seu grande número de paixões. As lendas a seu respeito variam muito, mais que a média dos outros orixás, e são freqüentemente antagônicas, mas todas têm em comum o grande número de amantes de Iansã.

Segundo uma lenda, Iansã era amante de Xangô, mas se cansou da rotina. Fugiu e foi para o vizinho reino de Ogum, com quem passou a viver. Xangô invadiu o reino em busca da amada, e Iansã pediu a Ogum que guerreasse por ela, e a guerra foi feita. Mas Ogum exigiu que Iansã fosse, para sua maior segurança, se esconder no Niger tem Iansã por orixá, mas o domínio do reino de Oxóssi. Iansã foi, e logo teve um romance com Oxóssi. Xangô derrotou Ogum e invadiu o reino de Oxóssi. 0 processo se repetiu, e Iansã fugiu para o reino de Omulú. E assim, sucessivamente, Iansã foi amante de quase todos os orixás masculinos principais da cultura Iorubá.



Como, porém, a moral africana é muito mais aberta do que a cristã, essa multiplicidade de parceiros não denigre Iansã. Pelo contrário, ela é respeitada como é, pela sua alegria, exuberância, incapacidade de mentir e dissimular, assumindo sempre suas vontades e seus repentes, sempre incontroláveis.

Da mesma forma, a cultura africana respeita arquétipos opostos a ela, como o de Oxum, não havendo determinação moral de domínio desta não se estende às suas águas.

Quem está certo ou de quem está errado no seu modo de ser: existem muitas maneiras de ser, de existir, e todas merecem seu espaço. Em geral, os filhos de um orixá costumam dizer que quem está certo, numa oposição desse tipo, é o seu próprio deus, principalmente porque seu comportamento elege como valores positivos os coerentes com suas tendências básicas de personalidade, tendências essas que se repetem em cada filho-de-santo.

0 temperamento arrebatado de Iansã a torna, às vezes, ingênua. Há uma lenda que demonstra bem essa afirmação: Xangô vivia com suas duas mulheres, Iansã e Oxum. Iansã estava muito insatisfeita, porque a jovem Oxum era evidentemente a favorita, tanto por sua decantada beleza como pelo seu temperamento dócil. Enraivecida Iansã aproveitou-se do momento em que Oxum estava tomando banho num rio próximo e ergueu uma barreira de fogo em seu caminho. Invocando as águas sob seu domínio, Oxum fez o rio transbordar e apagar o fogo. Descontrolada com a derrota, Iansã atacou Oxum com a espada, mas esta não tinha espada nenhuma para se defender, nem era de seu feitio partir para uma luta desse tipo. Sempre vaidosa, porém, Oxum carregava consigo um espelho, que, nessa ocasião, dirigiu para o sol, conseguindo ofuscar Iansã e fazê-la parar. Aproveitando-se da pausa, Oxum sugeriu a Iansã uma troca: ela presidiria o ritual para transformar Iansã num orixá, e por sua vez a dona do raio nunca mais a atacaria.

Evidentemente, a lenda foi muito transformada pela tradição oral, especialmente se analisarmos que uma das maneiras para uma pessoa se tornar orixá pela tradição iorubá é um forte momento emocional que transforme sua morte em algo maior que apenas um espírito se desligando de um corpo. Mas, pelo relato, fica patente que Iansã joga abertamente sua raiva e violência, enquanto Oxum usa apenas um espelho como arma, mais sofisticado que a espada, aliás, e resolve tudo de forma conciliadora, negociando atitude que nunca teria partido de Iansã.

O orixá masculino mais associado à Iansã é Xangô. Há até certa confusão quanto aos limites das áreas da natureza que estão sob o controle de cada um deles. Mas é um erro pensar em Iansã como uma versão feminina de Xangô. Ao contrário, o orixá masculino que mais se aproxima de sua liberdade, sensualidade e inconstância é Ogum, justamente seu primeiro amante, de acordo com a maior parte das lendas.

O sexo os unia. Mas, quando Iansã conhece Xangô, fica fascinada pelo tipo elegante, fino e sofisticado do deus do raio, em oposição à tradição rústica de Ogum, o andarilho que nunca acumulava posses nem propriedades, se vestia de maneira extremamente simples e primitiva e parecia incapaz de manter uma relação de dedicação a uma só mulher,

pois, embora Iansã possa variar rapidamente de paixões, enquanto ama um homem, só se interessa (até possessivamente) por ele. Iansã, então, abandonou Ogum, passando a viver com Xangô, num dos triângulos amorosos mais conhecidos do candomblé.

Nesse ponto, porém, as lendas se dividem, negando até a tendência à fidelidade de Iansã. Enquanto algumas se concentram em Oxum como o terceiro vértice do triângulo, atribuindo a Iansã uma desvairada e fiei paixão por Xangô, uma outra mantém Iansã ligada a Xangô, mas sempre atraída por Ogum, mantendo com ele um relacionamento secreto. Nesse caso, Iansã ficaria dividida entre o requinte de Xangô, sua firmeza e suavidade, e a sensualidade descompromissada e feliz de Ogum.

De qualquer forma, a paixão de Ogum por Iansã sobreviveu à separação. De acordo com as diferentes interpretações, tornaram-se inimigos de morte por causa disso (ou amantes). Os duelos entre os filhos de Iansã e de Ogum constituem uma das cerimônias coreográficas mais bonitas dos terreiros brasileiros. Seja qual for a versão escolhida, sempre confirma que Iansã é arrebatada, sensual, mas também extremamente fiel não necessariamente a um homem, mas às suas próprias convicções e, especialmente, aos seus próprios sentimentos.

É a rainha dos ventos, raios e tempestades. Sua ousadia, segundo uma lenda, seria a responsável pelos poderes que ostenta: Xangô teria mantido contato com feiticeiros de outro reino, conseguindo a promessa de receber um pó mágico que lhe permitiria soltar vento e fogo pela boca e nariz. Usou Iansã como mensageira. Esta lhe trouxe a poção, mas antes a experimentou, passando então a dividir a dádiva com ele: Iansã ficou com o vento e para Xangô restou o fogo. Quando os dois atuam juntos, acontece a tempestade, soma do raio e do trovão de Xangô e do forte vento de Iansã. Em oposição, o amor de Xangô e Oxum. se mostra na chuva calma que fertiliza a terra para o plantio.

Tradicionalmente, Iansã tem um problema não resolvido com Ossâim, pois foi com um vento incitado por ela, o afefé, que as folhas, então domínios exclusivos de Ossâim, voaram. Parte das folhas ainda ficou com esse orixá, mas o restante foi dividido entre os demais, cada um tendo domínio sobre um tipo de planta até hoje.

Outra lenda revela um aspecto diferente de Iansã. Com a morte de Xangô, Iansã clama pela própria morte, desesperada. Essa entrada voluntária no reino dos mortos fez com que Iansã tivesse facilidade de comunicação e autoridade sobre os eguns. Por isso, Iansã é costumeiramente associada aos cemitérios e mortos em geral, sendo o único orixá que os domina, "roubando" uma função mitologicamente conferida ao orixá jeje feminino Nanã Buruku. Freqüentemente, médiuns e sensitivos espíritas, quando consultam os búzios, são apontados como filhos de Iansã.

A dança de Iansã, além de sensual, é expansiva, um verdadeiro ritual de declaração de intenções, ocupando muito espaço, se autoafirmando. Essa necessidade de destaque e afirmação é com freqüência encontrada nos filhos-de-santo de Oyá.

Arquetipicamente, Iansã é a mulher guerreira que, em vez de ficar no lar, vai à guerra, ao lado de Xangô, defendendo-o e também a causa dele, que ela abraça. São de Iansã os personagens que transformam a vida numa grande aventura, numa festa constante, num enfrentar de riscos. Aqueles que repentinamente mudam todo o rumo de sua vida por um amor ou por um ideal, os militantes políticos não-cerebrais, que escolhem por paixão, mais do que por reflexão. Que podem ter crises de cólera e de irreprimível felicidade, não muito distantes uma da outra, a qualquer momento. A Gabriela de Jorge Amado se encaixa nesse tipo, pois, quando deseja, tira os sapatos, joga-os para o ar e sai brincando com as crianças na rua, feliz porque o sol bate na sua pele, porque é gostoso rodar, esquecendo os horários e as obrigações.

Os filhos de Iansã são atirados, extrovertidos e diretos. É quase impossível para eles esconder a alegria ou a tristeza. Têm a tendência para uma vida sexual muito irregular, com súbitas paixões, que começam de repente e podem terminar mais inesperadamente ainda. São muito ciumentos ou possessivos muitas vezes incapazes de perdoar qualquer traição que não a sua. Iansã tende para o autoritarismo e sua mutabilidade faz com que o gênio de seus filhos seja muito difícil, mudando a cada momento, sem que os outros estejam preparados para essas guinadas.

Tudo isso gera uma grande dificuldade de relacionamentos longos com os filhos de Iansã. Se, por um lado, são alegres e expansivos, por outro podem ser muito violentos, quando contrariados; se têm a tendência para a franqueza e pára o estilo direto, também não podem ser considerados confiáveis, pois fatos menores provocam reações enormes, e, quando possessos, não há ética que segure os filhos de Iansã, dispostos a destruir tudo com seu vento forte e arrasador.

Filiação: Yemanjá e Oxalá.

Elemento: vento (ar em movimento).

Domínio: ventos e tempestades.

Cores: marrom-avermelhado, no candomblé, e rosa-coral e amarelo na Umbanda Thelêmica

Saudação: epahei! (com h aspirado).

Comida: acarajé e amalá de 14 quiabos.

Dia: quarta-feira

OS CULTOS- AFROBRASILEIROS, SOB UM PRISMA GNÓSTICO E ESOTÉRICO

Voltando ao assunto de Sistemas que funcionam ou não, vamos falar do Candomblé e seus congêneres.

Tenho observado, ao passar dos anos, que muitas pessoas, interessadas em Ocultismo, nutrem um forte preconceito contra o Candomblé e assemelhados.

Apesar disso, quando se encontram "no aperto", buscam, de imediato, "socorro" dentro das práticas mágicas candomblecistas.

Socorridos, entretanto, e mais, sanado o problema que os afligia, "dão as costas" para a tal de "macumba", coisa que não compreendem mas sabem que funciona, voltando aos seus cristais e florais.

Atitude simplista, para dizer o mínimo.

A "macumba", designação genérica de tudo quanto seja de origem Afro, manteve a fama de ser infalível; apesar disso, poucos estudiosos do assunto se detiveram a examinar o assunto a luz da ciência experimental, para concluir como funciona a "macumba" e, mais ainda, quando funciona, e por qual motivo, assim como compreender suas falhas e deficiências, que aumentam no mesmo passo em que o assunto é difundido - mas não explicado.

Interessante observar que, nos últimos anos, houve uma verdadeira explosão de livros sobre "macumba", muitos dos quais ensinando trabalhos para os mais diversos fins, tal qual fossem receitas de bolo.

Assim, sem explicar nem justificar, passam adiante ensinamentos que exigem, para serem postos em prática, um profundo conhecimento dos Cultos-Afro, sem o que tais práticas tornar-se-iam perigosas para todos os envolvidos.

Mais ainda, incentivam ao leitor realizar tal trabalho, sem alertar para os cuidados que devem cercar tais práticas.

Dessa forma, indivíduos inescrupulosos, pouco conhecedores do assunto, mas sabedores das necessidades humanas, travestem-se de "Pais-de-Santo" ou "Mães-de-Santo", realizando todo tipo de trabalhos, jogando búzios, interferindo na vida de todo e qualquer cidadão, sem o menor cuidado ou escrúpulo.

O resultado?

Fracasso, desilusão, além da sensação de que "macumba não funciona".

Eis o motivo deste curso - explicar tudo, tirar todos os véus, trazer o conhecimento mágico-místico-religioso à luz da ciência experimental, para que todos admiradores ou não do assunto, possam compreender no que consistem tais práticas, tirando, assim, suas próprias conclusões.

Vamos, portanto, ao curso.

A Quimbanda, também conhecida pelos leigos como macumba, é uma ramificação da Umbanda que pratica a magia negra. Embora cultuem os mesmos Orixás e as mesmas entidades, se sirvam das mesmas indumentárias, e tenham em seus terreiros semelhanças muito marcantes tais como a presença de gongá repleto de imagens dos santos católicos simbolizando os orixás, caboclos e pretos velhos, existem entre as duas religiões diferenças fundamentais e decisivas.



TEMPLO DE KIMBANDA

Uma delas é que na Kimbanda são realizados despachos com animais como galos e galinhas pretas, por exemplo, pólvora, objetos da pessoa a quem se quer prejudicar, dentes, unhas ou cabelo de pessoas ou animais. Estes despachos costumam-se realizar a meia-noite em locais como encruzilhadas e cemitérios.

Outra prática bastante freqüente que também se encontra presente no vodu haitiano sob o nome de paket é o envultamento. Este, diz respeito à construção de um boneco de pano ou qualquer outro material, desde que pertencente à pessoa a quem quer se prejudicar, e a seguir alfinetes ou pregos são utilizados para transpassar o corpo da imagem.

Os quimbandeiros têm como ponto principal de seu culto a invocação de Exus que na Kimbanda são considerados espíritos das trevas, uns já em estado de evolução, e outros, denominados quiumbas, espíritos atrasadíssimos e que por isso também são chamados obsessores. Existem muitos Exus:

- **Exu das Almas,**
- **Exu Caveira,**
- **Exu das Matas,**
- **Exu Tranca Rua.**

Existem de igual forma, Exus femininos, como é o caso de

- **Maria Padilha,**
- **Pombagira Mulambo,**
- **Cigana,**
- **entre outras.**

Uma das práticas mais conhecidas da Quimbanda é a Gira dos Exus, ou Enjira dos Exus, cerimônia realizada, via de regra à meia noite, na qual diversos Exus incorporam nos médiuns e passam a dançar, beber, fumar, utilizando-se de uma linguagem bastante grosseira.

Assim como há as sete linhas que regem e organizam as forças existentes dentro da Umbanda, dentro da Quimbanda o mesmo acontece e processa, pois como se sabe, "tudo que há em cima, há em baixo."·

1ª Linha - Linha Malei - Chefe - Exu Rei, é composta por 7 falanges, cada qual com seu chefe, e seus sete respectivos subordinados.

1 - Exu Rei das Sete Encruzilhadas
2 - Exu Marabô
3 - Exu Mangueira
4 - Exu Tranca Ruas das Almas
5 - Exu Tiriri
6 - Exu Veludo
7 - Exu dos Rios ou Campinas
Pomba Gira - Pomba Gira Rainha das Sete Encruzilhadas

2ª Linha - Linha das Almas - Chefe - Omulú, encontra-se nesta linha espíritos vulgarmente conhecidos como omulus.

1. **Exu Mirim**
2. **Exu Pimenta**
3. **Exu 7 Montanhas**
4. **Exu Ganga**
5. **Exu Kaminaloá**
6. **Exu Malê**
7. **Exu Quirombô**
8. **Pomba Gira - Pomba Gira das Almas**

.

3ª Linha - Linha do Cemitério ou dos Caveiras - Chefe - Exu Caveira

1. **Exu Tatá Caveira**
2. **Exu Brasa**
3. **Exu Pemba**
4. **Exu do Lodo**
5. **Exu Carangola**
6. **Exu Arranca Toco**
7. **Exu Pagão**
8. **Pomba Gira - Pomba Gira Rainha dos Cemitérios**

.

4ª Linha - Linha Nagô - Chefe - Exu Gererêo

1- Exu Quebra Galho
2- Exu 7 Cruzes
3- Exu Gira Mundo
4- Exu dos Cemitérios
5- Exu da Capa Preta
6- Exu Curador
7- Exu Ganga
Pomba Gira- Pomba Gira Maria Padilha

.

5ª Linha - Linha de Mossorubi - Chefe - Kaminaloáo

1. **Exu dos Ventos**
2. **Exu dos Morcego**
3. **Exu 7 Portas**
4. **Exu Tranca Tudo**
5. **Exu Marabá**
6. **Exu 7 Sombras**

7- Exu Calunga
8- Pomba Gira - Pomba Gira Maria Molambo

.

6ª Linha - Linha dos Caboclos Quimbandeiros - Chefe - Exu Pantera Negra

1- Exu 7 Cachoeiras
2- Exu Tronqueira
3- Exu 7 Poeiras
4- Exu da Matas
5- Exu 7 Pedras
6- Exu do Cheiro
7- Exu Pedra Negra
8- Pomba Gira - Pomba Gira da Figueira

.

7ª Linha - Linha Mista - Chefe - Exu dos Rios ou Campinas. Sendo esta Linha composta por Kiumbas, é esta apenas regida pelo Exu dos Rios ou Campinas, tendo como pólo passivo da linha, Pomba Gira, ou seja, todas as Pomba-Giras.

Possui este denominativo, pelo fato de que os espíritos que compõe esta linha não são Exus, mas sim Kiumbas, ou seja, espíritos desencarnados, espíritos de mortos, que servem a Exu. Estes espíritos se encontram nestas condições por fatores que não correspondem ao assunto proposto por esta página. Estes espíritos que trabalham dentro desta linha são os responsáveis pelas obsessões, excitando várias doenças que por serem causadas a nível espiritual, não são diagnosticadas pelos médicos encarnados, o que torna estas doenças impossíveis de serem curadas pelos métodos da ciência profana. Chegam a causar loucura, estados mentais de perturbações diversas. Mas aqui vai um lembrete: Os Agentes Mágicos são em verdade forças cegas, e assim sendo cabe ao operador direcioná-la da maneira melhor possível, tendo em mente sempre a infalível Lei do Retorno.

Sendo esta Linha composta por Kiumbas, é esta apenas regida pelo Exu dos Rios ou Campinas, tendo como pólo passivo da linha, Pomba Gira, ou seja, todas as Pombas Giras.

Quero salientar que estes não são todos os anjos que compõe o reino de Exu, mas são estes os que possuem acentuada ou enorme força, capacidade e poderes de decisão dentro do reino de Exu.

O Reino de Exu é composto em sua totalidade por um povo de 18.672.577 Exus, divididos em 7 linhas, onde estas linhas compreendem 1.111 legiões, o que se entende que há 2401 Exus distribuídos nas falanges, sem contar os Kiumbas existentes e transitórios na Linha Mista.
Relações Existentes Entre as Linhas da Quimbanda e Umbanda

Uma vez se entendendo que há uma perfeita harmonia entre as ações dos elementos que compõe as linhas da Quimbanda e da Umbanda, cada elemento destes há um paralelo, um elo de ligação entre a Umbanda e a Quimbanda.

Vejamos entre as Linhas primeiramente:
Linhas da Umbanda Linhas da Quimbanda
Linha de Oxalá Linha Malei
Linha de Ogum Linha do Cemitério
Linha de Oxóssi Linha dos Caboclos Quimbandeiros
Linha de Xangô Linha de Mossorubi
Linha de Yorimá Linha da Almas
Linha de Ibêji Linha Mista
Linha de Yemanjá Linha Nagô

Há ainda outros elos de ligação entre os Orixás da Umbanda com os Exus da Quimbanda.

No caso de Ogum, há uma manifestação de Ogum, para corresponder com cada uma das sete Linhas da Quimbanda. Vejamos:

Manifestações de Ogum Linhas da Quimbanda
Ogum de Malei Linha Malei
Ogum Megê Linha do Cemitério
Ogum Rompe Mato Linha dos Caboclos Quimbandeiros
Ogum Rompe Mato Linha de Mossorubi
Ogum Megê Linha da Almas
Ogum Xoroquê Linha Mista
Ogum de Nagô Linha Nagô

Vejamos outros elos existentes dentro das próprias Linhas de Umbanda com os Exus:

Linha de Oxalá
1ª Falange ou Legião - Caboclo Urubatão - Exu Sete Encruzilhadas

2ª Falange ou Legião - Caboclo Guaracy - Exu Sete Poeiras

3ª Falange ou Legião - Caboclo Guarani - Exu Sete Cruzes

4ª Falange ou Legião - Caboclo Aymoré - Exu Sete Chaves

5ª Falange ou Legião - Caboclo Tupy - Exu Sete Pembas

6ª Falange ou Legião - Caboclo Ubiratan - Exu Sete Capas

7ª Falange ou Legião - Caboclo Ubirajara - Exu Sete Ventanias

Linha de Ogum
1ª Falange ou Legião - Caboclo Ogum Da Lei - Exu Tranca Ruas das Almas

2ª Falange ou Legião - Caboclo Ogum Matinada - Exu Tira Teimas

3ª Falange ou Legião - Caboclo Ogum Rompe Mato - Exu Veludo

4ª Falange ou Legião - Caboclo Ogum Beira Mar - Exu Arranca Toco

5ª Falange ou Legião - Caboclo Ogum Malei - Exu Porteira

6ª Falange ou Legião - Caboclo Ogum Megê - Exu Limpa Trilho

7ª Falange ou Legião - Caboclo Ogum Yara - Exu Tranca Gira

Linha de Oxóssi

1ª Falange ou Legião - Caboclo Arranca Toco - Exu Marabô

2ª Falange ou Legião - Caboclo Araribóia - Exu Pemba

3ª Falange ou Legião - Caboclo Arruda - Exu Campina ou dos Rios

4ª Falange ou Legião - Caboclo Cobra Coral - Exu da Capa Preta

5ª Falange ou Legião - Caboclo Tupinambá - Exu Lonan

6ª Falange ou Legião - Cabocla Jurema - Exu Bauru

7ª Falange ou Legião - Caboclo Pena Branca - Exu da Matas

Linha de Xangô

1ª Falange ou Legião - Caboclo Xangô Kaô - Exu Gira Mundo

2ª Falange ou Legião - Caboclo Xangô Pedra Branca - Exu Mangueira

3ª Falange ou Legião - Caboclo Xangô Agodô - Exu Pedreira

4ª Falange ou Legião - Caboclo Xangô Sete Montanhas - Exu Corcunda

5ª Falange ou Legião - Caboclo Xangô Sete Cachoeiras - Exu Calunga

6ª Falange ou Legião - Caboclo Xangô Pedra Preta - Exu Meia Noite

7ª Falange ou Legião - Caboclo Xangô Sete Pedreiras - Exu Ventania

Linha de Yorimá

1ª Falange ou Legião - Pai Guiné - Exu Pinga Fogo

2ª Falange ou Legião - Pai Tomé - Exu Come Fogo

3ª Falange ou Legião - Pai Joaquim - Exu Bara

4ª Falange ou Legião - Pai Benedito - Exu Alebá

5ª Falange ou Legião - Vovó Maria Conga - Exu Caveira

6ª Falange ou Legião - Pai Congo D´Aruanda - Exu do Lodo

7ª Falange ou Legião - Pai Arruda - Exu Brasa

Linha de Yori ou Ibêji

1ª Falange ou Legião - Tupanzinho - Exu Tiriri

2ª Falange ou Legião - Ori - Exu Toquinho

3ª Falange ou Legião - Damião - Exu Manguinho

4ª Falange ou Legião - Yari - Exu Ganga

5ª Falange ou Legião - Doum - Exu Lalu

6ª Falange ou Legião - Cosme - Exu Veludinho

7ª Falange ou Legião - Yariri - Exu Mirim

Linha de Yemanjá

1ª Falange ou Legião - Cabocla Yara - Exu Pomba Gira Rainha

2ª Falange ou Legião - Cabocla Estrela do Mar - Exu Carangola

3ª Falange ou Legião - Cabocla Indaiá - Exu Nanguê

4ª Falange ou Legião - Cabocla do Mar - Exu Maria Padilha

5ª Falange ou Legião - Cabocla Yansã - Exu Maré

6ª Falange ou Legião - Cabocla Nanã Burukun - Exu Gererê

7ª Falange ou Legião - Cabocla Oxum - Exu do Mar

Assim como estas ligações, elos, correspondências e afinidades existentes entre os Orixás da Umbanda e os Exus, existem muitas outras, porém se torna impraticável apresenta-las todas.

INTRODUÇÃO AOS SISTEMAS DE MAGIA DE ORIGEM AFROBRASILEIRA

"CANDOMBLÉ, VUDÚ, HOODOO, PETRO, RADA, LUCUMÍ, SANTERÍA, PALO-MAYOMBE, UMBANDA, QUIMBANDA E CATIMBÓ: SUAS SEMELHANÇAS, DIFERENÇAS, TABÚS E FUNDAMENTOS."

Visão moderna dos Sistemas do Candomblé, do Vudú, da Umbanda e da Quimbanda.

Muitas vezes, quando se fala em Magia, as pessoas pensam imediatamente nas práticas executadas nos Cultos Afro-Brasileiros, Afro-Americanos e Afro-Ameríndios.

Diversas pessoas tem visões semelhantes desses Cultos, mas os conceitos difundidos são preconceituosos, misteriosos e dogmáticos, o que faz, pouco a pouco, com que a Realidade Mágica desses Cultos se perca para sempre.

Para começar, o Candomblé, o Vudú, a Santería, o Palo-Mayombe e o Lucumí são cultos muito semelhantes, de origem africana, mas tremendamente desenvolvidos nas Américas. Já a Umbanda é um culto muito distinto, com bem poucas semelhanças com os outros dois, enquanto a Quimbanda é algo totalmente diferente. O Catimbó é uma

espécie de meio-caminho entre a Umbanda e a Quimbanda. O Hoodoo reúne características do Vudú, porém tem diversas peculiaridades, sendo a mais importante delas trabalhar apenas com Elementais, Elementares, Sombras, Cascarões, Larvas e "Almas". Petro e Rada são duas raízes diferentes do Vudú haitiano, sendo o culto Rada mais voltado às Entidades do panteão Afro original, enquanto o Petro é mais voltado ao culto de Loas semelhantes aos Guias de nossas Umbanda e Quimbanda. O Voudon Gnóstico, apesar do nome, e da nítida influência do Vudú e do Hoodoo, é mais uma Ordem Hermética (uma vez que é ligado à O.T.O.A. - Ordo Templi Orientis Antiqua) do que um culto ou uma religião, razão pela qual está fora deste texto. Todos, porém, tem entre si uma semelhança marcante e de suma importância: são todas "Religiões Thelêmicas", ou "Cultos Thelêmicos", como queiram. E o que significa uma religião ser "Thelêmica"? Significa que cada indivíduo, dentro dela, tem sua própria religião, seu próprio Deus, distintos dos de qualquer outro indivíduo. E foi por isso que os cultos africanos sobreviveram na mudança para o novo mundo, cresceram e se multiplicaram.

Sendo assim, vamos começar a definir a Quimbanda.

A Quimbanda é um culto mágico às Entidades malévolas, denominadas Exus, Pombas-Giras, Caboclos Quimbandeiros, Pretos-Velhos Quimbandeiros, e assim por diante. Na Quimbanda não há nenhum tipo de "Iniciação", quer seja mágica, mística ou religiosa. Basicamente, há duas formas de se praticar a Quimbanda - a Evocação e a Invocação das Entidades. Qualquer que seja o meio escolhido, normalmente desenha-se o "Sigilo" (chamado "Ponto Riscado" na Umbanda e na Quimbanda) da Entidade no chão, pedindo-se, em seguida, sua intervenção. No caso da Invocação, a pessoa que "receber" a Entidade (chamado "Cavalo" ou "Burro" na Umbanda ou na Quimbanda) passa a ter os poderes da mesma; são então feitos pedidos à pessoa "incorporada", que pedirá então algumas coisas para a execução do "trabalho de magia" . Em geral, na Quimbanda só se trabalha para o mal de alguém, ou então para submeter-se uma pessoa à vontade de outra.

Quando se Evoca Entidades na Quimbanda, porém, faz-se oferendas simples, visando obter a intervenção da Entidade para obter o que se deseja, normalmente alguma maldade. Na Umbanda, o que acontece é a mesmíssima coisa, com uma diferença essencial: só se "trabalha" para o bem, pois as Entidades que "baixam" na Umbanda são somente benéficas. Em alguns "terreiros" de Umbanda foram implantados "Rituais Iniciáticos", herdados de culturas diversas.

Na Umbanda, vê-se uma nítida influência do Kardecismo, bem como da mentalidade católico-cristã, além do público e notório sincretismo religioso entre os Orixás da Umbanda (que só comungam dos nomes com os Orixás do Candomblé) e os Santos Católicos. O Catimbó é uma mistura completa entre a Umbanda e a Quimbanda, com algumas diferenças: as Entidades que "baixam" são chamadas de "Mestres"; se são benfazejos, diz-se que "fazem fumaça às direitas", e dos malévolos se diz que "fazem fumaça às esquerdas". Concluí-se daí que no Catimbó se "trabalha" indistintamente para o bem e para o mal. Além disso, no Catimbó não se cultuam Deuses ou outras Entidades de grande envergadura de poder, apenas "baixam" Entidades com especial identificação social no grupo aonde se desenvolve a "mesa" do Catimbó. Na Santeria ocorrem práticas semelhantes às dos cultos descritos acima, mas há também um culto aos Orixás, no estilo do Candomblé, só que com toda a influência Católico-Cristã imaginável.

Mas existem sutis diferenças entre esses cultos. Na Umbanda, as Entidades são "espíritos" de pessoas desencarnadas (mortas); na Quimbanda, "baixam" indistintamente "espíritos" de pessoas mortas (normalmente de pessoas perniciosas ou criminosas), ou Demônios mesmo. No Catimbó só "baixam" os "espíritos" de mortos.

Mas, será que o que "baixa" em todas essas "sessões" é mesmo uma "alma"? E será que todas essas "almas" são sábias, sinceras e magicamente capazes? Não creio. Para mim, o que ocorre muitas das vezes, é o seguinte:

A) o "médium", desejoso de "receber um guia", induzido pelo "chefe do terreiro" de que ele/ela "tem mediunidade, precisa desenvolvê-la", acaba por criar uma Imagem Telemática correspondente a sua idéia do "guia", que, então, cria "vida", passando a agir como desejado...

B) cena "A": alguém morre; seu corpo físico jaz inerte, seu corpo astral separa-se do cadáver físico e, em pouco tempo, o corpo mental do falecido separa-se também do corpo astral, ficando este último também destinado a morrer, a decompor-se;

Cena "B": um Elementar Artificial, um Incubo, um Súcubo, um Vampiro, uma Larva Astral, alguma dessas Entidades simples, busca sobreviver...vampirizando alguém! É, porém difícil "sugar vitalidade a força" de alguém;

Cena "C": a Larva da "cena B" encontra um cadáver de corpo astral (Cascarão Astral), penetra nele e o "aviva";

cena "D": o "Cascarão Avivado" encontra uma pessoa receptiva, um "médium", e começa o ataque; o "médium" acaba por ir a um "terreiro" ou "centro", aonde "seu guia" o levou, e aonde irá "desenvolver sua mediunidade";

cena "E": o "médium" já "desenvolvido", recebendo seu "guia", dá consultas, passes, faz trabalhos, aconselha...e o "guia" (o Cascarão Avivado) vampiriza o "médium" e as pessoas que vão consultá-los.

É claro que existem incorporações ou possessões reais, mas são muito raras na Umbanda e no Kardecismo. Ocorrem muito freqüentemente no Candomblé e correlatos, mas são raríssimos nos cultos a desencarnados.

Sem mais comentários sobre o assunto.

Agora, Candomblé, Vudú, Palo-Mayombe e Lucumí.

Os apreciadores de Mitologia em geral, deverão conhecer a obra de Joseph Campbell, o mais importante autor do assunto. A Editora Pallas tem bons títulos sobre Candomblé e Vudú. Este texto trata dos aspectos reais das Práticas Mágicas dos Cultos em questão. Desculpem a crueza, mas a verdade é cruel, e dói.

Muitos estudiosos de Magia, bem como inúmeros autores do gênero, colocam os Deuses dos diversos panteões como Arquétipos.

Considerando-os assim, alguns praticantes da Magia Ritual crêem que pode-se trabalhar magicamente com os Deuses Internos, como se trabalhássemos com os Arquétipos Universais. Aqui existe um enorme equívoco, pois os Deuses Internos englobam aspectos arquetípicos, não se limitando, porém, a serem Arquétipos simplesmente.

Na verdade, há uma obra muito boa sobre Magia Planetária (Planetary Magick, editora Llewellyn), que, porém, considera os Deuses

de diversos panteões como a mesma coisa que os Arquétipos. Eu particularmente discordo desse prisma, pois considero que os Arquétipos são acessíveis a qualquer pessoa, enquanto que os Deuses só são acessíveis aos que tenham alguma identificação e familiaridade com os mesmos. Na verdade, a experiência chamada de "União com Os Arquétipos Universais", quando a pessoa entra em "transe" e sofre a "possessão" da Divindade, é o contato que ocorre da pessoa com seu Microcosmos, ou seja, com seu "Universo Interior", portanto, somente com os Arquétipos Universais, e não com o todo da Egrégora dos Deuses Internos do Homem. A diferença é, portanto, patente, no que diz respeito ao "transe" do sujeito "possuído" pelo Orixá (aonde são despertados poderes latentes dentro do próprio indivíduo), e da Evocação ou Invocação da energia do Orixá como um todo, uma Entidade de existência independente da psique do Mago. O que ocorre entre os profanos, os não-iniciados, o "bolar" no Santo, é somente a "União com O Arquétipo"; o que ocorre na Invocação, feita pelo Mago de forma consciente, é "abrir sua mente" para uma energia externa, de vida autônoma, externa ao Microcosmos do Mago. Portanto, podemos concluir que o Arquétipo Universal existe num nível sub-consciente de cada indivíduo, mas somente manifesta-se no Microcosmos; já o Deus Interno existe num nível Macrocósmico e, após uma iniciação, num nível Macro-Micro-Cósmico, isto é, pode manifestar-se dentro ou fora do indivíduo. Com isso quero dizer que um Orixá pode manifestar-se fora da psique do Mago, até mesmo fora de seu corpo, inclusive, algumas vezes, a um nível social. O poder de um Arquétipo é o de despertar talentos latentes na psique do indivíduo, enquanto que o poder de um Deus Interno (sendo uma Egrégora), é amplo, de uma envergadura bem maior que a psique de um indivíduo apenas, incomensurável em termos humanos. Com isto quero dizer que uma Egrégora antiga e poderosa como a dos Deuses Internos pode quase tudo. Sem exagero. E em se tratando de Deuses Internos (ou Panteônicos), podemos distinguir duas categorias: os Deuses adormecidos, cujo culto inexiste na atualidade, e os Deuses ativos, cujos cultos existem. Nessa última categoria estão os Deuses e Deusas cultuados no Candomblé, no Vudú, no Palo-Mayombe e no Lucumí. Fico, inclusive, muito curioso com a atitude de certos grupos de ocultistas, que cultuam Deuses adormecidos, e torcem o nariz para os Deuses do panteão Afro, talvez considerando-os algo inferior, muito provavelmente pelo motivo de que esses Deuses são cultuados pelo povo, não pelas elites culturais...preconceito e ignorância de sobra!

Esses Deuses e Deusas dos Cultos Mágico-Religiosos Afro-Americanos são designados da seguinte forma:

Na "Fé Indígena" (Indigenous Faith), como o Culto é chamado na Nigéria (África), são chamados de Orixás e Odus, o mesmo ocorrendo nos Candomblés de origem Nigeriana ou Yorubana ("Nação" Keto ou Alaketo); nos Candomblés de origem Daomeana (Fon ou Gêge), são chamados Voduns e Odus; nos Candomblés de origem Angolana ("Nação" Angola), são conhecidos por Inkices ou Santos, e Odus; na Santería, praticada nos Estados Unidos (Puerto Rico, New Orleans, Miami, etc), são chamados de Orichás ou Santos, e Odus; no Vudú, praticado no Haiti e na França, são conhecidos como Loas e Odus; no Lucumí, praticado em Cuba e nos Estados Unidos (Miami), são os Nganga, Orichás, Padrinhos, Prenda, Ndoki, Odus, entre outros nomes, ocorrendo o mesmo no Palo-Mayombe.

Veja-se que o nome do panteão altera-se de região para região, e assim também se alteram as características das Entidades. É interessante notar que o nome Odu (Odus no plural), está presente em todas as "Nações" de Candomblé, e suas atribuições são idênticas em todas as

citadas culturas. Pois Odus são Entidades objetivas que personificam, de forma antropomórfica, as energias das figuras geomânticas.

Vê-se que, quando o simbolismo e a energia não sofrem alterações, os nomes permanecem idênticos. O contrário ocorreu com a vinda dos Orixás da África para o Brasil, pois na África os Orixás não possuem as subdivisível ditas "qualidades", fato que ocorreu no Brasil. Por isso é que o Culto aos Orixás, no Brasil, é mais rico e complexo do que na Nigéria atual, sem nenhuma conotação pejorativa quanto ao Culto praticado na Nigéria. Apenas digo que, no Brasil, cultua-se doze variedades de Xangô, enquanto na Nigéria há somente uma; aqui cultua-se onze Oyá, dezesseis Oxum, dez Oxalá, nove Yemanjá, vinte e um Exu, enquanto na Nigéria há um de cada. É bem verdade que a troca de informações entre Nigerianos e Brasileiros, do Culto, está levando "qualidades" de Orixás para lá, e trazendo para cá as práticas mais modernas do Culto. Assim, em breve, graças às trocas de informações, o Culto aos Orixás estará aprimorado e talvez até estandardizado no Brasil e na Nigéria. Mas aqui o assunto é outro.

Somente recomendo, aos que pretendem praticar a Magia Planetária, a Magia Evocativa, a Magia Invocativa ou o "Casamento dos Homens com Os Deuses" (conceito de Aleister Crowley, uma das práticas secretas da O.T.O., revelada no livro "The Secret Rituals of the O.T.O.", de autoria de Francis X. King)) com os Deuses dos panteãos Afro, que estudem a respectiva mitologia, familiarizem-se com as suas energias, para não sofrerem revezes nem decepções. Estejam avisados que essas energias são incomensuráveis, além de extremamente ativas, pois há, em todo o mundo, pessoas cultuando-os diuturnamente, vivendo para o Culto, alimentando a Egrégora a cada momento, ampliando sua envergadura de poder.

Apesar disso tudo, há muita gente que duvida das potencialidades mágicas dos Cultos Afros; há também os que crêem que tudo quanto se faz nesses Cultos funciona a contento, independentemente dos Fundamentos Mágicos que sejam ou não aplicados às práticas rituais. Pensando nisso gostaria de abordar alguns aspectos importantes desses cultos, muitas vezes mal interpretados pelas pessoas em geral. E é justamente visando separar o joio do trigo, embora revelando muitos segredos guardados com zelo por muito tempo, que descrevo, a seguir, os Fundamentos Mágicos Racionais das Práticas Mágico-Místico-Litúrgicas dos Cultos-Afro.

Espero estar contribuindo assim, de alguma forma, para a preservação desse culto que tanto me atrai, e que estudo e pesquiso fazem anos. Afinal, em 1988, fui consagrado Babalaô (Nação Alaketo) - sacerdote de Ifá - , além de ter sido iniciado no culto de Yiá-Mí Oxorongá.

- Iniciação:
É tipicamente shamânica, quanto a parte do Iniciando, com práticas primitivas (raspar os cabelos da cabeça, esfregar folhas na cabeça e outras partes do corpo, fazer cortes em diversas partes do corpo - cabeça, testa, mãos, pés, língua, braços - para passar "pós mágicos" nos cortes abertos - Kuras - , sacrificar animais deixando o sangue escorrer sobre a região do Chakra Coronário, colocação de substâncias vegetais e animais sobre o Chakra Coronário - o Adoxú, no formato de um cone - , colocação de uma pena de alguma ave no local do Chakra Frontal - Terceiro Olho - , entre outras coisas), requerendo total submissão do Iniciando - Iaô - ao Sacerdote ou Sacerdotisa - Pai ou Mãe de Santo,

Babalorixá ou Yalorixá - , que guarda os cabelos daquele, tendo assim, meios de impor sua autoridade à força...

A Iniciação no Candomblé é lenta (21 dias no mínimo) e penosa (a pessoa terá de se submeter aos ditames do Sacerdote, devendo comer o que lhe é permitido - com algumas restrições por toda a vida - , falar quando lhe é permitido, usar as roupas nas cores autorizadas - mais uma vez com restrições para o resto da vida - , até mesmo quais atividades sociais e profissionais poderá ter dali para diante). Uma das partes mais curiosas do Ritual Iniciático reside na pintura da cabeça e do corpo do Iniciando com pontos coloridos, feitos com pós coloridos, numa espécie de Cromo-Punctura rudimentar.

Vê-se aí, nesse conjunto de práticas antiquadas, o aspecto da autoridade do Mestre, inquestionável, sobre a vida do Discípulo, traço típico das iniciações em sociedades primitivas.

Quando, porém, observarmos a parte do Iniciador, do Sacerdote ou da Sacerdotisa, veremos uma enorme quantidade de práticas típicas da feitiçaria, portanto, de caráter muito distinto das práticas shamânicas.

Eis um dos mais flagrantes aspectos da ambiguidade do Candomblé.

Como disse o brilhante ocultista norte-americano Robert North, o que falta aos Cultos-Afro é uma "Auto-Iniciação". Concordo plenamente. Seguindo as orientações dele, o iniciando deverá praticar uma técnica conhecida nos meios ocultistas como "visualizar uma imagem como se fosse uma porta e mentalmente atravessar a porta". Daí, o iniciando travará contato com as Entidades que habitam o plano correspondente vibratoriamente à dita imagem.

Mas que imagem é essa? Os desenhos dos Vevés, Pontos-Riscados, Sigilos das Entidades, Figuras Geomânticas (Odus), entre outras. Essa técnica permite uma auto-iniciação com menos riscos que a Invocação Mágica (a "incorporação" da Entidade na pessoa), que evoca riscos óbvios de acidentes. O que deve, porém, ficar claro, é que ninguém é "filho" desse ou daquele Orixá, ou de qualquer outra Entidade, nem tem tal ou qual Odu. Na verdade, as pessoas identificam-se com um Arquétipo, em geral composto, isto é, com qualidades mescladas de várias Entidades, o que caracteriza o Orixá e suas qualidades, bem como os outros Orixás da pessoa. Identificando-se com o Arquétipo, a pessoa passa a louvá-lo ou cultuá-lo, atraindo então a Entidade Egregórica correspondente ao Arquétipo da identificação pessoal. Fica claro, agora, o motivo pelo qual há pessoas com "santo forte", outras sempre "acompanhadas" pelo seu Orixá ou Guia, e assim por diante? Lembrem-se de que a energia que flui no contato do Mago com a Egrégora é mutual e simbiótico, isto é, se recebe o tanto que se dá...

No caso dos Odu, eles apresentam-se e manifestam-se em cada momento, mudando de acordo com as chamadas "marés tatwicas", as marés elementais. Somente ocasionalmente cristalizam-se num local, situação ou espécie de atividade, promovendo constante sucesso ou fracasso. E os remédios já são conhecidos.

- Sacudimento:

Dá-se esse nome às Práticas Mágicas que são realizadas quando existe uma presença energética intrusa (em pessoas, objetos ou lugares) - Exus ou Eguns, isto é, Entidades Demoníacas, Vampiros, Íncubos, Súcubos, Larvas, Espíritos de Desencarnados, entre outras - ; passa-se

pelo corpo da pessoa atingida uma série de plantas, folhas, grãos crus, pipocas, legumes, verduras, até mesmo aves (pombo, frango); esses componentes tem atribuições diversas em se tratando de elementos naturais - presentes por analogia nos componentes do sacudimento - , impregnando-os com o fluído magnético, que tem a propriedade de sugar energia (no caso, a intrusa), o que então providenciará a remoção das energias intrusas. É prática primitiva que, porém, tem seus méritos; na verdade, há um elemento de grande importância, que não pode faltar, pois é o que faz o "Trabalho" funcionar: o ovo! Sim, um simples ovo de galinha é o suficiente para o "Trabalho" funcionar. Com um ovo e a atitude mental adequada, consegue-se resultados espetaculares.

Na simplicidade está a chave dos grandes mistérios. Quer dizer, a Energia intrusa, nefasta, é transferida para os elementos passados pelo corpo da pessoa; em seguida, esses elementos são deixados em local determinado (praia, cachoeira, rio, praça, encruzilhada, estrada, enterrados, atirados barranco abaixo, cruzeiro do cemitério, etc.), aonde a Energia tornar-se-á inofensiva, ou atingirá curiosos que porventura toquem o material energeticamente contaminado.

- Ebós:

Dá-se esse nome aos sacrifícios ou oferendas, dedicados a alguma Entidade, consistindo nas comidas, bebidas e animais votivos da mesma Entidade; quer dizer, todas as práticas mágicas convencionais do Camdomblé tem o nome de Ebós. Os Ebós funcionam por causa do uso de Condensadores Líquidos e Sólidos, infundidos da vontade do Mago, além de, algumas vezes, a Energia Vital que se desprende de um animal sendo imolado, além da própria Energia do sangue de dito animal. Este é o segredo para a eficiência dos Ebós. E também da ineficiência de muitas bobagens batizadas de Ebó, mas que, na verdade, não são nada, magicamente falando. Para a interessada, basta consultar um dos numerosos livros sobre Ebós para verificar o uso constante de Condensadores Líquidos e Sólidos (pimentas, cebolas e alhos, atribuídas ao Elemento Fogo, por exemplo).

Existem três espécies de Ebós:

A) Periódico: dado em períodos de tempo regulares, para fortalecer o elo com a Entidade, ou para fortalecer uma Entidade Artificial criada pelo próprio grupo ou operador;

B) Propiciatório: dado quando se deseja obter algo de uma Entidade, dando-lhe algo, esperando o favor almejado em troca;

C) Expiatório: dado quando se necessita reparar alguma falta para com a Entidade que, aborrecida com o indivíduo, passa a prejudicá-lo; nos três tipos deve haver uma analogia adequada.

Só para ilustrar, incenso é uma oferenda que, além de agradar as Entidades (desde que de aroma análogo à Esfera da Entidade), pode permitir sua materialização (com sua possível aparição espectral); para Entidades Negativas ou perigosas/nefastas, o sangue (quente) de sacrifício animal faz efeito semelhante; a cebola constitui um elemento de grande vibração quando ofertada à alguma Entidade, o mesmo podendo dizer-se dos ovos; as velas são parte importante de qualquer ofertório, as de cera de abelha adequadas às Entidades Positivas, e as de sebo adequadas às Entidades Negativas.

Devemos sempre buscar as leis de analogia ao desejarmos ofertar algo para qualquer Entidade. Seguindo estes princípios, qualquer Mago poderá elaborar seus próprios Ebós, se esse for seu desejo.

- Pós Mágicos:

Também chamados de Atim (Alaketo), Pemba (Angola), Zorra (para o mal), são diversas substâncias misturadas e posteriormente reduzidas a pó; são usadas para atrair boas coisas (saúde, amizade, amor respeito, bons negócios, dinheiro, proteção contra maus fluidos, paz, etc.), espalhando-se nas mãos, pés, sapatos, roupas, cabeça e utensílios da pessoa, ou soprando-o na residência, veículo, local de trabalho, Templo, etc.; ou então para levar desgraças aos desafetos (doenças, acidentes, maus fluidos, ruína, morte), espalhando-se nos locais, ou soprando-se/jogando-se sobre a vítima.

Respeitando-se as leis de analogia, pode-se compor pós mágicos respectivos aos quatro elementos da natureza, que serão Condensadores Sólidos da vontade do Mago. Para maiores detalhes do assunto, ver o livro de Franz Bardon "Initiation Into Hermetics", citado na bibliografia desta obra.

- Azeite de Dendê:

Elemento que constantemente é utilizado nas práticas ritualísticas Afro-Negras, constituindo poderoso Condensador Líquido; Condensador é um elemento capaz de condensar a vontade e os desejos do Mago.

- Pólvora:

Muito utilizada nos Cultos Afro, ao incandescer ou explodir libera tremenda energia ígnea (do Elemento Fogo), podendo ser utilizada para curar, livrar de alguma influência maléfica, criar embaraços ou até mesmo matar, tudo em analogia completa ao Elemento Fogo, isto é, ao seu campo de ação. Recebe o nome de "Ponto-de-Fogo". Nas obras do autor N.A.Molina encontra-se constante referência a ditas práticas, o mesmo ocorrendo nos livros de Antônio de Alva e Antônio Alves Teixeira Neto.

- Nome Mágico:

Chamado também de Orukó, é o Nome Mágico que a pessoa adota após a Iniciação no Culto; também os Templos (Ilê) recebem um Orukó.

- Folhas Mágicas:

O Camdomblé e seus similares têm como grande fundamento o uso mágico, litúrgico e medicinal das ervas, folhas, frutos, raízes e outros elementos vegetais. Portanto, seria necessário um volume de centenas de páginas para abordar, de forma adequada, o assunto. De qualquer forma, selecionei algumas folhas e frutos especiais, devido às suas particularidades:

A) Folha de Pinhão Branco (Jatrofa Curcas) - usada para substituir o sangue animal nas oferendas a Exu;

B) Folha de Acocô (Naelvia Boldos) - usada da mesma forma que a anterior, inclusive sobre a cabeça das pessoas, quando falta o animal a ser imolado para o Orixá;

C) Folha de Iroco (Clorophora Excelsa) - usada como substituto do sangue animal nas oferendas, iniciações e assentamentos de Orixás;

D) Noz de Cola ou Obi (Sterculia Acuminata) - usada em todos os rituais iniciáticos do Camdomblé, exceto no culto à Xangô, que recebe, ao invés desta, o

E) Orobô, Orogbo ou Falsa Noz de Cola (Garcínea Guinetóides).

Tendo-se em vista o que foi dito acima, poderemos tornar nosso Camdomblé mais moderno, utilizando as Essências de Flores e de Ervas (Essências Florais) como se utilizam as folhas, frutos, Flores, raízes, etc. E, também, substituindo muitos elementos por uma substância sua, dinamizada homeopaticamente. Creio que dinamizações de D-1 ou D-3

combinadas com dinamizações de 10MM seriam o mais adequado, unindo presença física e energética. E, para evitar o sacrifício animal ou a destruição de elementos naturais, pode-se preparar tais substâncias pelos meios radiestésico ou radiônico (ver a obra intitulada "MATERIALIZAÇÕES Radiestésicas", de autoria dos Irmãos Servranx, que trata do uso do Decágono para reproduzir magicamente a energia de qualquer substância).

- Banhos Energéticos:

Abô ou Omieró (banho pronto e, em geral, putrefato) e Amací (banho fresco feito com ervas maceradas com água da chuva), são um dos mais ricos, complexos e deturpados (magicamente falando) aspectos dos Cultos Afro-Negros; os banhos devem ter apenas duas finalidades: Atração e Repulsão. Conhecendo-se a natureza dos elementos a serem utilizados no banho, através do conhecimento das leis de analogia, pode-se preparar um banho dotado das características de Atração ou de Repulsão de qualquer tipo de energia. Só isso. Basta escolher qual (ou quais) o elemento da natureza adequado (água, ar, terra, fogo), impregná-lo (o banho) com o fluído Elétrico (para Repulsão) ou Magnético (para Atração), e está tudo pronto. De qualquer forma, a obra de Franz Bardon aborda o assunto com maestria.

- Defumação:

Vale aqui o que foi dito relativamente aos Banhos.

Podem atrair ou repulsar energias.

- Assentamentos (de Orixás, Exus, Eguns, Odus, etc.):

chamadas em ioruba "Igbas" pu "Ibás", os Assentamentos são essencialmente uma construção de um corpo físico não-animado, para receber determinada energia. Cria-se um Elementar Artificial com corpo físico.

Assenta-se Orixás, Exus, Eguns (Cascarões de desencarnados), Odus, além de outras Entidades cultuadas no Camdomblé - Ikú, a Morte; Yiá-Mi-Oxorongá, o pássaro negro que personifica todas as feiticeiras e suas energias, entre outras -.

Os elementos, vegetais (folhas, ervas, raízes, madeiras, folhas, cascas, frutos, nozes, caroços), minerais (águas, argilas, barros, terras, rochas, cristais, gemas, metais, areias, calcário), animais - insetos, répteis, mamíferos, aves, peixes, aracnídeos, batráquios, etc - (sangue, peles, chifres, garras, unhas, falanges de dedos, pêlos, olhos, dentes, presas, línguas, víscera, ossos, testículos, fluidos, cabeças, etc.) e humanos (sangue de aborto, sangue de acidentado, sangue de morto, feto, unhas, crânios, falanges de dedos, dentes, cérebros, línguas, fluidos corpóreos - até mesmo sêmen e fluidos vaginais -, cabelos, fezes, urina, sangue menstrual, placenta, testículos, víscera, tíbias, ossos diversos, corações, etc.), além de objetos variados (facas, lâminas, navalhas, pembas, giletes, cacos de vidro, ladrilhos, pó ou poeira de lugares variados, folhas de jornais e revistas, pedaços de veículos acidentados, bebidas variadas, condimentos, tinturas naturais, o pó produzido pelos cupins, etc.), são colocados num jarro, porrão, panela ou vaso, misturados com cimento e água, posteriormente assentados em camadas. Daí sacrificam-se os animais votivos sobre o assentamento, decora-se o mesmo com as insígnias ou os paramentos da Entidade, além de enfeitar os elementos de decoração com pedaços dos animais sacrificados - cabeça, asas, penas, patas, etc -, além de praticar-se atos litúrgicos diversos, incluindo orações, cânticos e louvações.

Tudo isso é muito forte, além de Energeticamente eficiente. Apenas creio que podemos realizar coisa melhor sem todo esse trabalho.

Francis King descreve, em diversas obras suas, coisas interessantíssimas e de grande utilidade mágica, como "O Casamento dos Homens com Os Deuses" e o "The Homunculus"; Aleister Crowley no seu "MAGICK" dá os fundamentos do Mistério da Eucaristia, entre outras preciosidades; Franz Bardon no seu "Initiation Into Hermetics" versa sobre os mesmos Mistérios Eucarísticos, além da criação de Elementares e Elementais Artificiais, Animação Mágica de Figuras e Esculturas, além de muito, muito mais; Pascal Beverly Randolph no seu "Magia Sexualis" (em especial na edição espanhola) descreve também a Animação Mágica de Figuras (imagens, pinturas, fotografias, desenhos); Peter James Carroll nos seus "Liber Null & Psychonaut" e "Liber Kaos", descreve didaticamente outras práticas de muito interesse. Com esse material em mãos, o Mago tem condições plenas de criar seus próprios Assentamentos, sem ter de realizar práticas ou rituais primitivos, nem sacrificar animais ou trabalhar com materiais orgânicos perecíveis.
Para aqueles que desejarem realizar um assentamento no melhor sistema africano, purgando as bobagens, dou a minha versão da conjuração chamada de "Evocação ao nível da Feitiçaria", de autoria de Peter James Carroll:
Construir um boneco, de material proveniente da natureza, com as próprias mãos (contando, é óbvio, com as ferramentas adequadas); dar forma humanóide ou de algum ser real ou mitológico; utilizar, para a escultura, argila, ou tabatinga, ou barro, ou madeira, ou pedra; anexam-se gemas, cristais, rochas e metais que possuam correspondência energética com a energia que desejamos obter do assentamento; todos os materiais utilizados deverão ser purificados com água mineral, sumo de ervas Energeticamente compatíveis, defumação com substâncias adequadas, além de eventuais desimpregnações por meio de gráficos emissores de Ondas-de-Forma; o interior do boneco deverá ser oco, aonde deverá ser derramado um condensador líquido universal, o que permitirá a "Animação Mágica" da figura, fato este que dará o mesmo movimento...(ver Initiation into Hermetics, de Franz Bardon); vasos com flores energeticamente compatíveis poderão ser mantidos próximos do assentamento, o que manterá energia viva perto de nossa criação; símbolos geomânticos ativos, gravados no boneco, ajudarão a definir e manter a energia definida e sob controle; a decoração externa ou acabamento do homúnculo é livre, devendo-se, porém, evitar materiais perecíveis, derivados ou extraídos de cadáveres de animais ou seres humanos, pois, caso contrário, o assentamento emitirá energias nocivas no ambiente; tomar muito cuidado com o formato do boneco, para que o mesmo não emita RADIAÇÕES nocivas - deveremos, durante a execução do corpo físico da entidade, verificar radiestésicamente, todo o tempo, a qualidade das EMISSÕES; utilizando-nos dos pêndulos cabalísticos para efetuar esse controle, nosso boneco deverá emanar "A Terra", "Sopro de Vida", "Espírito" e "Shin", além de poder emanar (embora devamos ter cuidado com essa energia) "Magia"; quanto as EMANAÇÕES nefastas, que deveremos evitar a qualquer custo, estão "V-e" (Verde Negativo Elétrico), "Matar" (Vermelho Elétrico), "Necromancia", "Forças-do-Mal", "O Adversário", "Shin" invertido, "Iavê" invertido, "Ilha-de-Páscoa", "A Terra" invertido, figuras geomânticas nefastas, entre outras coisas; seria muito bom que nossa criação emitisse, além das energias harmônicas, a energia-invertida das energias nefastas; se nossa figura destinar-se a causar influência em terceiros, provavelmente emitirá "Magia" - nesse caso, mantê-la longe de áreas de repouso, trabalho ou lazer, num local aonde somente tenhamos acesso quando quisermos realizar um ato

mágico, e não um local aonde se realize outras atividades; isto é, no quarto ou escritório, nem pensar!; a entidade trabalhará somente para o Mago, portanto, só deverá emitir radiações benéficas; realizado o corpo físico da entidade, dirigir-se a ela como se a mesma tivesse vida, conversando com a mesma, afirmando e reafirmando nossos desejos e pedidos, sempre dentro do mesmo âmbito; poderemos realizar vários assentamentos, para ter paz e harmonia, para repelir a má-sorte e acidentes, para proteger contra inimigos e malfeitores, para evitar acidentes e enfermidades, para atrair amor e amizade, para obter conhecimento de planos ocultos ou pessoas distantes, para atrair a prosperidade e a riqueza, entre muitas outras coisas; para melhor definir a envergadura de poder de cada entidade, podemos tomar por base as casas astrológico-geomânticas, que contém em si a energia de uma Egrégora poderosa; tudo isso feito, mentalizar a existência de nosso boneco também no mundo da mente, criando uma Imagem Telemática idêntica em aparência e atribuições ao boneco; e, para terminar, tudo quanto existe deve ter um nome, motivo pelo qual nosso boneco deverá ter um nome, se possível análogo às suas quantidades e qualidades, escolhido ou montado com cuidados numerológicos, visando evitar, entre outras coisas, que a criatura se volte contra o criador...

Tudo feito adequadamente, essa entidade artificial poderá, inclusive, ser invocada e evocada pelo seu criador. Agirá então, a entidade, como qualquer inteligência original. Obviamente, poderão ser criadas entidades artificiais para as mais diversas finalidades, mas, coisas nefastas atraem energias perigosas, e assim por diante. Bom senso faz bem.

Para os que preferem "assentar" Entidades não-antropomórficas, podemos utilizar um cristal de quartzo para "corpo" de nossa criação, uma vasilha de cristal translúcido como receptáculo (à lá Dr. Edward Bach). Areia no fundo, para firmar a base do cristal, condensador sólido sob o cristal, condensador líquido pincelado ou espargido sobre o cristal. Pode-se utilizar Essências Florais para enriquecer o condensador líquido; sigilo ou pantáculo consagrado são uma boa idéia para potencializar o conjunto. Um "Cofrinho Emissor de Raio PY" para colocar-se os "pedidos" à Entidade. Uma pirâmide, que mantenha todo o conjunto dentro de sua geometria, pode manter a energia num nível surpreendente. Substâncias homeopaticamente dinamizadas poderão tornar o Elementar poderoso e versátil. Pode-se utilizar gráficos moduladores de ondas-de-forma para definir melhor a natureza e a envergadura da Entidade. Por outro lado, ao se querer cultuar os Orixás, pode-se realizar rituais simples como a queima de velas coloridas (compatíveis, é claro), ou até mesmo oferendas de ovos ou de rodelas de cebola, com uma vela acesa no centro da rodela de cebola. Só não se deve tentar "assentar" um Orixá, ou cultuar um assentamento, pois são coisas totalmente distintas e que não devem jamais ser misturadas. Por aí é que se vê que muita coisa que se faz no Camdomblé é cultuar Elementares, suponde se estar cultuando o próprio Orixá.

Para os desejosos em se aprofundar no assunto, ver a obra de Franz Bardon, "Initiation into Hermetics", e a obra de Peter James Carroll, "Liber Kaos".

A indicação da utilização de materiais orgânicos perecíveis, freqüentemente encontrada nas instruções para a construção do GOLEM, não trará nenhuma vantagem ao Mago que deseje executar assentamentos de Energias Afro; há exceções, mas devem ser deixadas para quem sabe o que está fazendo.

Para terminar o assunto, evitando induzir alguém em erro, é conveniente lembrar que não devemos tratar um assentamento como se fosse um ídolo. O assentamento não pode ser louvado como uma imagem sacra num altar de Igreja. O assentamento é, na realidade, uma poderosa "Imagem Talismânica", criada para tornar mais efetiva a concentração quando da "chamada" (Invocação ou Evocação) da respectiva Entidade.

- Águas:

São utilizadas em praticamente todos os tipos de rituais, tendo especial importância devido a procedência (de poço, de chuva, de praia, de alto mar, de rio, de vala, de cachoeira, de lago, de açude, etc.). Seu uso é tanto interno quanto esterno.

- Pedras:

São importantes devido ao uso litúrgico, sendo o elemento principal da maioria dos assentamentos (são chamadas Otá ou Okutá). Nas pedras reside a força dos Orixás, e nelas devem concentrar-se o Culto, segundo a tradição religiosa. Pena não haverem utilizações mais amplas e práticas das pedras no Camdomblé, além da falta de conhecimento relativo às virtudes terapêuticas e mágicas das mesmas. De qualquer forma, há um Culto às Pedras, e isso é importante! E os cristais de quartzo são pedras!

- Metais:

Diferentemente das pedras, os metais, no Camdomblé, tem papel coadjuvante apenas, tendo cada Entidade seus metais correspondentes, mas o conhecimento do assunto no meio é tão superficial que nada há para dizer.

- As receitas (inflexíveis e complexas):

Peter James Carroll, brilhante autor e ocultista britânico, diz, em suas obras, que, se um ritual é tão complexo que precisamos escrevê-lo detalhadamente para não cometermos deslizes, esse ritual precisa, urgentemente, ser simplificado, de forma que caiba todo na cabeça!
É exatamente assim que penso. Os Ebós utilizados no Camdomblé são como receitas de bolo: detalhados até na quantidade de cada elemento! Claro está que a tradição tem seu lugar, mas esse lugar é no folclore ou na religião, não na Magia e no Hermetismo. Para elaborar as próprias "receitas mágicas", seja lá do que for, o Mago deve conhecer as leis de analogia, bastando decidir se deseja atrair uma Energia, repulsá-la, influenciar alguém (ou a si mesmo) com a Energia Elemental escolhida, ou tratar uma enfermidade pelos fluidos eletromagnéticos. Para aprofundar-se no assunto, ver as obras de Franz Bardon.

Só para deixar claro, os tópicos para que um "trabalho" funcione são:

1) vontade do operador;

2) invocação ou evocação de alguma Entidade cuja envergadura e natureza do poder permita realizar o que se deseja;

3) direcionamento da energia invocada, evocada ou criada.

- Divinação:

No Camdomblé, é feita utilizando-se da Geomancia. Há o Jogo da Alobaça (praticada com uma cebola cortada em quatro), o Jogo de Búzios (praticado com quatro ou dezesseis búzios da espécie "Ciprae Moneta" e seus semelhantes) e o Opelê-Ifá (praticado com o Opelê). Dividi-se essas práticas em divinações litúrgicas e profanas. O método Afro, apesar de

rudimentar, é preciso e com ele obtem-se bons resultados. Só é necessário ater-se à interpretação da Geomancia Racional, descartando a interpretação clássica, por esta última ser insuficiente e inadequada, além de basear-se em parâmetros equivocados.

- Criação de Zumbis:
Aviva-se um cadáver físico de alguém, cria-se um Elementar Artificial, colocando-se o mesmo "dentro" do cadáver, que então terá novamente vida, muito embora de forma distinta. Mas esse processo é trabalhoso, perigoso e de conseqüências imprevisíveis.

- Paramentos:
São as roupas e insígnias dos Orixás e outros, que mostram clara distinção dos Arquétipos aos quais se deseja vinculá-los.

- Armas:
Vale aqui o que disse no item "paramentos".

- Fundamentos de Ifá:
São os fundamentos da Geomancia e da Magia Geomântica.

- Animais:
Os Animais Sagrados são considerados Animais Votivos, e imolados em holocausto aos Orixás e Exus; uma deturpação do sentido verdadeiro tanto das correspondências das Entidades com os animais, quanto com relação a função dos sacrifícios animais.

- Plantas:
O mais importante item da cultura mágica Afro, pois as plantas são usadas em todos os rituais, da Iniciação aos funerais, da Magia à terapêutica. Há muito o que aprender sobre fitoterapia com o Camdomblé.

- Efó:
São os encantamentos recitados em Ioruba, que acompanham todos os rituais. Podem ser recitados ou cantados.

- Evocação, Louvação:
É o que se pratica quando se oferece algo (Ebó) à Entidade, pedindo sua proteção ou intervenção.

- Invocação:
É o que se chama "virar no santo" ou "bolar no santo". Consiste em "receber" a Energia do Orixá de forma passiva, deixando-se usar como instrumento da Entidade.

- Talismãs:
São os "fios de contas", "Axés" - breves -, alianças de cobre, pós mágicos dentro de saquinhos de tecido, entre outras coisas. A Magia Pantacular inexiste no Camdomblé.

- Mangaka:
É o bonequinho todo cravejado de pregos. Consiste simplesmente numa estátua animada magicamente, que contém, em seu interior, um condensador líquido. São cravejados nela inúmeros pregos. Quando se tira um prego, se condensa o desejo no mesmo, enfiando-se a seguir de volta no bonequinho. Assim, o Homúnculo agirá de acordo com a vontade do Mago. É originário do Congo, atual Zaire.

- Música, Ritmos e Cantos:

Elementos de suma importância nos rituais Afro, aonde as emoções são expressadas livre e primitivamente, facilitando a atuação da Energia Evocada ou Invocada.

- Consagrações:

São práticas litúrgicas usadas sempre, em tudo. Os rituais em geral são simples, mas eficazes.

- Ebós com Animais:

São feitos com partes dos animais (intestinos, por exemplo), que recebem o testemunho da vítima, Condensadores Sólidos e/ou Líquidos, sendo posteriormente enterrados; aí, passado um tempo, o efeito se fará sentir por ação do Elemento Terra (por decomposição).

Há alguns tipos de Ebós que utilizam animais vivos (sapo com a boca costurada, cabra, porco ou coelho com caranguejo vivo costurado dentro do ventre, lagartixa ou caranguejo enrolado em filó), aonde se colocam o testemunho da vítima junto com elementos que farão o animal sofrer lenta e terrível agonia; aí, o que ocorre, é que o animal (sempre) emite Ondas Biológicas (as Ondas utilizadas para diagnóstico e tratamento em Tele-Terapias, Radiestesia e Radiônica), emitindo-as, no caso, permeadas de dor e sofrimento terríveis. Junta-se nessa emissão de Ondas Biológicas do animal a Energia também de Ondas Biológicas da vítima, através de seu testemunho (o Testemunho liga-se a seu "dono" por meio do Raio-Testemunho, o raio que liga a pessoa aos seus pedaços ou imagens). Atingido o alvo, é claro que o resultado será desastroso.

- Assentamentos de Odus:

Assenta-se a Energia das Figuras Geomânticas, da mesma forma que se faz com as outras Energias. O principal problema que se enfrenta aqui é que as interpretações das figuras geomânticas dentro do Camdomblé (e seus similares) é sempre ambíguo, tendo sempre aspectos bons e ruins. Uma reformulação é necessária, para desmanchar esse verdadeiro labirinto.

Só uma dica: pode-se fazer a fixação da energia das figuras geomânticas por meio de um simples Pantáculo! Para que tanto trabalho? Sobre Pantáculos, ver a obra de Franz Bardon.

- Magia Sexual:

Inexiste nos cultos Afro, exceto no Vudú Haitiano. Mesmo assim, está muito aquém de algo realmente prático e eficiente. Ver a obra "Magia Sexualis" de Pascal Beverly Randolph.

- FT e FPA:

Forças das Trevas e Forças Psíquicas Assassinas são dois conceitos metafísicos que definem a Energia da Magia maléfica Afro. Desse prisma, podem ser eliminadas pela Radiônica ou Ondas-de-Forma.

- Boneco Vodu:

O clássico bonequinho cheio de alfinetes é simplesmente um boneco de cera, madeira ou pano, com diversos elementos da vítima, que, por práticas ritualísticas, passa a ser um Testemunho Artificial Vivo da vítima; deve ser Animado Magicamente, batizado (utilizando-se da Egrégora do Batismo), posteriormente deixado para "Saturar de Energia" (deixado enterrado por toda uma lunação), o que fará com que o que for feito ao bonequinho cause algum efeito na vítima; daí, se espeta o boneco

com alfinetes de aço, devidamente impregnadas com nosso desejo. E o desejado deve ocorrer, em breve. Quando se deseja a morte da vítima, se enterra o bonequinho, com caixão e tudo, reproduzindo um verdadeiro funeral (utiliza-se da Egrégora do Funeral, Enterro). Todas essas práticas podem ser classificadas como de "transplantação" ou "Magia Mumíaca". Sobre o assunto, ver a obra completa de Franz Bardon (em especial o capítulo VIII do "Initiation Into Hermetics" e o "The Practice of Magical Evocation" em sua totalidade).

Podem ser utilizados, também, em magia benéfica, ou até mesmo em magia de proteção - criando-se, por exemplo, várias égides nossas, deixando-as em locais diversos, visando dispersar ataques mágicos desferidos contra nós.
Sobre isso, ver os livros de Frater U.D., sobre Sigilização Mágica e Magia Sexual.

- Ferros dos Assentamentos:
Usados sobre a massa do assentamento, emitem Ondas-de-Forma análogas às qualidades da Entidade.

- Importância do Ovo:
É um dos principais fundamentos da Cultura Mágica Afro, conforme disse antes. Só por curiosidade, o ovo tem a capacidade de sugar Energias nocivas das pessoas, locais e objetos, quer seja pela colocação do mesmo junto a um testemunho da vítima, ou por passá-lo na própria pessoa (ou colocado no local) alvo da Energia nefasta. Se, após impregnado e saturada de dita Energia, for enterrado, o efeito da Energia some, e a mesma se dissipa nos Elementos. Se, porém, for atirado longe, de forma a espatifar-se, a Energia retorna a quem a enviou...e bem rápido!
É importante, porém, frisar, que a Energia "sugada" pelo ovo pode, facilmente, passar para o operador, num instante!
Além disso, há práticas místicas que transmutam a Energia natural do ovo em outra coisa; por exemplo, há uma "cantiga" que permite dar, ao ovo, a mesma Energia de um galo vivo! Dessa forma, ao se ofertar o ovo, se entrega à Entidade um galo!
Só um alerta importante: NÃO TRABALHEM COM OVOS, sem um prévio conhecimento sobre o assunto.
Estejam avisados!

- Troca-de-Cabeça:
É a troca da vitalidade do enfermo ou do moribundo pela energia de outro ser, saudável e vigoroso.
Eu aconselho fazer-se com ovos, pedras ou plantas; no Camdomblé se faz com animais; há quem faça com pessoas...

- Círculo Mágico:
Só aparece na divinação, quer seja na peneira ou no colar de contas (Jogo dos Búzios), ou ainda no Opón, tábua de madeira usada na divinação por Ifá.

- Tarot:
Inexiste a tradição do uso de cartas para divinação ou meditação, mas já existe um Tarot do Voodoo de New Orleans, e um Tarot dos Orixás, da editora Pallas.

- Proteção contra ataques psíquicos:
Práticas inexistentes nos Cultos Afro.

- Espelhos Mágicos:
Existem, mas muito rudimentares, e em pequeno número; são mais comuns em Cuba. Ver obra de Franz Bardon e Pascal Beverly Randolph.

- Uso de Testemunhos:
Nos Cultos Afro, se utiliza muito, para Magia a distância, algum Testemunho (no sentido radiestésico) da pessoa visada. Para os Camdomblecistas, são testemunhos válidos quaisquer sinais da pessoa (sangue, urina, fezes, cabelos, aparos de unhas, esperma, SECREÇÕES vaginais, saliva, suor), sua foto (apesar que muitos Sacerdotes do Culto não gostam muito de trabalhar com fotos, enquanto outros exigem fotos novas - tudo bobagem, pois foto é um excelente testemunho, não importa a idade nem o tamanho), a roupa usada e suja (em especial as roupas íntimas e as meias), fronha do travesseiro, sapatos, palmilhas, assinatura, e, até mesmo, a pegada da pessoa - a terra aonde ela pisou ou o pó do local aonde pisou - , o que eu acho muito arriscado para um uso sério.

De qualquer modo, mesmo em se tratando de testemunhos válidos, a falta de cuidados no manuseio dos mesmos pode invalidar o ato mágico. Muito melhor contruir-se testemunhos artificiais do que trabalhar com um testemunho de valor energético duvidoso.

Assim, podemos observar que o Camdomblé navega num mar da mais profunda ambigüidade.

Enquanto suas práticas iniciáticas são decididamente shamânicas do lado do Iniciando ou Iniciado (ao menos durante seu período como laô), as mesmas práticas, isto é, as práticas complementares àquelas, mas realizadas pelo Iniciador, são claramente do nível da feitiçaria.

Na Geomancia, rica e elaborada, com um panteão próprio (uma vez que todos os Odus tem suas representações antropomórficas), o método de praticá-la é sempre simplificado, utiliza-se de instrumentos primitivos sem nenhum significado oculto, ignora-se as fusões das figuras, que portanto são 256 ao invés de apenas 16; essas, por sua vez, variam quanto a natureza da energia a todo momento, ora significando benesses, ora o oposto - e isto a mesma figura! Por exemplo, tomemos a melhor figura geomântica, no domínio energético e sutil, "Laetitia", 1222; no Camdomblé, é o melhor Odu, "Obará", 1222. No Camdomblé, Obará prenuncia riquezas (atribuição de Fortuna Major, 2211), promete que seus filhos nascem pobres mas morrem ricos. Obará só tem um aspecto nefasto: seus filhos são os mais sujeitos a feitiços, inveja, olho-grande e coisas afins. Laetitia significa "alegria", simbolizada por uma barraca, que provê a proteção do céu. Ou a bobagem foi pura burrice, ou é coisa de painhos querendo faturar...

A Geomancia Afro é mais uma forma de Astrologia Horária; como todas essas, não possui um "evolutivo". Somente a nossa "Nova Geomancia" a Geomancia Racional, possuí o "evolutivo", obtido através da rotação das casas, resultado do resto na operação de divisão do total de traços obtidos por doze (ver obra do Panisha sobre o assunto).
Outras figuras de manifesta ambigüidade são o Odu Oxé e a figura Amissio (perda), 1212; como Odu, significa riqueza, mas como figura geomântica significa empobrecimento e, até mesmo, a morte. O Odu Oyekú, o Odu da morte (Oyá-Ikú), em nada corresponde a Populus, embora ambas tenham a mesma figura numérica, 2222. O Odu Odí é tido como o pior dos Odus, enquanto que a figura de Carcer é uma figura de entraves, tendo seu aspecto bom na casa 12 (entrava os acidentes,

obstáculos e doenças), e algumas vezes bom na casa oito (entrava as mudanças, mas também a morte). Isso só para começar. Mas basta de Geomancia.

O Candomblé possui um dos mais belos e ricos panteões de Deuses jamais conhecidos, embora muitos aspectos de relevância tenham se perdido ao longo do tempo. E com a ausência desses elementos fica muito complicado encontrar as corretas atribuições com Deuses de outros panteões, bem como com a Árvore da Vida. Aspectos relativos à sexualidade, tão patentes entre os Deuses da Índia, são praticamente ausentes entre os Deuses Afro, ou, quando presentes, seus dados são por demais perfunctórios, tornando sua utilização mágica muito arriscada. Creio que o resgate do "elo perdido" é necessitado com urgência.

Como se não bastasse o que relatei acima, temos, no Camdomblé, práticas mágicas do nível da feitiçaria, com alguns poucos toques de shamanismo. Curioso é que muitos praticantes do Candomblé crêem que, para que a Magia funcione, é necessário ter-se o auxílio de um "parceiro astral", um Exu ou um Egum, devidamente assentado, com todos os Ossé (tratamentos e obrigações) em dia (portanto, potencializado). Quer dizer, o Exu (ou o Egum) deve existir tanto no plano físico, através do assentamento (ver Evocação ao nível da Feitiçaria), como nos planos sutis, pela manutenção da imagem mental da entidade (ver Evocação ao nível do Shamanismo).

E, para encerrar com "Chave-de-Ouro" o assunto, uma verdadeira barbaridade, prova cabal da profunda ignorância daqueles que se dizem detentores dos Fundamentos do Culto: definem os Orixás como sendo Elementais! Seria bom que essas pessoas estudassem um pouco de Mitologia, Arquétipos, Egrégoras e Elementais, para saírem do poço de ignorância que está destruindo o último Culto Vivo aos Deuses Internos do Homem, o Camdomblé!

Trocando em miúdos, na Umbanda e na Quimbanda, se pratica e Invocação Mágica (a qual se chama de Incorporação), e a Evocação Mágica - quando se busca, pelas oferendas compostas de velas coloridas, bebidas, charutos e outras coisas, criar uma atmosfera propícia à manifestação da Entidade - , quando então se pede à Entidade o que se deseja.

Já as oferendas no Candomblé - Ebós - tem dois aspectos distintos, o primeiro sendo a criação de uma atmosfera propícia à manifestação da Entidade, e o segundo a criação de Elementares, para a execução de operações mágicas. Nada, aliás, que não se consiga repetir por outras dezenas de métodos mais simples, práticos e baratos - o que, porém, não invalida a tradição. Praticar o Camdomblé com artigos importados da África ou da Nigéria é tão absurdo quanto importar gelo das geleiras dos pólos ou neve da América do Norte ou Europa para realizar rituais da Wicca adequados ao inverno...

É lamentável constatar que o Candomblé, religião Thelêmica, Sistema de Magia antes de tudo Pragmático, foi transformado num culto vazio, pobre, custoso e dominado por pessoas ignorantes, inescrupulosas e mercantilistas.

"CAMPO DE ATUAÇÃO, CORES VOTIVAS E SAUDAÇÕES AOS ORIXÁS"

OXALÁ: paz, harmonia, longevidade, velhice, vitória; "XEU EU BABÁ!" (para o Velho - OXALUFÃ)

- "ÊPA BABÁ!" (para o Moço - OXAGUIÃ, e outras qualidades) - branco, algumas vezes branco e azul;

XANGÔ: justiça, conquista, vitória, amor, sexo, lar, trabalho, riqueza;

- "OXÉ CAÔ CABIECILE!"
> branco e vermelho, algumas vezes só vermelho;

XANGÔ AFONJÁ: idem Xangô.
> branco e vermelho;

XANGÔ AYRÁ: idem Xangô, além de intelectualidade.
> branco, algumas vezes branco e vermelho;

XANGÔ AGANJÚ: idem Xangô.
> marrom e vermelho;

OGUM: guerra, vitória, trabalhos manuais, habilidades;

- "OGUNHÊ PATACURÍ!"
> azul-escuro, azulão;

ABALUAIÊ: saúde, doenças, morte;

- "AJUBERÚ, ATÔTÔ!"
> branco e preto, preto e vermelho, preto e amarelo, branco-preto-vermelho;

OXUMARÉ: riqueza, boa sorte;

- "ARRÔBÔBÔI!"
> preto e amarelo;

EXÚ, BÁRA, ELEGBARÁ, LEGBÁ, BOMBOMGIRA: tudo;

- "LARÔIÊ EXÚ, EXÚ É MOJIBÁ!"
> preto, vermelho, branco e roxo, algumas vezes preto e vermelho, ou branco;

ERÊ: alegria, paz, harmonia, infância;

- "ERÊ-MIM!"
> azul-claro, ou rosa-claro, ou branco, ou dourado, ou verde-claro;

OXÓSSI: caça, amor, fartura, agricultura;

- "OKÊ ARÔ!"
> azul-claro;

NANÃ: morte, saúde, longevidade;

- "SALÚBA, NÂN!"
> roxo e branco, algumas vezes só branco;

OXUM: amor, sexo, boa sorte, riqueza, prosperidade;

- "ÓRÁIÊIÊO!"
> dourado, algumas vezes dourado e branco;

IEMANJÁ: harmonia, paz, lar, prosperidade, fartura;

- "ÔDÔIÁ!"
> branco ou incolor, algumas vezes azul-claro, outras azul e branco;

OBÁ: justiça, amor;

- "ÔBÁ XIRÊE!"
> vermelho, algumas vezes coral;

OYÁ: sexo, amor, guerra, os mortos;

- "ÊPARRÊI!"
> coral, algumas vezes vermelho, outras vermelho e coral, ou coral e branco;

IRÔCO: hemorragias;

- "IRÔDEGÍ!"
> cinza;

YEWÁ: visão, vidência;

- "RIRÓ!"
> amarelo e vermelho;

OSSÃE: ervas, saúde, medicina, alquimia, magia;

- "EUEU ASSA!"
> branco e verde;

TEMPO: o tempo, as forças da natureza;

- "ZÁRA, TEMPO!"
> amarelo e vermelho;

LOGUM-EDÉ: amor, sexo, caça;

- "LÓSSI, LÓSSI, LOGUM!"
> azul-claro e dourado;

IFÁ: destino, futuro, segredos;

- "ODÚDÚA DÁDÁ ÔRÚMILÁ - AXÉ IFÁ!"
> verde e amarelo;

YIÁ-MÍ-OXORONGÁ: magia-negra;

- "AXÉ!"
> preto;

AJÊ: **riqueza, fartura, prosperidade;**

- "AXÉ!"
> dourado e prateado;

EXÚ DE QUIMBANDA/POMBA-GIRA DE QUIMBANDA: tudo;

- "LARÔIÊ!"
> preto e vermelho, algumas vezes preto-branco-vermelho;

"OS ARCANOS MAIORES DO TAROT E OS ORIXÁS"

ARCANO		ORIXÁ
0	O LOUCO	IAÔ - O INICIANDO
I	O MAGO	OSSAIN
II	A GRÃ-SACERDOTISA	NANÃ
III	A IMPERATRIZ	IEMANJÁ
IV	O IMPERADOR	XANGÔ
V	O PAPA/O HIEROFANTE	OXALÁ
VI	OS NAMORADOS	OXÓSSI
VII	O CARRO	OGUM

VIII	A JUSTIÇA	OBÁ
IX	O HEREMITA/O HERMITÃO	OMOLU
X	A RODA DA FORTUNA	IFÁ
XI	A FORÇA	OYÁ
XII	O PENDURADO/O ENFORCADO	LOGUM-EDÉ
XIII	A MORTE	ÉGUM
XIV	A TEMPERANÇA	OXUMARÊ
XV	O DIABO	EXÚ
XVI	A TORRE	TEMPO
XVII	A ESTRELA	OXUM
XVIII	A LUA	YEWÁ
XIX	O SOL	IBEJI
XX	O RENASCIMENTO/O JUÍZO	BABÁ-ÉGUM
XXI	O MUNDO	O ÔVO CÓSMICO DE DAMBALLAH E AYIDA

OS ODÚS E O JOGO DOS BÚZIOS”

- jogo com dezesseis búzios - “merindilogum” -			
nº de búzios “abertos”	figura geomântica	nome em latim	nome em yoruba
0	nenhuma	nenhum	Opira
1	1111	Via	Ogbé ou Ejí-

Onile							
2	*	1112	*	Cauda Draconis	*	Ogundá	
3	*	1121	*	Puer	*	Iretê	ou Mejioco
4	*	1122	*	Fortuna Minor	*	Irossum	
5	*	1211	*	Puela	*	Oturá	ou Ejí-Oligbon
6	*	1212	*	Amissio	*	Oxé	
7	*	1221	*	Carcer	*	Odí	
8	*	1222	*	Laetitia	*	Obará	
9	*	2111	*	Caput Draconis	*	Ossá	
10	*	2112	*	Conjunctio	*	Iwóri	ou Obetegundá
11	*	2121	*	Aquisitio	*	Ofum	
12	*	2122	*	Albus	*	Iká	
13	*	2211	*	Fortuna Major	*	Owanrin	
14	*	2212	*	Rubeus	*	Eji-Laxeborá ou Oturupon	
15	*	2221	*	Tristitia	*	Okaran	
16	*	2222	*	Populus	*	Aláfia	ou Oyekú

VODUNS

Os Voduns são ícones ou "Orixás" da Cultura Jeje. São diferentes dos Orixás tradicionais, pois não pertence somente à estrutura de criação do Planeta Terra. Estão acima dos Orixás, pois pensam, decidem e têm senso de distância, pena, ódio, amor, tempo. São Tridimensionais, Binários e Ternários, Holográficos, Lógicos, Aleatórios e infalíveis.

Alguns têm a sua "origem" fora do mundo e, outros ainda, fora do próprio Sistema Solar – porquanto alguns, são legitimamente extraterrestres. Os Voduns, em sua grande maioria, foram seres humanos e ou, anjos, que participaram do "assentamento" do "macaco pensante"- (ser humano) no mundo. (Vide Bíblia - Gênesis 6.) – (Vide Titãs na Mitologia Grega)

Exemplos de alguns Voduns originais: Profeta Elias, Profeta Enoch, Profeta Eliseu, Noah (Noé), Nimrod (Oduduwá) Moysés, Josué, Helena de Tróia, Judith, Maria Madalena, Hamurab, Golias, Alexandre, O Grande e tantos outros. A codificação dos Voduns foi feita por Jethro, Sacerdote da Tribo de Dan (uma das 12 Tribos de Israel), sogro de Moisés, que o acolheu quando este foi expulso do Egito. Jethro ensinou à Moisés como usar os poderes mágicos que Jeová lhe concedera no Monte Sinai. Portanto, Voduns representam a capacidade de Mutação, restauração e evolução eterna em ambos os sentidos. São espíritos importantes na "constituição" de uma nação ou tribo. Os Voduns, necessariamente são espíritos ou energias racionais que comandam o estrutural da vida de muitos seres humanos ou comunidades. Os Voduns detém todo o poder sobre os Orixás, alterando-os, modificando-os e dirigindo sua força quando necessário. Alguns Voduns foram Nephlins.

A magia dos Voduns é poderosa e altera sistemas governamentais e sociedades. Um exemplo disto está na "Família Kennedy" cujo ancestral Joseph Kennedy não cumpriu com as promessas feitas ao sacerdote do seu próprio Vodun, gerando com isto toda a tragédia que vitimou seus descendentes. Erroneamente este ritual está classificado pelos dicionaristas menos competentes ou menos avisados, como "*pratica de magia negra*". Não existe prática de magia branca ou negra – existe prática de magia positiva ou negativa. A única diferença entre a magia Vodu e as demais, é que, o Vodu funciona para o bem ou para o mal. É a eterna luta entre o Faraó Ramsés II e Moisés – qual a Cobra mais poderosa ? A cobra do Rio Nilo ou a Cobra do Jardim do Éden?

Mas os Voduns conseguiram tanto com seus Arquétipos Positivos, quanto com seus Arquétipos Negativos, chegar aos nossos dias em nossas Américas: - Nova Orleans, Haiti e Maranhão (Brasil). Está aí no Boi de Matraca, Tambor de Crioula, Terecô, Tambor da Mina do Maranhão, Tambor Dagomé de Cachoeira na Bahia, Batuque Oyó do Rio Grande dos Sul e tantos outros rituais da Cultura Jêje espalhados pelo Brasil, talvez o maior herdeiro da Cultura Vodun do mundo.

Dezenas de Voduns que são hoje conhecidos nos "candomblés" da Bahia, foram "importados" desta cultura hebraico-sumeriana. Spakatá, Nanan Burukú, Aguê, Aziri, Abotô, Neossum, Ajagunan, Ajagun, Legbá, Bará, Tobôssi, Fá, Nikassé, Oduduwa, Zomadonu, Davissés, Ewá, Olókun, Oxunmarê e Dan, são apenas alguns nomes, de centenas de Voduns que hoje habitam o Brasil e interferem na política, na genética e no futuro do país. Fizeram presidentes, senadores, governadores, deputados e governadores. Alguns para o BEM, outros para o MAL. Cada um recebeu a sua oportunidade. Se a usou da forma certa e para o bem do POVO, está

"colocado". Senão, virou um "Zumbi" escravo de outros tantos piores do que ele próprio. Assim é o JÊJE ou Vodú... Uma opção entre o certo e o errado, entre ser bom ou perverso. Entre ter o poder político ou financeiro e distribuir pelo POVO, ou usar isto tudo a MASSACRAR o POVO. Mas é preciso não se esquecer que o VODUN veio do Povo, para o Povo e pelo Povo, assim como Abrahão, Ismael, Isaque, Jacó, Moysés, Davi, Jesus e tantos Santos sacrificados.

O dia no qual os sacerdotes (políticos ou não), assim como Jethro, olharem para o Povo, os Voduns alcançarão seus filhos e mudarão todos os Sistemas de Governo. Caso contrário, não há necessidade de sacerdotes, pais-de-santo, babalorixás, pastores, bispos ou padres. Os Voduns farão sua ligação com o POVO, sem a necessidade de intermediários. E aí, "O Fogo do Céu" cairá sobre os Palácios dos Governantes. Exatamente como aconteceu no passado. Vodun é Vida, é Preservação da Espécie, é Evolução!

Signature Not Verified

Frater Magister .'.'.'

Digitally signed by Frater Magister .'.'.'
DN: cn=Frater Magister .'.'.', o=E.I.E. Caminhos da Tradicao, c=BR
Date: 2007.01.15 14:33:15 -02'00'