



FERNANDO DE LIGÓRIO
FEITIÇARIA TRADICIONAL BRASILEIRA
OS SETE REINOS DE QUIMBANDA
& OS POVOS DE EXU E POMBAGIRA

PARTE . I.

EXCERTO DO LIVRO EM CONSTRUÇÃO
SEGREDOS ESPIRITUAIS DA QUIMBANDA
FERNANDO DE LIGÓRIO

Entendo que esses indivíduos que professam essas abordagens medianas e protocolares de várias formas de Ocultismo, jamais poderão entender a Onipotência e profundidade Abissal da Feitiçaria como Magia Primigênia, pois sua é uma dimensão secreta e proibida e não suportável aos que se apoiam em misticismos de curral; suportar o fundamento Inominável da Feitiçaria é algo muito sério e não deve ser encarado em hipótese alguma de maneira leviana; é precisamente a realização do impossível que define a condição do Feiticeiro; os Limites desses tolos os impossibilitam de compreender tal Mistério sem projetarem suas limitações e preconceitos naquilo que não podem conceber! ~ José Alves



s Sete Reinos de Quimbanda, tecnicamente, são as zonas de poder de atuação dos Exus e Pombagiras, organizados hierarquicamente em Povos ou Falanges. Na cosmovisão da Quimbanda, estes Reinos ou zonas de poder são fracionados em número de sete, cobrindo toda região sub-lunar¹ e constituindo a totalidade da Natureza. A criação e organização dos Sete Reinos de Quimbanda e seus respectivos Povos distribuídos em escala hierárquica recebe influência da estrutura tribal e monárquica da cultura kimbundo-bantu e da demonologia europeia medieval.² Na construção deste Grande Reinado, a cada um dos Sete Reinos de Quimbanda foram atribuídos Sete Povos ou Falanges, em acordo ao arcano de mistério do Septenário Hermético,³ que trataremos no próximo capítulo. Com o tempo a Quimbanda foi agregando mais Exus e Pombagiras e novos Povos e Falanges foram sendo associados aos Sete Reinos. A Quimbanda, o Império de V.S. Maioral, está ampliando suas fronteiras.

Cada um dos Sete Reinos de Quimbanda contém profundos mistérios iniciáticos. Sondá-los em sua inteireza constitui o trabalho de uma vida dedicada à comunhão com o Espírito selvagem da Natureza, a Fonte genetriz de

¹ Quer dizer, a faixa ou éter de vibração abaixo da Lua, habitada por criaturas espirituais aéreas, telúricas, aquáticas e ctônicas.

² A demonologia medieval desenvolvida pelos anacoretas e demonólogos cristãos da qual a hierarquia de Exus e Pombagiras na Quimbanda se baseia tem uma fonte muito mais antiga precisa: as classificações de Jâmblico em DE MYSTERIIS. Veja abaixo.

³ O Septenário Hermético da Quimbanda envolve os três reinos (mineral, vegetal e animal) e os quatro elementos (fogo, ar, água e terra). Ao Septenário Hermético da Quimbanda são atribuídas virtudes planetárias diversas, pedras, folhas, metais, animais, etapas alquímicas etc. Isso alinha a Quimbanda a Tradição Ocidental de Mistérios.

todos os Reinos e Povos de Quimbanda personificada na imagem da deusa Baphomet, V.S. o Maioral.⁴

Algumas interpretações fazem parecer que os Reinos da Quimbanda são zonas de poder dentro do que se conveniu chamar de plano astral. Um feiticeiro-kimbanda, de cosmovisão animista, não costuma ver diferença entre o plano físico e o plano astral (espiritual); ambos os planos se entrelaçam. Operando sobre o plano físico energia vital é movimentada, manipulada, projetada e o plano espiritual é influenciado. Essa é à base de toda genuína feitiçaria. Nesse caminho, os Sete Reinos de Quimbanda são as zonas de poder físicas através do qual é possível acessar as virtudes de certos tipos de espíritos que operam sob a mesma vibração espiritual, os Povos de Exus e Pombagiras.

Seguindo o padrão da demonologia europeia, os Reinos de Quimbanda são governados por Exus e Pombagiras distribuídos em ordem hierárquica: cada um dos Sete Reinos possui dois governantes, Rei e Rainha; cada Povo ou Falange nos seus respectivos Reinos também é governado por Exus e Pombagiras Chefes de Falange. Assim, tradicionalmente temos os Sete Reinos:

1. Reino das Encruzilhadas, governado por Exu Rei das Sete Encruzilhadas e Pombagira Rainha das Sete Encruzilhadas.
2. Reino dos Cruzeiros, governado por Exu Rei dos Sete Cruzeiros e Pombagira Rainha dos Sete Cruzeiros.
3. Reino das Matas, governado por Exu Rei das Matas e Pombagira Rainha das Matas.
4. Reino da Calunga Pequena (cemitério), governado por Exu Rei da Calunga⁵ e Pombagira Rainha da Calunga.⁶
5. Reino das Almas, governado por Exu Rei das Almas⁷ e Pombagira Rainha das Almas.
6. Reino da Lira, governado por Exu Rei das Sete Liras e Pombagira Rainha das Sete Liras.⁸
7. Reino da Calunga Grande (praia), governado por Exu Rei das Praias e Pombagira Rainha das Praias.

Todos estes Reis e Rainhas dos Sete Reinos de Quimbanda têm pontos de força especiais a sua convocação:

⁴ Na feitiçaria europeia tradicional (popular/ibérica/cipriânica), o Diabo, Deus das Feiticeiras, o Espírito da Natureza. Nesse ponto de nosso estudo está claro que V.S. o Maioral de Quimbanda foi inspirado na imagem popular do Diabo, sendo esta terminologia criada pelos inquisidores do Santo Ofício; no entanto, essa inspiração carrega secretamente uma brisa hermética da Tradição Ocidental de Mistérios, projetando o Diabo como o Bode do Sabbath ou Atu XV do Tarot personificado na imagem do Baphomet de Eliphas Levi.

⁵ Exu Rei do Cemitério.

⁶ Pombagira Rainha do Cemitério.

⁷ Exu Omulu.

⁸ Rainha das Marias ou Rainha do Candomblé (dança).

1. O Exu Rei das Sete Encruzilhadas e a Pombagira Rainha das Sete Encruzilhadas podem ser convocados em qualquer tipo de encruzilhada.⁹
2. O Exu Rei dos Sete Cruzeiros e Pombagira Rainha dos Sete Cruzeiros respondem em todos os locais de cruzamento e passagem de pessoas, portas, portões, ruas que seguem encruzilhadas e no Cruzeiro das Almas de igrejas e cemitérios.
3. O Exu Rei das Matas e Pombagira Rainha das Matas são convocados em todos os pontos de força onde existem matas, florestas, montanhas, campinas e bosques na Natureza.
4. O Exu Rei da Calunga e Pombagira Rainha da Calunga atendem dentro dos cemitérios.
5. O Exu Rei das Almas e Pombagira Rainha das Almas podem ser convocados em locais altos, colinas onde no passado eram sepultados os mortos, em hospitais, necrotérios, capelas funerárias e igrejas.
6. O Exu Rei das Sete Liras e Pombagira Rainha das Sete Liras respondem nos prostíbulos, na porta de bares, cassinos e comércios em geral, em praças e locais ao ar livre de circulação de pessoas.
7. O Exu Rei das Praias e Pombagira Rainha das Praias são convocados nas areias e dunas ao redor de mares e rios, pedreiras e minas d'água, e em todos os lugares que margeiam rios, cachoeiras, represas e mares. Todo o local próximo a águas salgadas e doces.

Para compreendermos a classificação hierárquica dos Exus e Pombagiras na Quimbanda, vamos retroceder um pouco no tempo até Jâmblico, à verdadeira fonte por trás das conclusões dos demonólogos cristãos na Idade Média e que influenciaram a feitiçaria tradicional brasileira. Até aqui o leitor já percebeu que a ponte estabelecida entre a Quimbanda e os cultos de mistérios da Antiguidade, a feitiçaria dos papiros gregos, a teurgia neoplatônica etc., serve de *medida* para identificar na Quimbanda os elementos que a conectam a Tradição Ocidental de Mistérios. Como observado em O ESPÍRITO DE SÃO CIPRIANO,¹⁰ toda a riqueza da feitiçaria e espiritualidade dos cultos de mistérios da Antiguidade foi trazida a Quimbanda através da corrente mágica da tradição cipriânica da magia. O mito de São Cipriano, sua busca e encontro com o Diabo, é contemporâneo a teurgia de Jâmblico e a feitiçaria dos papiros gregos, contendo muitos elementos de ambos.

⁹ Algumas interpretações sustentam que Exu Rei das Sete Encruzilhadas é convocado em encruzilhadas abertas de Exu (em X); Pombagira Rainha das Sete Encruzilhadas é convocada em encruzilhadas fechadas de Pombagira (em T). Em nossa tradição entendemos que todos os pontos de força na Natureza são zonas de poder de congruência masculina e feminina, positiva e negativa, quer dizer, de harmonia e equilíbrio entre as forças, o que é regulado pela própria Natureza, o *corpo* de V.S. o Maioral de Quimbanda. É o tipo ou qualidade de energia que se quer manipular que define a diferença entre os pontos de força na Natureza. Por exemplo, encruzilhadas abertas são boas para trabalhos de abertura de caminhos; encruzilhadas fechadas são melhores para trabalhos de fechamento de caminhos.

¹⁰ Livro ainda em fase de construção.

DE ONDE VEM A HIERARQUIA DOS ESPÍRITOS DA QUIMBANDA OS PODEROSOS MORTOS

Antes de continuarmos a mapear os Povos de Exus e Pombagiras nos Reinos da Quimbanda, vamos buscar na história da magia a origem da hierarquia espiritual assumida pelos Poderosos Mortos.

Em seu *DE MYSTERIIS*, a parte da descrição dos deuses, arcontes, anjos, *daimones*, heróis e almas purificadas, Jâmblico também tece comentários sobre uma classe de espíritos irracionais, descrevendo-os como *uma classe de seres entre todos os outros que nos circundam, desprovidos de juízo, razão ou julgamento, aos quais se atribui um só poder na distribuição de incumbências prescritas para toda entidade em cada parte do universo [...]*.¹¹ *Existem certas classes de poderes nos cosmos [que são] limitados, desprovidos de julgamento e altamente irracionais, e que são capazes de receberem e obedecerem ordens racionais de outros, mas não têm entendimento de si mesmos e não sabem distinguir entre o verdadeiro e o falso, o que é possível e o que não é [na vida secular]. É uma classe de espíritos agitados, são assustadores quando abordados, extremamente arredios e vorazes por causa disso. O que me parece é que em sua natureza eles são levados pela aparência e são influenciados por outras coisas através de uma imaginação tola e instável.*¹²

Jâmblico fala de uma classe de espíritos bem conhecidos em diversas tradições. Estes espíritos estão muito próximos da natureza humana, sendo influenciados pela mente e imaginação do homem. Na tradição dos grimórios medievais eles são os demônios descritos e classificados hierarquicamente. Na tradição dos grimórios os demônios são:

1. Atribuídos a uma função específica; nos grimórios, demônios costumam ter apenas uma ou duas funções. Um demônio que atenda a uma demanda luxuriosa não pode atender alguém com problemas judiciais.
2. Capazes de responder e obedecer às ordens e instruções do mago. Diferente de deuses e anjos, demônios dos grimórios respondem diretamente ao mago.
3. Desconhecedores do que é falso ou verdadeiro, eles são acusados de mentir ao mago, que deve tomar cuidado. E é porque os demônios desconhecem o que é falso ou verdadeiro que os magos podem conjurá-los clamando ter a autoridade de Deus, de um mago falecido ou *diabo pessoal* (o espírito tutelar).
4. *Assustadores quando abordados, extremamente arredios e vorazes por causa disso*, para utilizar a descrição de Jâmblico; assim são apresentados os demônios dos grimórios quando conjurados pelos magos, que são aconselhados a tratá-los com punição e a pena de serem lan-

¹¹ Jâmblico, *DE MYSTERIIS*, IV.1.182.

¹² Jâmblico, *DE MYSTERIIS*, IV.5.246.

cados as profundezas do inferno. Esse tipo de tratamento também é encontrado nos PAPIROS MÁGICOS GREGOS, quando o feiticeiro ameaça o Sol de interromper o seu curso natural ou ameaça algum espírito de acusá-lo perante um deus.

5. *São levados pela aparência*, o que justifica o uso pelos magos medievais de regalias e aparatos cerimoniais protegidos por nomes divinos como coroas, anéis, robes, espadas etc., fazendo crer aos demônios que não se tratam de tolos, mas autoridades imbuídas de poder divino.

Jâmblico conclui dizendo que essa classe de espíritos arredios que na Idade Média tornaram-se os demônios dos grimórios, *são influenciados por outras coisas através de uma imaginação tola e instável*. Então podemos inferir que desde a Antiguidade o *modus operandi* de tratamento e comunicação com estes espíritos, distintos de outras classes de criaturas espirituais, já havia sido mapeado. Quando falamos de demônios, portanto, a análise de Jâmblico parece ser a mais congruente e coerente na história da demonologia, pois ela explica a teoria por trás das técnicas de evocação encontradas nos grimórios da Idade Média. Este *modus operandi* a partir das conclusões de Jâmblico está presente nos PAPIROS MÁGICOS GREGOS (muito embora não tratem da convocação de demônios como compreendidos na escatologia cristã), no HYGOMANTEIA, na CHAVE DE SALOMÃO e em diversos grimórios modernos. É interessante notar que Jâmblico está muito distante das interpretações escatológicas cristãs acerca do contato com os demônios e o perigo de danação no inferno e a condenação da alma. É a partir da interpretação de Jâmblico que faz sentido o tipo de tratamento agressivo com o qual o mago salomônico medieval estabelecia comunicação com os demônios; a uma entidade de imaginação tola e instável é fácil convencê-la de que irá ficar cativa dentro de uma garrafa ou urna de contenção.

Embora o *modus operandi* para se convocar os demônios dos grimórios possa ser rastreado até os PAPIROS MÁGICOS GREGOS, eles mesmos não. Os demônios dos grimórios têm pouco ou quase nada em comum com os *daimones* dos papiros. Mas alguns dos demônios listados no HYGROMANTEIA aparecem em O TESTAMENTO DE SALOMÃO, datado entre os Sécs. I e II de nossa era. Inferimos que a classe de espíritos que Jâmblico descreve já era mapeada e classificada bem antes de suas conclusões.

Na tradição dos grimórios os demônios eram classificados e registrados. Dois grimórios muito bem conhecidos por fazerem esse tipo de classificação e organização são o LIVRO DA MAGIA SAGRADA DE ABRAMELIN, O MAGO e o LEMEGETON. Na Magia de Abramelin os quatro Príncipes *maiorais* são Lúcifer, Satã, Leviathan, Belial e estes, por sua vez, comandam nove sub-príncipes, dentre os quais estão uma deidade ctônica grega, a deusa Kore, e quatro demônios-reis, Paimon, Óriens, Ariton e Amaimon), regendo 416 espíritos serviais. O LEMEGETON, por outro lado, é um grimório constituído por quatro livros, cada um contendo a sua própria classificação de demônios em escala

hierárquica. Esse tipo de classificação, dentre muitos motivos, geográficos, sociais etc., serve de amparo à técnica de se conjurar um espírito com a autoridade de outro superior a ele, amplamente empregada nos papiros gregos. Em outras palavras, a hierarquização dos espíritos está conectada a fórmula mágica pela qual eles são convocados.

Muito pouco tem sido dito sobre a herança que a Quimbanda traz da tradição dos grimórios medievais. Alguns pontos abaixo auxiliarão a elucidar essa questão definitivamente.

1. *Saber o nome do espírito confere ao mago poder sobre ele*: essa gnose é tão antiga quanto à própria história da magia. Conhecer o nome de um espírito confere ao mago a capacidade de convocá-lo e direcioná-lo a cumprir o que o mago solicita. Na tradição de Quimbanda, o adepto deve conhecer bem o nome dos Exus e Pombagiras, suas cantigas (pontos cantados), suas assinaturas espirituais (pontos riscados) e suas zonas de atuação. Através deste conhecimento é possível convocar Exus ou Pombagiras nos seus respectivos pontos de força.
2. *A intervenção do espírito tutelar*: uma técnica de convocação comum encontrada na magia greco-egípcia dos papiros, na teurgia neoplatônica, no HYGROMANTEIA e no TESTAMENTO DE SALOMÃO é conjuração de uma criatura espiritual menor em nome de uma superior. Na feitiçaria dos papiros *daimones* diversos eram convocados em nome do *paredros*, o *daimon assistente*; na teurgia neoplatônica *daimones* eram conjurados em nome do *daimon pessoal*; na magia de Abramelin demônios eram controlados pela intervenção do *Sagrado Anjo Guardião*; na tradição salomônica demônios eram convocados através do *diabo pessoal*. A ideia é ter autoridade sobre criaturas menores através do poder do espírito tutelar ou outra força superior; nos papiros *daimones* também eram conjurados em nome da autoridade de deuses; na tradição dos grimórios demônios eram convocados em nome dos arcanjos e da autoridade de Deus conferida ao mago. Na tradição de Quimbanda essa técnica está presente na relação que o adepto estabelece com seu Exu Tutelar que, via de regra tem espíritos menores, *égúns* diversos, trabalhando como servidores. Na Quimbanda Exu abre linha! Isso significa que qualquer criatura da Natureza pode ser conjurada em nome e pelo poder do Exu Tutelar.
3. *Invocação hierarquizada*: o HYGROMANTEIA baseia toda sua técnica de invocação na hierarquia dos espíritos, estabelecendo uma ordenação dos espíritos superiores aos espíritos inferiores. Nesse caminho, forças planetárias, arcanjos e anjos são invocados antes da convocação do espírito menor. Nos rituais de Quimbanda, conhecidos como *giras*, pontos cantados diversos a V.S. o Maioral, Reis, Rainhas e demais Chefes de Falange são entoados pelos adeptos antes do ponto do Exu que se quer trabalhar. A ideia é saudar primeiro V.S. o Maioral de Quim-

banda, demais Exus da casa/templo até a convocação do Exu de trabalho do ritual.

4. *Símbolos, assinaturas e selos*: símbolos têm sido usados para se comunicar com os espíritos desde a idade mais remota da magia. Na teurgia neoplatônica, símbolos (*sunthēmata*) são portais noéticos de comunicação com os deuses; na tradição dos grimórios estes símbolos são apresentados na forma de diagramas geométricos (pantáculos) e assinaturas (sigilos). Esse tipo de comunicação com os espíritos através de símbolos também está presente na Quimbanda através da ciência dos pontos riscados.

Um tomo completo poderia ser escrito comparando as técnicas utilizadas na Quimbanda para comunicação com espíritos e que são encontradas em tradições diversas desde a Antiguidade e antes. O fenômeno da incorporação, por exemplo, está presente nos cultos de mistérios da tradição greco-egípcia da magia, mas esteve ausente da tradição dos grimórios. A técnica da incorporação, portanto, veio até a Quimbanda diretamente através da cultura kimbundo-bantu. O *Corte* ou sacrifício propiciatório as deidades da Quimbanda, bem como oferendas diversas a elas, também estão presentes nas tradições antigas como a teurgia e feitiçaria dos papiros, mas também estiveram ausentes da tradição dos grimórios salomônicos. Como as culturas africanas preservaram, desenvolveram e refinaram estas técnicas, é delas que a Quimbanda recebe essa influência.

Voltando a questão da hierarquia dos espíritos. Quando pensamos na organização hierárquica dos demônios em suas diversas classificações medievais, Reis, Príncipes, Condes, Duques etc., devemos levar em consideração que eles têm uma regência ilusória quando contrastada a regência de criaturas espirituais mais elevadas, segundo as concepções dos demonólogos medievais. Dessa forma, os demônios regem apenas o reino da geração ou os níveis subterrâneos do inferno, distintos dos seres celestiais que regem o reino dos céus. É por isso que os demônios recebem os títulos da nobreza terrena, não os títulos da nobreza divina. Embora autores como Stephen Skinner tivessem se esforçado para comparar esses títulos de nobreza terrena a forças planetárias, em verdade eles não representam ou descrevem qualquer poder além daquele da atuação dos espíritos em espaços delimitados. Os títulos hierárquicos dos demônios descrevem e espelham uma ação social, no entanto de organização espiritual dentro de seus respectivos domínios. Isso significa que tais títulos servem mais para delimitar a área de ação dos espíritos do que descrever qualquer de suas virtudes ou poderes. Isso está em plena harmonia com a hierarquia dos Exus e Pombagiras na Quimbanda. A hierarquia dos Exus e Pombagiras não reflete a capacidade de atuação ou os poderes deles, muito menos determina graus de importância ou subserviência. Ao contrário disso, estabelece limites para sua atuação nos Sete Reinos de Quimbanda e entre seus respectivos Povos ou Falanges. Então, onde se encerra um campo de atuação de determinado Exu, imediata-

mente se inicia outro campo de atuação de outro Exu. Assim, Exus e Pombagiras Reis e Rainhas têm um campo de atuação maior do que Exus e Pombagiras Chefes de Falange. Isso pode ser visto nas classificações dos quatro demônios reis nos grimórios em que eles aparecem, tendo uma área de atuação muito maior do que os demônios os quais eles regem. Em diversos grimórios, por exemplo, o Rei dos espíritos aéreos tem autoridade sobre todos os espíritos aéreos e tal autoridade não transgride os limites de outros reinos elementais. Quando falamos de Reis no contexto dos demônios medievais, estamos lidando com forças estritamente elementais,¹³ telúricas, conectadas ao reino da geração. Os ministros abaixo dos Reis transmitem sua regência a todos os espíritos menores e abaixo na ordem hierárquica.

A tradição dos grimórios também apresenta espíritos infernais distribuídos em ordem hierárquica, com Príncipes como Lúcifer, Belial, Satã ou Asmodeus regendo uma legião de demônios menores. Em alguns grimórios os quatro demônios reis são listados abaixo da regência destes príncipes maiores do inferno ou conectados a eles, mas na maioria das vezes eles são tratados separadamente, com variações distintas, hora também listados e conectados a forças planetárias e arcanjos no reino dos céus. Isso é interessante de se notar, pois demonstra que os quatro demônios reis não estão na região do inferno (subterrânea) ou na região celestial, mas entre eles, na região elemental.¹⁴ O que inferimos de toda essa classificação hierárquica é que ela diz mais sobre as zonas de poder ou pontos de força de atuação dos espíritos do que descreve suas virtudes ou poderes. No caso dos quatro demônios reis, eles são Reis porque regem sobre todas as operações dos reinos elementais. Isso é consistente com a posição dos Reis e Rainhas que regem os Sete Reinos de Quimbanda: sua autoridade se estende a todos os Povos através dos Chefes de Falange que os regem. Então o que podemos observar é que a ideia de hierarquia espiritual contida nos grimórios, fundamentalmente aquela associada aos demônios, foi 100% aproveitada na Quimbanda na distribuição dos Exus e Pombagiras nos Povos em seus respectivos Reinos.

Tendo brevemente explicado que a hierarquia dos Exus e Pombagiras está conectada as suas zonas de poder e não a qualquer descrição de seus poderes ou virtudes,¹⁵ e que essa ideia deriva dos grimórios e demonologia medieval, podemos passar aos Povos ou Falanges dos Sete Reinos de Quimbanda.

¹³ Em um sentido mais técnico, que trataremos em outra oportunidade, é mais correto ou coerente dizer que os demônios reis estão ou são melhores associados às direções do espaço do que aos reinos elementais. Para fins de melhor compreensão e associação com a Quimbanda, didaticamente a forma como aqui o tema é apresentado servirá.

¹⁴ Mais precisamente as direções do espaço.

¹⁵ Mais um exemplo: Exu Sete Catacumbas ou Pombagira Sete Calungas são nomes que descrevem as zonas de poder desses espíritos e as legiões de criaturas espirituais que estão sob sua regência. O número «7» nos nomes de Exus e Pombagiras demonstra que eles atuam em todos os Reinos de Quimbanda, não estando limitados ao trabalho de apenas um Reino.

OS SETE REINOS DE QUIMBANDA

Os livros tradicionais e populares de Quimbanda que tratam dos temas relacionados aos Sete Reinos sempre iniciam descrevendo o Reino das Encruzilhadas, pois ele é a *via de acesso* mais utilizada na Quimbanda, através da qual é possível alcançar ou acessar todos os Reinos.¹⁶ Por conta disso os rituais da Quimbanda costumam se iniciar com pontos cantados louvando a grandeza do Chefe Império V.S. o Maioral de Quimbanda, o Reino e os Exus da Encruzilhada.

Como vimos anteriormente, os Povos ou Falanges de Exus e Pombagiras delimitam áreas de atuação próprias a sua tônica vibratória, chefiados por Cabeças ou Chefes de Legião, os quais escolhem os Exus para trabalhar nas suas áreas específicas.

REINO DAS ENCRUZILHADAS

Desde tempos imemoriais feiticeiros e magos têm elegido as Encruzilhadas como *vias de acesso* ao mundo espiritual. Da magia greco-egípcia dos papiros na Antiguidade a tradição dos grimórios na Idade Média, a Encruzilhada – e a partir dela as quatro direções do espaço – tem sido eleita como um local adequado a comunicação com os espíritos. Isso ocorre porque toda encruzilhada é um *entrecruzamento vibracional* onde uma *via de acesso* é aberta aos reinos espirituais. É neste contexto que os Sete Reinos são faixas de vibração espiritual no plano astral. Nas Encruzilhadas o feiticeiro tem acesso a todos os Povos (Falanges) de Exus e Pombagiras no Sete Reinos. Um exemplo: Exus de Makaia são devidamente convocados nas matas; Exus de Calunga Pequena são devidamente convocados nos cemitérios; no entanto, quando convocados adequadamente, eles respondem em qualquer Encruzilhada, caso não seja possível convocá-los em suas respectivas zonas de poder. É nas Encruzilhadas que os espíritos, vivos, mortos ou criaturas diversas da Natureza, são encaminhados ao seu destino derradeiro. A cada escolha estamos no centro de uma encruzilhada na meditação profunda que definirá nossos caminhos; cabe a nós, segundo nossos desejos ou sabedoria, conduzir-nos ao nosso destino com o auxílio do Exu que nos guia. Por fornecer uma *via de acesso* ao mundo espiritual, as Encruzilhadas têm sido escolhidas como locais adequados a Cruzeiros e monumentos em geral, delimitando o local de encontro entre o profano e o sagrado.

O Exu da feitiçaria tradicional brasileira recebeu por herança hereditária muitas das virtudes possuídas pelo Èsù Òrìṣà da cultura yorubá (nagô). Uma dessas virtudes herdadas tem o epíteto de *Senhor dos Caminhos*, porque

¹⁶ No próximo capítulo, dando sequência a discussão dos Reinos de Quimbanda com suas conexões (ou atribuições) planetárias e zodiacais, a sequência dos Reinos será listada em acordo a uma linha de raciocínio hermética, que muda completamente a ordem listada neste capítulo, servindo ainda como pano de fundo para as consultas oraculares através dos *Cauris dos Exus*, o jogo de búzios da Quimbanda.

nos contos mitológicos Èṣù abre e fecha os caminhos de todos nós, pois ele controla todo o fluxo e refluxo de energias que passam pelas Encruzilhadas. Por conta dessa herança mágico-cultural, Exu na Quimbanda é o Senhor dos Entrecruzamentos Vibracionais que manipula as forças que passam pelas encruzilhadas, o que inclui a gerência do destino de seus Adeptos.

Sendo Èṣù o eixo de toda comunicação, controlador e ordenados de todos os caminhos e de tudo o que existe, o Exu na Quimbanda herda a virtude de representante, guardião e senhor de todas as encruzilhadas, o intermediário *par excellence* entre os homens e os espíritos diversos na Natureza.

O Reino das Encruzilhadas, portanto, é um dos pontos de força mais poderosos, importantes e mais utilizados pelos feiticeiros-kimbanda, pois é através das Encruzilhadas que os Exus e Pombagiras têm acesso a qualquer lugar ou zona de poder nos Sete Reinos de Quimbanda. A partir da Encruzilhada Exu vai a qualquer lugar.

A Quimbanda utiliza o Reino das Encruzilhadas como *vias de acesso* espiritual, possibilitando o ingresso e egresso de forças por todos os Sete Reinos. Os Exus e Pombagiras de Encruzilhada são poderosos espíritos vencedores de demanda e conselheiros espirituais. São entidades responsáveis pelo rompimento de toda estagnação; elas abrem *vias de acesso* (entrecruzamentos vibracionais) que possibilitam expansão, progresso e crescimento. Os espíritos deste Reino são melhor oferendados nas Encruzilhadas e seus filhos devem agradá-los para poderem ter sempre seus caminhos abertos em direção ao progresso e crescimento, secular e espiritual.

Os Sete Povos ou Falanges originais que constituem o Reino das Encruzilhadas são:

1. Encruzilhadas de Rua
2. Encruzilhadas de Lira
3. Encruzilhadas de Trilhos
4. Encruzilhadas de Matas
5. Encruzilhadas de Cemitérios
6. Encruzilhadas de Praias
7. Encruzilhadas de Estradas

Outras listagens de Povos que têm aparecido na literatura popular da Quimbanda além dos Sete Povos originais são:

8. Encruzilhadas de Lomba
9. Encruzilhadas de Praça
10. Encruzilhadas de Espaço

Embora essa classificação supra qualquer senso prático, uma análise da Natureza poderia incluir outros Povos de Quimbanda; a tradição como mencionado no início do capítulo, tem se expandindo e o Império de V.S. o Maioral tem se ampliado. Outras classificações podem ser inseridas dentro da classifica-

ção tradicional. Por exemplo, Encruzilhadas de Campina ou de Montanha podem estar dentro do Povo das Encruzilhadas de Mata. Dessa forma, na medida em que o adepto interage e se comunica com os Povos do Reino das Encruzilhadas, sua percepção do Reino vai se ampliando, bem como suas técnicas de comunicação se refinando. O que segue é uma breve descrição dos Povos de Quimbanda no Reino das Encruzilhadas.

Encruzilhadas de Rua

Chefes de Legião: Exu Tranca-Ruas e Pombagira Maria de Padilha. Os pontos de força são encruzilhadas diversas, abertas ou fechadas, nos perímetros urbanos.

Encruzilhadas de Lira

Chefes de Legião: Exu Sete Encruzilhadas e Pombagira Sete Encruzilhadas. Os pontos de força são as encruzilhadas próximas aos comércios em geral, casas de prostituição (cabarés), boates e bares noturnos, pontos de tráfico de drogas, bancos e casas de agiotagem.

Encruzilhadas de Trilhos

Chefes de Legião: Exu Marabô e Pombagira Maria dos Trilhos. Os pontos de força são as encruzilhadas e vias de passagem em trilhos de trem.

Encruzilhadas de Matas

Chefes de Legião: Exu Tiriri e Pombagira Boca da Mata. Os pontos de força são as pequenas encruzilhadas de trilhas no meio das matas e vielas ou caminhos que conduzem ao coração delas.

Encruzilhadas de Cemitérios

Chefes de Legião: Exu Capa Preta das Encruzilhadas e Pombagira das Sete Encruzilhadas. Os pontos de força são as encruzilhadas dentro dos cemitérios, não apenas nas ruas, mas nas vias entre as covas e túmulos.

Encruzilhadas de Praias

Chefes de Legião: Tranca-Ruas de Embaré e Pombagira da Praia. Os pontos de força são as ruas ou caminhos que desembocam nas praias, nas pedras e escarpas que dividem as ondas do mar, nas pontes que cruzam os rios.

Encruzilhadas de Estradas

Chefes de Legião: Exu Sete Estradas e Pombagira Cigana da Estrada. Os pontos de força são as encruzilhadas e entroncamentos em estradas de alto fluxo e velocidade, bem como estadas de chão em áreas rurais.

Encruzilhadas de Lomba

Chefes de Legião: Exu Sete Lombas e Pombagira das Almas. Os pontos de força são as encruzilhadas de encostas, ladeiras e lombadas.

Encruzilhadas de Praça

Chefes de Legião: Exu Quebra Galho e Pombagira Quebra Galho. Os pontos de força são as encruzilhadas dentro das praças ou no entorno delas.

Encruzilhadas de Espaço

Chefes de Legião: Exu Sete Gargalhadas e Pombagira Sete Gargalhadas. Os pontos de força são os feixes de vibração energética, ctonianas, telúricas ou aéreas que se cruzam no subsolo, nos reinos da Natureza e no espaço. Os Marcos construídos para demarcação de meridianos e paralelos são também pontos de força para o Povo do Espaço (ou Povo Estrela), além das encruzilhadas em grandes descampados onde é possível estar completamente sob a regência de planetas ou constelações zodiacais.

REINO DOS CRUZEIROS

O Reino dos Cruzeiros está intimamente conectado ao Reino das Encruzilhadas. Se as Encruzilhadas são as *vias de acesso* entre mundos, entre os Sete Reinos ou entre a dimensão física (profana) e a dimensão espiritual, são os Cruzeiros que permitem o *livre acesso* das forças que passam pelas Encruzilhadas. Os Cruzeiros são os portais entre mundos que se encontram nos entrecruzamentos vibracionais, concedendo ou não acesso aos espíritos que transladam de um Reino ao outro, de uma dimensão a outra. Por representarem os portais, as tronqueiras de guardianias entre mundos, os Exus e Pombagiras do Reino dos Cruzeiros são os guardiões *par excellence* da Quimbanda, situados nas tronqueiras dos terreiros ou portais dos templos do Culto de Exu.

Encruzilhadas e Cruzeiros são Reinos distintos, no entanto, são pertencentes à mesma zona de poder, considerados faixas de vibração diferentes dentro de um mesmo ponto de força. Por conta disso um se torna extensão do outro. Se são das Encruzilhadas que todas as forças têm seu início, são nos Cruzeiros que os caminhos são trilhados. Sob um olhar mais profundo e uma comunhão mais refinada com os Reinos das Encruzilhadas e dos Cruzeiros, percebe-se que se *toda via de acesso* (encruzilhada) tem um portal (Cruzeiro) que estabelece o *livre acesso* entre mundos, todo limiar, locais de passagem, encruzilhadas, portões e portas são locais ou zonas de poder adequadas a convocação de Exus, Pombagiras e diversas criaturas espirituais, principalmente àquelas que são limiares. Para os feiticeiros-kimbanda atentos, nenhuma porta é só uma porta, nenhuma passagem ou ponte é só uma passagem ou ponte, mas pontos de ingresso e egresso de espíritos e o local onde é possível se comunicar com eles.

Os Cruzeiros são ainda brilhantes faróis que congregam *égúns* de todas as partes, verdadeiras pilhas cósmicas através das quais é possível conjurar hordas inteiras de *égúns* para trabalhos diversos de feitiçaria.

Os Sete Povos ou Falanges originais que constituem o Reino dos Cruzeiros são:

1. Cruzeiro de Rua
2. Cruzeiro de Lira
3. Cruzeiro de Mata
4. Cruzeiro das Almas
5. Cruzeiro de Cemitério
6. Cruzeiro de Praia
7. Cruzeiro de Estrada

Outras listagens de Povos que têm aparecido na literatura popular da Quimbanda além dos Sete Povos originais são:

8. Cruzeiro de Lomba
9. Cruzeiro de Praça
10. Cruzeiro de Espaço
11. Cruzeiro do Mar

Cruzeiro de Rua

Chefes de Legião: Exu Tranca Tudo e Pombagira dos Sete Cruzeiros. Os pontos de força são os Cruzeiros que se encontram nas ruas, avenidas e encruzilhadas das cidades.

Cruzeiro de Lira

Chefes de Legião: Exu Sete Cruzeiros e Pombagira dos Sete Cruzeiros. Os pontos de força são os Cruzeiros onde gradativamente se construiu ao redor áreas de comércio de todos os tipos, bebidas, drogas, prostituição, alimentação, instituições financeiras etc.

Cruzeiro de Mata

Chefes de Falanges: Exu Mangueira e Pombagira da Figueira. Os pontos de força são os Cruzeiros erguidos em matas, marcando o local de holocaustos, antigos santuários pagãos de adoração ou sepulturas.

Cruzeiro das Almas

Chefes de Falange: Exu Tranca-Ruas das Almas e Pombagira Maria Padilha das Almas. Os pontos de força são os Cruzeiros encontrados dentro das igrejas e dos cemitérios.

Cruzeiro do Cemitério

Chefes de Falange: Exu Kaminaloá e Pombagira Maria Mulambo do Cruzeiro. Os pontos de Força são os Cruzeiros sobre as sepulturas nos cemitérios.

Cruzeiro de Praia

Chefes de Legião: Exu Meia Noite e Pombagira dos Sete Cruzeiros. Os pontos de força são os Cruzeiros erguidos em praias, a beira de rios, pedreiras e mata costeira.

Cruzeiro de Estrada

Chefes de Legião: Exu Sete Cruzes e Pombagira dos Sete Cruzes. Os pontos de força são os Cruzeiros erguidos nas estradas em detrimento de mortes por acidentes de carro.

Cruzeiro de Lomba

Chefes de Legião: Exu Sete Campas e Pombagira dos Sete Cruzeiros. Os pontos de força são os Cruzeiros de encostas, barrancos e lombadas.

Cruzeiro de Praça

Chefes de Legião: Exu Kirombó e Pombagira dos Sete Cruzeiros. Os pontos de força são os Cruzeiros erguidos em praças no perímetro urbano.

Cruzeiro do Espaço

Chefes de Legião: Exu Sete Portas e Pombagira Sete Portas. O ponto de força é a constelação do Cruzeiro do Sul ou *Cruzeiro do Sul*, que orientou muitas almas negras da mãe África ao destino do Brasil; por esse motivo este *Cruzeiro Espacial* e o Povo Estrela, a Falange de Exus e Poimbagiras a ele conectados, são importantes condutores de almas perdidas, que precisam de orientação e norte espiritual.

Cruzeiro de Mar

Chefes de Legião: Exu Calunga e Pombagira calunga. Os pontos de força são os faróis de ilhas que guiam e orientam embarcações no mar. Estes *Cruzeiros de Luz* são agregadores de almas que morrem em naufrágios.

REINO DA MAKAIÁ

Todos os Sete Reinos de Quimbanda constituem o *corpo* de V.S. o Maioral de Quimbanda. Ele é o Trono de onde surgem os Sete Reinos e os Povos de Exu e Pombagira. *Idealizado* na imagem da Deusa Baphomet, V.S. o Maioral é o Útero, *buraco* ou *fenda* da Terra de onde vêm as deidades cultuadas na Quimbanda.¹⁷ Como tal ele incorpora o Espírito da Natureza, o próprio Diabo. De todos os Sete Reinos de Quimbanda, o Reino das Matas (Makaia) é o

¹⁷ O que convoca a lembrança do culto a deusa Asherah. V.S. o Maioral de Quimbanda é um portal para deidades antigas adoradas pelo homem em tempos remotos da Antiguidade. Interessante notar que em meu trabalho anterior com a *Ordem da Estrela & Serpente*, de inclinação thelêmica draco-tifoniana, Asherah, a deusa adorada em totens na forma de hastes dentro e fora de cavernas na Antiguidade clássica, venerada como o Espírito da Terra, era alocada em Kether na Árvore da Vida. Distinta da Corrente 93 tradicional (solar), a Corrente 93 Draco-Tifoniana é lunar; sua orientação é a Terra (Malkuth) e sua conexão é com as Estrelas (planetas, constelações etc.). Nessa tradição lunar thelêmica o Sagrado Anjo Guardião não é um Anjo de Deus, mas o Sátiro da Terra, um Bode.

que melhor ilustra a ideia do *corpo* de V.S. o Maioral como o Espírito da Natureza e a miríade de espíritos que nela habitam. Os espíritos da Makaia são arredios, selvagens, ágeis, vorazes, mas também reservados, comportamento típico dos predadores que vivem nas profundezas escuras das matas. Ao mesmo tempo são sábios e guias, convocados como orientadores porque carregam a sabedoria e o conhecimento da Natureza, bem como a lembrança do homem que se adéqua a ela através das eras, por isso são apaziguadores de situações difíceis. Exus e Pombagiras de Makaia têm influência espiritual sobre todo tipo de plantas, ervas, flores, sementes diversas e a própria Terra. Por conta disso eles também são convocados para trazer fartura, abundância, prosperidade e abertura de caminhos. Eles atuam, portanto, em campos, florestas, matas fechadas, montanhas etc., todos os locais com vegetação abundante, picos e colinas, descampados e área rural. Os espíritos da Makaia são alquimistas que manipulam com eficiência e habilidade as operações dos três reinos primordiais: mineral, vegetal e animal.

É na Makaia que vive uma das legiões mais poderosas e temidas da Quimbanda, o Povo de Ganga. Todos os feiticeiros das correntes mágicas, filosóficas e religiosas que alimentaram a Quimbanda estão trabalhando como Exus e Pombagiras dessa Legião: xamãs ameríndios, feiticeiros (ngangas) africanos, bruxas e magos europeus, caçadores e guerreiros aborígenes. O trabalho espiritual com os espíritos da Makaia desperta os poderes atávicos do inconsciente dos adeptos, dotando-os com a virtude da coragem e da impetuosidade. Os feiticeiros-kimbanda que trabalham com Exus e Pombagiras do Reino das Matas costumam operar magicamente trajados com peles, penas e ossos de animais, convocando a imagem do xamã primordial; costumam ter vida reservada e distante dos grandes centros, preferindo morar imersos na comunhão com a Natureza e não ostentam luxo. Sob a orientação de seus guias, feiticeiros do Reino da Makaia são hábeis manipuladores dos elementos, confeccionando pós, filtros e poções poderosas para diversos fins. Os espíritos da Makaia também são conhecedores de todo tipo de guerra e da morte. Por conta disso podem se apresentar como animais selvagens e assassinos, não se curvando diante de qualquer batalha.

Assim como o Reino da Calunga Pequena (cemitérios), o Reino da Makaia contém um lado sombrio capaz de drenar, vampirizar e matar os incautos que nele ousam penetrar. No Reino das Matas é preciso ter conhecimento; um homem perdido na floresta cai vítima do Espírito da Natureza. É preciso conhecer as ciladas e as armadilhas que o Reino das Matas contém. Por conta disso, os feiticeiros-kimbanda conectados ao trabalho com o Reino da Makaia veneram as virtudes sombrias e obscuras das matas, tanto para se fortalecerem para os inúmeros campos de batalha da vida, quanto para levarem seus inimigos a loucura e a morte. O reino das Matas ensina a seus adeptos a serem fortes e a sutil e profunda alquimia do *solve et coagula*. O Reino das Matas é, assim, um tipo de Calunga Pequena. Além do fato de existirem inúmeros cemitérios nas matas e também inúmeras almas que faleceram

perdidas e vítimas do Espírito da Natureza, matas e cemitérios contêm a virtude escorpiônica do *putrefactio* alquímico.

Os Sete Povos ou Falanges originais que constituem o Reino da Makaia são:

1. Montanhas
2. Rios
3. Cemitérios
4. Ganga
5. Campina
6. Encruzilhadas
7. Animais de Poder

Outras listagens de Povos que têm aparecido na literatura popular da Quimbanda além dos Sete Povos originais são:

8. Árvores
9. Parques
10. Mata de Praia
11. Flores
12. Raízes/Sementeiras
13. Pedreiras
14. Serras
15. Minas/Cavernas

Como podemos ver muitos dos Povos acima também podem ser alocados dentro de outros Povos. Vamos explorá-los.

Montanhas

Chefes de Legião: Exu Sete Montanhas e Pombagira Sete Montanhas. Os pontos de força são o cume das montanhas ou de platôs elevados.

Rios

Chefes de Legião: Exu dos Rios e Pombagira dos Rios. Os pontos de força são os rios e mangues diversos nas matas.

Cemitérios

Chefes de Legião: Exu Pimenta e Pombagira Rainha das Matas. Os pontos de força são os cemitérios nas matas (indígenas), covas diversas ou onde morreram pessoas vítimas do Espírito da Natureza, perdidas nas florestas e matas.

Ganga

Chefes de Legião: Exu Ganga e Pombagira Rainha das Matas. Os pontos de força dessa Legião são todos os locais sagrados nas matas aonde foram eri-

gidos totens para cultos de deuses e espíritos diversos, ou aonde xamãs e feiticeiros executaram magias diversas. Via de regra, Exus e Pombagiras dessa Legião atuam em qualquer lugar nas matas e têm acesso a todos os outros Reinos da Quimbanda.

Campina

Chefes de Legião: Exu das Campinas e Pombagira da Mata. Os pontos de força são os diversos pastos e áreas de vegetação rasteira; terrenos pouco acidentados perto de rios e matas onde é possível cultivar e erigir acampamentos, fazendas ou vilarejos.

Encruzilhadas

Chefes de Legião: Exu Corre Gira e Pombagira Rainha das Matas. Os pontos de força são as encruzilhadas no meio das matas; pequenos caminhos e trilhas que se cruzam nas florestas e matas.

Animais de Poder

Chefes de Legião: Exu Pantera Negra e Pombagira Pantera Negra. O Povo dos Animais de Poder também é um dos mais poderosos da Quimbanda, pois eles aglutinam todas as falanges de Exus e Pombagiras que carregam as virtudes dos animais. Dentro deste Povo dos Animais de Poder está a Legião dos Panteras (Exu Pantera Negra e Pombagira Pantera Negra), a Legião dos Cobras (Exu Cobra e Pombagira das Cobras), Legião dos Morcegos (Exu Morcego e Pombagira Morcego) etc. Por conta disso os pontos de força são nas diversas áreas das matas; para o Povo Cobra, por exemplo, em buracos e fendas na terra e entre pedras; para o Povo Pantera na margem dos rios e nos pés das árvores. Assim como o Povo Ganga, os Exus e Pombagiras da grande Legião dos Animais de Poder também têm penetração em todos os Sete Reinos da Quimbanda.

Árvores

Chefes de Legião: Exu Mangueira e Pombagira das Matas. Desde períodos imemoriais as árvores têm sido eleitas como totens mágicos de conexão espiritual e ancestral. Sua forma esguia têm despertado no homem a ideia de conexão entre o mundo físico e o mundo espiritual, uma forma de eixo que conecta ambas as realidades. Como no eixo de uma roda está conectado seu raio, ao redor de árvores se aglutinam uma miríade de espíritos diversos. Por essa razão as árvores também são um local adequado para oferendar os espíritos da Quimbanda.

Parques

Chefes de Legião: Exu Morcego (também conhecido como Exu Sombra)¹⁸ e Pombagira morcego. Os pontos de força são os diversos parques urbanos

¹⁸ Via de regra, todo Exu do Povo dos Animais de Poder é um *tipo* de Exu Sombra, pela virtude de se camuflar/ocultar na escuridão.

destinados a preservação da fauna e da flora. Alguns parques urbanos costumam receber espetáculos diversos de música e teatro, quando cruzam linha com os Exus e Pombagira do Reino da Lira. É interessante notar que nos parques habitam espíritos antigos que superaram através dos tempos a urbanização da Natureza, geralmente arredios a presença humana. São ótimas zona de poder para o acesso ao Reino das Matas e ao Reino da Lira, portanto.

Mata de Praia

Chefes de Legião: Exu das Matas e Pombagira das Matas. Os pontos de força são as matas costeiras e que também margeiam rios e mangues.

Flores

Chefes de Legião: Exu Cheiro e Pombagira Rosa vermelha. Os pontos de força são quaisquer lugares onde existam flores: velórios, covas e sepulturas, jardins diversos, públicos ou domésticos.

Raízes

Chefes de Legião: Exu Arranca Toco e Pombagira das Matas. Os pontos de força são as diversas raízes a mostra de árvores nas matas e também nos centros urbanos.

Pedreiras

Chefes de Legião: Exu Pedra Negra e Pombagira da Rocha. Os pontos de força são as pedreiras diversas e grandes montanhas rochosas.

Serras

Chefes de Legião: Exu Serra Negra e Pombagira das Matas. Os pontos de força são terrenos com depressões profundas e cordilheiras elevadas. São zonas de poder que concentram muitas mortes devido ao descuido humano com as ciladas e perigos que apresentam.

Minas/Cavernas

Chefes de Legião: Exu Sete Pedras e Pombagira Sete Pedreiras. Os pontos de força são as cavernas naturais e as minas criadas pela ação do homem para coleta de pedras, metais e carvão.

Existe um segredo ensinado somente a adeptos iniciados, com o qual termino a descrição do Reino da Makaia, pois se trata de um mistério conectado a ele. Exus e Pombagiras são compreendidos como almas deificadas, quer dizer, espíritos de ancestrais divinizados que passaram pela encarnação na Legião dos Vivos e mereceram por mérito, força e honra trabalharem após a morte como Exus e Pombagiras. No entanto, espíritos diversos como *geniis-loci* (as entidades guardiãs de zonas de poder), elementais, encantados e forças da natureza etc., todos são chamados de exus (com letra minúscula) na tradição de Quimbanda. Através dos Exus Tutelares, portanto, os feiticeiros-

kimbanda têm acesso aos exus diversos da Natureza para operações mágicas.

REINO DA CALUNGA PEQUENA (CEMITÉRIOS)

A Calunga Pequena, o Reino dos Cemitérios, é a necrópole da tradição de Quimbanda, o *campo santo* ou *terra sagrada dos ancestrais*, morada da legião dos mortos. O Reino dos Cemitérios se localiza e forma a tênue separação entre o reino dos vivos e o reino dos mortos. Os espíritos dessa zona de poder regem, portanto, a força (ou virtude/espírito) da morte, física ou espiritual. Aonde existe a presença da morte ali se encontra um Exu de Calunga Pequena. Por conta de sua natureza saturnina, eles também regem o espírito do tempo, das lembranças (memórias) humanas, da nostalgia, dos medos profundos, do desespero, das guerras, das pragas e epidemias, da desgraça, das angustias, sofrimentos, ressentimentos e do fim dos ciclos. Essa densa e pesada virtude saturnina dos Exus e Pombagiras do Reino da Calunga Pequena pode levar a loucura, obsessão e paranoia, de inimigos ou de seus próprios adeptos, caso não tomem cuidado. Por outro lado, a seus feiticeiros são profundos cuidadores e zeladores, agentes de cura, brilho e poder pessoal.

Culturalmente, simbolicamente e espiritualmente, quem sabe, é da Calunga que vem a tradição de Quimbanda. Esse termo, *calunga*, era utilizado para denominar no Brasil colonial os escravos fugidos que se agrupavam nos quilombos. Estes, no entanto, não recebiam apenas escravos revoltados, mas índios e feiticeiras exiladas. É desse cruzamento de cosmovisões que vamos buscar a gênese do Culto de Exu no seu *primeiro momento*.¹⁹

Das culturas bantu e yorubá a Quimbanda recebeu o conceito de Calunga Pequena como uma zona de poder auspiciosa onde se busca por conhecimento, sabedoria e magnetismo (brilho) pessoal. Os cemitérios, portanto, são os pontos de força onde os feiticeiros-kimbanda vão buscar sabedoria ancestral, força e poder pessoal. No texto *A Alquimia Negra do Culto de Exu*, foi demonstrado que o veículo pneumático da alma ou *corpo astral* (na denominação moderna) se alimenta das virtudes que entra em contato. Os feiticeiros-kimbanda são saturados com as virtudes necromânticas dos cemitérios. As virtudes e os mistérios dos cemitérios vestem-se com os símbolos negros e macabros da morte, dificilmente aceitáveis a um adepto do caminho da mão direita, mas familiares a qualquer buscador e sendeiro do caminho da mão esquerda.

Os adeptos de Exus e Pombagiras do Reino dos Cemitérios costumam assentar o Espírito da Morte e com ele comungam de tratos, alianças e pactos. O Reino da Calunga Pequena oferece, portanto, o Culto a Morte (*Ars Moriendi*). O termo *calunga* está diretamente associado à morte, portanto. Na tradição de Quimbanda a Calunga Pequena é a morada das almas dos mor-

¹⁹ Veja o capítulo *A Tradição de Quimbanda*.

tos, mas o Reino da Calunga Grande (praias) também é no sentido de que a calunga foi considerada pelos negros escravizados o divisor entre a sua terra natal e o solo brasileiro. No curso de transição pelo mar em navios negreiros, muitas almas pereceram no caminho. Então o mar também é uma morada dos mortos. Além dos negros escravos que foram enviados ao Brasil, muitas outras almas perecem em naufrágios diversos. O mar agrupa muitas almas e o Reino da Calunga Grande é o local para contatá-las. Na cultura de várias nações e povos de tempos imemoriais, autoridades importantes das comunidades eram cremadas em embarcações enviadas ao mar. Na Índia os campos de cremação são nas margens dos rios; a cultura hindu entende que na margem dos rios as almas encontrarão seu destino até o reino dos mortos. No próximo capítulo, quando nos debruçarmos sobre as atribuições herméticas de cada um dos Sete Reinos, veremos a Calunga Grande como a fonte de toda a vida.

Os Sete Povos ou Falanges originais que constituem o Reino da Calunga Pequena são:

1. Porteira
2. Lixeira
3. Lomba
4. Catacumba
5. Encruzilhadas
6. Buraco
7. Cruzeiro das Almas

Outras listagens de Povos que têm aparecido na literatura popular da Quimbanda além dos Sete Povos originais são:

8. Fornos
9. Tumbas
10. Cemitério de Mata
11. Caveiras
12. Covas
13. Campa
14. Mirongas
15. Trevas

Porteira

Chefes de Legião: Exu Sete Porteiras e Pombagira Sete Porteiras. Os pontos de força são o lado de fora das porteiras ou portões dos cemitérios.

Lixeira

Chefes de Legião: Exu do Lixo e Pombagira da Lixeira. Os pontos de força são as lixeiras dentro dos cemitérios onde são despachados trapos velhos dos

mortos, restos de flores e velas destinadas aos mortos, restos de oferendas e diversos despachos.

Lomba

Chefes de Legião: Exu Corcunda (ou Exu Tatá Caveira) e Pombagira da Lomba (ou Pombagira Maria Tatá Caveira). Os pontos de força são as lombas (montes de terra) que cobrem as covas de chão.

Catacumba

Chefes de Legião: Exu Sete Catacumbas e Pombagira Maria Padilha das Sete Catacumbas. Os pontos de força dessa Legião são todas as covas, buracos e sepulturas no subsolo, construídas em cemitérios subterrâneos como àquelas abaixo de antigas igrejas, o que em verdade era a fonte de poder por trás delas.

Encruzilhadas

Chefes de Legião: Exu Capa Preta e Pombagira Rainha das Sete Encruzilhadas. Os pontos de força são as diversas encruzilhadas dentro dos cemitérios, incluindo aquelas que separam as sepulturas, covas e lombas.

Buraco

Chefes de Legião: Exu Sete Buracos e Pombagira Sete Buracos. Os pontos de força são os buracos para indigentes (os mortos sem nome) nos cemitérios e as gavetas de ossos.

Cruzeiro das Almas

Chefes de Falange: Exu Tranca-Ruas das Almas e Pombagira Maria Padilha das Almas. Os pontos de força são os Cruzeiros encontrados dentro dos cemitérios.

Fornos

Chefes de Falange: Exu Brasa e Pombagira do Forno. Os pontos de força são os locais para crematórios.

Tumbas

Chefes de Falange: Exu Sete Tumbas e Pombagira da Calunga. Os pontos de força são os montes de pedra que cobrem a cova dos mortos, encontrados em cemitérios indígenas e de povos antigos; também, as sepulturas de concreto dos cemitérios urbanos.

Cemitério de Mata

Chefes de Legião: Exu Pimenta e Pombagira Rainha das Matas (ou Pombagira Maria Pimenta). Os pontos de força são os cemitérios nas matas (índigenas), covas diversas ou onde morreram pessoas vítimas do Espírito da Natureza, perdidas nas florestas e matas.

Caveiras

Chefes de Legião: Exu Caveira e Pombagira Rosa Caveira. Os pontos de força são o lado de dentro das porteiros ou portões dos cemitérios. Mas essa Legião recebe oferendas também nas encruzilhadas dentro dos cemitérios ou no Cruzeiro das Almas.

Covas

Chefes de Legião: Exu Sete Covas e Pombagira Maria das Covas. Os pontos de força são todas as covas mais simples dentro do cemitério.

Campa

Chefes de Legião: Exu Sete Campas e Pombagira das Sepulturas. Os pontos de força são todos os tampões ou lajes por sobre as sepulturas.

Mirongas

Chefes de Legião: Exu Malê (ou Exu Mironga) e Pombagira das Sete Mirongas. Os pontos de força são as direções do espaço dentro do cemitério.

Trevas

Chefes de Legião: Exu Rei das Trevas e Pombagira Rainha do Inferno. Os pontos de força são as sombras (noturnas) das sepulturas, mausoléus e cruzeiros dentro dos cemitérios.

REINO DAS ALMAS

O Reino das Almas é um *norte* espiritual! Desde tempos imemoriais o homem tem se preocupado com o destino de sua alma. Essa preocupação esteve no cerne da busca espiritual de muitos povos e culturas da Antiguidade, porque a preocupação com o destino da alma norteava todos os feitos que o homem empreendia em vida. A maneira como o homem vivia e morria definia a grandeza de sua alma no pós-vida, se louvada na memória dos vivos ou se esquecida por eles. Essa crença do Mundo Antigo sobreviveu aos tempos e se faz presente hoje na tradição de Quimbanda: a maneira como vive e morre o feiticeiro-kimbanda define se ele será ou não aceito como Exu ou Pombagira na grande Legião de V.S. o Maioral. Para tal, as ações do feiticeiro-kimbanda são norteadas pela aplicação precisa da força e da honra.

É neste reino que estão os espíritos que encaminham todas as almas ao seu destino derradeiro. Todas às almas que acabam por deixar a grande legião dos vivos, seja na condição em que estiverem, são recebidas pelos espíritos deste reino e devidamente encaminhadas. Os pontos de força dos espíritos do Reino das Almas são os lugares elevados, montes e colinas onde se

construíam antigos cemitérios,²⁰ picos, cordilheiras e desfiladeiros,²¹ hospitais, necrotérios, capelas funerárias, igrejas, marcos de chacina (seja por guerra ou por crimes), velórios,²² centros de espiritismo e terreiros. Como os espíritos deste reino são profundos conhecedores da natureza do homem, eles trabalham sobre as emoções e sentimentos humanos, podendo levar a loucura ou trazendo plena lucidez sobre as emoções e o controle das mesmas. E como são os condutores das almas desencarnadas, também operam como seus algozes, acorrentando, escravizando as almas nos meandros obscuros e sinistros deste reino.

Exus e Pombagiras do Reino das Almas são, portanto, poderosos *condutores* do despertar espiritual ou cruéis *perseguidores* das almas perdidas e fracas. São eles que reconhecem o brilho do Ovo Negro de Luz na alma dos feiticeiros-kimbanda encaminhando-as aos domínios do Chefe Império o Maioral de Quimbanda. Por esse motivo, os espíritos deste reino são convocados para auxiliar no desenvolvimento pessoal (físico, emocional, mental) e espiritual dos feiticeiros-kimbanda, assim como aterrorizar seus inimigos.

Os Sete Povos ou Falanges originais que constituem o Reino das Almas são:

1. Almas do Mato
2. Almas da Calunga Pequena
3. Almas de Calunga Grande
4. Almas de Velórios
5. Almas dos Hospitais
6. Almas das Igrejas (e Templos)
7. Almas do Cativoiro

Outras listagens de Povos que têm aparecido na literatura popular da Quimbanda além dos Sete Povos originais são:

8. Almas da Lomba
9. Almas do Oriente
10. Almas de Guerras
11. Almas de Chacinas
12. Almas de Lira
13. Almas das Montanhas

Almas do Mato

²⁰ O homem da Antiguidade temia que sua alma ficasse cativa no submundo; por conta disso, uma das alternativas que ele encontrou foi construir cemitérios em lugares elevados, próximos aos éteres superiores, para que sua alma ficasse longe do submundo e mais próxima dos planos de luz e perfeição. É interessante notar que na feitiçaria dos papiros gregos um falcão é deificado para que, como um *paredros* (espírito tutelar), pudesse abraçar a alma do feiticeiro no pós-vida e levá-la aos éteres superiores.

²¹ Em antigas crenças xamânicas, a alma no pós-vida deveria transcender o grande desfiladeiro; acreditava-se também que a alma deveria buscar *subir* ao alto de montanhas e picos na sua busca pela imortalidade.

²² No momento da morte um estresse elétrico ocorre nos planos internos (alguns poderiam dizer na Luz Astral) e um portal para o Reino das Almas é aberto. É por esse portal que as almas são encaminhadas ao Cruzeiro das Almas, de onde são direcionadas ao seu destino derradeiro.

Chefes de Legião: Exu Pimenta e Pombagira Rainha das Matas (ou Pombagira Maria Pimenta). Os pontos de força são os cemitérios nas matas (indígenas), covas diversas ou onde morreram pessoas vítimas do Espírito da Natureza, perdidas nas florestas e matas. Este Povo de Quimbanda é híbrido, relacionando-se diretamente com o Povo dos Cemitérios de Mata na Makaia.

Almas da Calunga Pequena

Chefes de Legião: Exu Tatá Caveira e Pombagira Maria Tatá Caveira. Os pontos de força são os Cruzeiros das Almas dentro dos cemitérios.

Almas da Calunga Grande

Chefes de Legião: Exu Maré e Pombagira da Praia. Os pontos de força são os Cruzeiros de Praia, os Cruzeiros de Mar e as areias de praias próximas ao mar.

Almas dos Velórios

Chefes de Legião: Exu Marabá e Pombagira Rainha das Almas. Os pontos de força são as portas onde são realizados velórios e nas valas dos cemitérios.

Almas dos Hospitais

Chefes de Legião: Exu Curador e Pombagira das Almas. Os pontos de força são as portas e capelas dos hospitais.

Almas das Igrejas e Templos

Chefes de Legião: Exu Nove Luzes e Pombagira Alteza. Os pontos de força são as portas das igrejas ou qualquer templo de adoração e louvor religioso.

Almas do Cativoiro

Chefes de Legião: Exu Pemba e Pombagira das Almas. Os pontos de força são os locais onde as almas são feitas cativas, respondendo sob altares diversos, nas raízes das árvores dos cemitérios, no pé do Cruzeiro das Almas e demais Cruzeiros, portas de delegacia, presídios e penitenciárias, masmorras antigas em castelos e igrejas.

Almas da Lomba

Chefes de Legião: Exu Sete Lombas e Pombagira Maria Mulambo das Sete Lombas. Os pontos de força são as cruces ou placas de identificação nas lombas dos cemitérios.

Almas do Oriente

Chefes de Legião: Exu Sete Poeiras e Pombagira Sete Poeiras. Os espíritos que compõem esse Povo são exímios instrutores espirituais, convocados para o desenvolvimento espiritual dos feiticeiros-kimbanda. São seres de grandeza e profundidade espiritual que trabalham pela evolução dos adeptos. Os pontos de força são os mirantes, praias (ou ilhas) inabitáveis, deser-

tos, jardins nos entornos de bibliotecas, escolas e universidades, museus, estátuas e obeliscos públicos. As oferendas a este Povo de Quimbanda sempre deve ser oferecida na direção do Oriente.

Almas de Guerras

Chefes de Legião: Exu Sete Candeeiros e Pombagira Maria Quitéria. Esse Povo de Quimbanda atende onde guerreiros de todas as épocas morreram no campo de batalha. Os pontos de força são as áreas abertas e descampadas onde se travaram batalhas e ocorreram mortes em massa.

Almas de Chacinas

Chefes de Legião: Exu Lorde da Morte e Pombagira das Almas. Esse Povo de Quimbanda atende onde almas inocentes (ou criminosas) morreram assassinadas em chacinas. É um Povo híbrido que interage diretamente com o Povo dos Caveiras na Calunga Pequena. Os pontos de força são os marcos públicos onde ocorreram (ou são lembradas) essas mortes, presídios e cadeias.

Almas de Lira

Chefes de Legião: Exu Sete Facadas e Pombagira Maria Navalha. Esse é um Povo de Quimbanda híbrido de interação entre o Reino das Almas e o Reino da Lira. Os espíritos desse Povo atendem onde almas foram assassinadas em boates, bares e cabarés. Por conta disso os pontos de força são nas portas de boates, bares e cabarés. Eles também atendem nas praças de Lira, onde interagem diretamente com o Povo das Almas de Chacina.

Almas das Montanhas

Chefes de Legião: Exu Sete Montanhas e Pombagira Sete Montanhas. Este Povo de Quimbanda atende onde almas perdidas morreram acidentalmente nos picos das montanhas. Os pontos de força são os picos e vales montanhosos.

REINO DA LIRA

O Reino da Lira oculta arcanos profundos e secretos da tradição de Quimbanda e reflete o próprio espírito sincrético que deu nascimento a feitiçaria tradicional brasileira. Como vimos nos capítulos precedentes, a Quimbanda foi formada a partir de uma intensa confluência cultural que envolveu as culturas bantu e yorubá africanas, a feitiçaria ibérica (popular) da Europa, tradição dos grimórios e demonologia, e o xamanismo ameríndio. Esse intenso caldeirão borbulhante de influxo cultural que ocorreu no *primeiro momento* do Culto de Exu no Brasil é espelhado diretamente no Reino da Lira, uma zona de poder espiritual formada a partir de uma confluência de forças.

Lira é o nome dado a uma cidade africana que fica no Norte de Uganda, a 320 quilômetros da capital, Kampala. Considerada um importante centro

comercial, nos Sécs. XV e XVI a cidade tornou-se a *rota da seda* da região, recebendo mercadores de todas as partes: árabes, chineses, ciganos e diversos clãs bantus. A própria organização dos reinos, sub-reinos e falanges de Exus e Pombagiras na Quimbanda espelha a organização hierárquica, monárquica e política dos clãs bantus, refletidas também na organização social e administrativa de Uganda. Como uma *rota da seda*, a cidade de Lira atraiu muitos estrangeiros, artistas de todos os tipos, comerciantes, criminosos diversos e muitas prostitutas. Negócios regados a bebidas, prostituição, música, dança, espetáculos e crimes como roubos e assassinatos, disputas entre clãs e contra estrangeiros tornaram a cidade de Lira um ponto de força conhecido e desejado. No fim do Séc. XIV a cidade de Lira estava engajada profundamente em troca ou intercâmbio cultural, principalmente com os árabes; no Séc. XV e XVI com os europeus. A profunda identidade entre as feitiçarias da Europa, África e Oriente Médio ocorreu por conta desse intenso intercâmbio entre as culturas:

A semelhança entre muitas crenças africanas em bruxas e as da Europa historicamente é pronunciada. [...] Pelo menos 50 motivos da bruxaria europeia podem ser encontrados em outras sociedades. [...] Existe uma crença geral e uma prática universal de feitiçaria. Ela fala às necessidades humanas de justiça, proteção e vingança num mundo que, com excessiva frequência, parece fora de nosso controle. Algumas semelhanças entre a feitiçaria europeia e a feitiçaria não europeia resultam da exportação de ideias europeias por meio do colonialismo. [...] Embora a feitiçaria europeia influenciasse a feitiçaria em modernas sociedades não europeias, estas demonstram exercer muito pouca influência sobre o desenvolvimento da bruxaria no continente europeu. Mas as antigas civilizações do Oriente Próximo, Grécia e Roma, também tinham crenças semelhantes e dessas civilizações derivavam muitas das ideias em que se basearam as feitiçarias europeia e africana.²³

No período da diáspora, a cidade de Lira tornou-se um importante centro para compra e venda de escravos.

O Reino da Lira também está profundamente conectado ao comércio sexual (prostituição), presente nas entranhas medievais da cidade de Lira e de grandes centros no Mediterrâneo próximo e continente europeu. A palavra *cabaré* é francesa e nos arremete as antigas e luxuosas casas noturnas de shows, bebida, fumo e sexo, quer dizer, diversão! Essa palavra, *diversão*, espelha profundamente o tipo de força e zonas de poder que encontramos no Reino da Lira: locais de boemia como bares, botecos risca faca, prostíbulos, zonas, motéis e cabarés, casas de apostas, tráfico de drogas, comércios de todos os tipos, instituições financeiras, praças e parques onde circulam milhares de pessoas, camelódromos e cracolândias, casas de espetáculos, museus e circos. No âmbito da arte, os Povos e Falanges do Reino da Lira atuam sobre a criatividade artística e todas as formas de música, dança e entretenimento. Todo tipo de prazer e vício estão associados ao Reino da Lira: jogatinas, prostitutas, cafetões, pederastas e proxenetas, criminosos diversos, políticos, banqueiros e pessoas que acumulam grande quantidade de dinheiro, todos vibram nas forças deste Reino. A realização de grandes empreen-

²³ Jeffrey B. Russel e Brooks Alexander, A HISTÓRIA DA BRUXARIA. Editora Aleph, 2019.

dimentos, o fechamento de grandes contratos e negócios etc., desde tempos imemoriais têm sido regados ao deleite de bebida, fumo e sexo. O Reino da Lira é o reino da opulência, da riqueza e do desfrute dos prazeres como *forças de atuação* para o crescimento dos feiticeiros-kimbanda.

A ação do Reino da Lira é dinâmica e forte o suficiente para tirar uma pessoa da miséria e pobreza e colocá-la em uma situação de conforto. [...] Um adepto desperto pode evocar e invocar essas energias para promover as mudanças necessárias em sua vida [...].²⁴

Os Exus e Pombagiras do Reino da Lira têm vigor hipnótico, típico das mulheres de cabaré, mestras na arte da dominação e manipulação de seus clientes. O cabaré é uma zona de poder que condensa a potência do Reino da Lira. No curso da história os cabarés estiveram nos bastidores e fizeram parte da construção de grandes cidades e centros comerciais. Disponibilizando bebida, fumo e sexo, nos cabarés grandes negócios eram fechados e empreendimentos eram lançados, no entanto, eles também eram o epicentro de fatídicos destinos e derrocadas tragédias. No Brasil os cabarés chegaram com os colonizadores portugueses e eles receberam mulheres de todas as partes, africanas, europeias e índias, tendo exercido um papel fundamental nos bastidores da formação de nossa nação.

Danilo Coppini²⁵ chama a atenção para uma questão interessante: a prostituição trata-se de uma prática que ocorre somente em culturas onde o adultério é tido como um exercício ilícito que fere a moral e os bons costumes. A orgia, o bacanal, a festa da carne que envolve o deleite de bebida, fumo e sexo, herança do Culto a Dionísio, foram práticas repudiadas pela cristandade. O que inferimos desta questão é que se os grandes feitos do passado foram empreendimentos inspirados pelo divino, foi no reino da geração, de dentro dos cabarés, que eles tomavam força de materialização: temos aí um *axis mundi*...

Os Exus e Pombagiras deste Reino são oportunistas, sempre prontos à oportunidade certa. Alegres, boêmios e galanteadores, dão caminho a riqueza, prosperidade e opulência; por outro lado, podem levar a falência e a derrota total. Como regem as profundas questões dos vícios e dos prazeres, eles podem libertar ou chafurdar uma alma. Impiedosos, eles podem escravizar qualquer alma, levando-a a barbárie e atitudes atrozes.

Os Sete Povos ou Falanges originais que constituem o Reino da Lira são:

1. Inferno
2. Cabaré
3. Lira
4. Comércio
5. Malandros

²⁴ Danilo Coppini. QUIMBANDA: FUNDAMENTOS E PRÁTICAS OCULTAS (Vols. I & II). Via Sestra, 2019.

²⁵ Danilo Coppini. QUIMBANDA: O CULTO DA CHAMA VERMELHA E PRETA. Via Sestra, 2019.

6. Oriente
7. Ciganos

Outras listagens de Povos que têm aparecido na literatura popular da Quimbanda além dos Sete Povos originais são:

8. Ouro
9. Lixo
10. Luar

Inferno

Chefes de Legião: Exu dos Infernos e Pombagira Maria Padilha dos Infernos. Os pontos de força são os portões de antigas casas e construções do Reino da Lira, as fogueiras ou latões de fogo de mendigos e pedintes, mas também os crematórios (Povo do Forno) no Reino da Calunga Pequena (cemitérios).

Cabaré

Chefes de Legião: Exu dos Cabarés e Pombagira Maria Padilha dos Cabarés. Os pontos de força são dentro e nas portas dos cabarés (motéis e prostíbulos em geral), bem como nas encruzilhadas que circundam esses locais.

Lira

Chefes de Legião: Exu Sete Liras e Pombagira Sete Saias. Os pontos de força estão espalhados por todo Reino da Lira: porta de cabarés, motéis e prostíbulos, porta de bancos e financeiras, praças, porta de bares e botecos, encruzilhadas diversas, porta de igrejas, portas de casas noturnas de shows, teatros e cinemas, comércios etc.

Comércio

Chefes de Legião: Exu Chama Dinheiro e Pombagira Maria Padilha Rica. Os pontos de força são as portas de comércios, bancos e financeiras, bem como as encruzilhadas que os circundam.

Malandros

Chefes de Legião: Exu Zé Pelintra e Pombagira Maria Navalha. Os pontos de força são as portas de bares, botecos, casas de jogos e apostas, pontos de tráfico de drogas, portas de terreiros de samba e prostíbulos, bem como as encruzilhadas que circundam esses locais.

Oriente

Chefes de Legião: Exu Pagão (ou Exu do Oriente) e Pombagira Pagã. Os pontos de força são os grandes descampados ou aterros de Lira, frente o Oriente; recebem oferendas também na porta de casas e edifícios tombados, escolas, universidades e bibliotecas, sempre na direção do Oriente, bem como nas encruzilhadas que circundam estes locais.

Ciganos

Chefes de Legião: Exu Cigano e Pombagira Cigana. Os pontos de força são as grandes avenidas onde circulam milhares de pessoas, na entrada de circos e na porta de casas de espetáculos, bem como nas encruzilhadas que circundam esses locais.

Ouro

Chefes de Legião: Exu Pedra Negra e Pombagira das Minas. Os pontos de força são as jazidas de ouro e de pedras preciosas, locais de mineração e de garimpo. Essas zonas de poder costumavam congregar comunidades que acabaram por se tornar cidades e também, cujos arredores havia comércio e prostituição. O Povo do Ouro também recebe oferendas nas encruzilhadas do Povo do Comércio, na porta de joalherias e casas de compra e venda de ouro.

Lixo

Chefes de Legião: Exu Mulambo e Pombagira Maria Mulambo. Os pontos de força são os locais de grande concentração/aglomeração de *excluídos* sociais: prostitutas, criminosos de todos os tipos, viciados abandonados pelas famílias etc. Zonas portuárias, comércios em geral e locais com grande incidência de crimes, prostituição e venda de drogas são zonas de poder adequadas ao Povo do Lixo.

Luar

Chefes de Legião: Exu Malé e Pombagira Lua Negra. A luz da Lua ilumina a noite dos cabarés e prostíbulos, dos bares e botecos, das casas de shows, teatro e cinema; enfim, a Lua ilumina a festa e os deleites da noite. Oferendas ao Povo da Lua devem ser oferecidas em noites de Lua Cheia, quando a luz da Lua está plena, nas encruzilhadas e praças de Lira.

REINO DA CALUNGA GRANDE (PRAIA)

A vida vem da Calunga Grande. Por esse motivo, na classificação hermética que apresentamos na Segunda Parte deste capítulo, este Reino é listado como o primeiro, pois é dele que a vida como a conhecemos vem. Além de ser a fonte, também é o reino mais vasto: a Calunga Grande não inclui apenas as praias de águas salgadas (mares), mas também as areias e dunas, pedreiras e minas que circundam rios diversos. Qualquer área próxima a mares e rios é Calunga Grande.

Na classificação e interpretação tradicional aqui demonstrada, o Reino das Encruzilhadas é apresentado primeiro porque ele abre e dá acesso aos Sete Reinos e 49 Falanges de Exus e Pombagiras e seus respectivos Povos, pois representa o princípio mercurial de todo movimento nas forças dos Sete Reinos. É o Reino das Encruzilhadas, assim se diz, que abre a Quimbanda,

que dá possibilidade de trabalho com os Exus e Pombagiras. Nas giras de Quimbanda, nós cantamos primeiro ao Reino das Encruzilhadas na intenção dele abrir suas portas e nos dar acesso às hordas falangeiras de V.S. o Maioral.²⁶ A Calunga Grande encerra a força que se iniciou nas Encruzilhadas para se reiniciar todo o ciclo; por isso se diz que o Reino da Praia está associado ao que se conveniu chamar de *lei do retorno*. Nós discutiremos essa associação profundamente em outro capítulo ao tratarmos de Quimbanda e leis cosmológicas. Por entendermos que a Calunga Grande encerra a força que se iniciou nas Encruzilhadas, alguns pontos para esta zona de poder são cantados no encerramento das giras de Quimbanda.

O Reino da Praia é a morada de uma miríade de almas (*égún*) penadas, perdidas ou aprisionadas. Muitos naufrágios ceifaram a vida de pessoas de todos os povos, culturas e lugares. Na diáspora, a Calunga Grande (o mar, sua vastidão, a travessia e o destino derradeiro) tornou-se o cativo das almas dos escravos africanos enviados ao Brasil. Por conta disso, na cultura afro-brasileira (distinto da interpretação africana tradicional), a Calunga Grande também foi associada à morte (o fim/encerramento de um ciclo da vida), diferente da Calunga Pequena, que estando associada à morte, também está associada ao poder regenerativo da terra, que recebe o cadáver e o transforma em semente.

Energeticamente, a Calunga Grande (quando consideramos as areias e dunas próximas ao mar) é um poderoso vórtice de força espiritual. As areias da praia são microcristais que armazenam e emitem energia; isso torna a areia da praia em uma grande bateria revitalizadora. Por outro lado, o sal da água do mar também é um microcristal, mas diferente da força revitalizadora, ele drena e desobstrui zonas de poder. Dessa forma, além de um excelente ponto de força para entregas diversas e o estabelecimento de comunicação espiritual, a Calunga Grande é um ponto de força que atua diretamente na alma, aplacando e refinando as emoções. Como veremos na segunda parte deste capítulo, cada um dos Sete Reinos de Quimbanda atuam profundamente nos complexos da alma, transmutando-a alquimicamente.

O envolvimento com a feitiçaria nos convoca a uma imersão na profundidade lúgubre da alma em busca de veredas obscuras inacessíveis e aparentemente insondáveis. A Quimbanda envolve um aprofundamento em círculos cada vez mais concêntricos de obscuridade. Quanto mais fundo nos lançamos ao perigoso entrecruzamento de forças nos Reinos da Quimbanda, mais a compreensão de sua sabedoria se torna densa, obscura e sinistra. O véu que esconde toda essa sabedoria arcana, sinistra e obscura é um folclore confuso, no entanto, vertiginosamente dinâmico e criativo.

Exus e Pombagiras do Reino da Calunga Grande são notórios na arte da atração mágica e todos os assuntos conectados aos sentimentos e emoções. Por conta de sua natureza venusiana, são perigosos quando impelidos à destruição, chafurdando suas vítimas em cadeias emocionais ou perdidas nos

²⁶ Na O.N.Q. (*Ordem Negra de Quimbanda*), todo preparo/treinamento pré-iniciação é executado no Reino das Encruzilhadas, porque ele dá acesso de trabalho com os Exus e Pombagiras.

profundos abismos da mente inconsciente, cativas de atavismos de todos os tipos.

Os Sete Povos ou Falanges originais que constituem o Reino da Calunga Grande são:

1. Praia
2. Rios
3. Pedreiras
4. Lodo
5. Marinheiros
6. Ilha
7. Ventos

Outras listagens de Povos que têm aparecido na literatura popular da Quimbanda além dos Sete Povos originais são:

8. Ondas
9. Profundezas
10. Piratas
11. Baianos

Praia

Chefes de Legião: Exu Maré e Pombagira Menina da Praia. Os pontos de força são as dunas e areias nas encostas marinhas, ancoradouros e píeres diversos, comércios, encruzilhadas e praças nas orlas (Lira de Praia). Às vezes esse Povo é identificado como *falangeiros do mar* (Povo do Mar). Alguns autores também atribuem ao Povo da Praia os Marinheiros, Baianos e Piratas, bem como o Povo Onda e o Povo das Profundezas.

Rios

Chefes de Legião: Exu dos Rios e Pombagira dos Rios. Os pontos de força são as margens dos rios e córregos diversos. O Povo dos Rios agrega o Povo das Cachoeiras, embora alguns autores os separe.

Pedreira

Chefes de Legião: Exu da Pedra Preta e Pombagira Sete Pedreiras. Os pontos de força são as pedreiras e escarpas nas encostas marinhas.

Lodo

Chefes de Legião: Exu do Lodo e Pombagira do Lodo. Os pontos de força são os mangues e pântanos diversos onde há a presença da água do mar (salgada) e dos rios (doce). Esse Povo responde em qualquer lugar que tenha terra lodosa.

Marinheiros

Chefes de Legião: Exu Marinheiro e Pombagira da Praia. Os pontos de força desse Povo é a Lira de Praia: ancoradouros e píeres diversos, comércios, encruzilhadas e praças nas orlas.

Ilha

Chefes de Legião: Exu do Coco e Pombagira da Praia. Os pontos de força são as ilhas diversas encontradas nos mares e oceanos.

Ventos

Chefes de Legião: Exu Ventania e Pombagira Rosa dos Ventos. Os pontos de força são as elevações (morros e montanhas) próximas ao mar, bem como o alto de cachoeiras. O Povo dos Ventos esta associado à Legião do Tempo, que responde em todos os Reinos.

Ondas

Chefes de Legião: Exu Sete Ondas e Pombagira Sete Ondas. Os pontos de força são as às ondas que se chocam na areia da praia ou nas encostas rochosas marinhas. Recebem oferendas nas areias e dunas bem como na Lira de Praia.

Profundezas

Chefes de Legião: Exu do Fosso e Pombagira do Fosso. Os pontos de força são as às fossas, buracos e poços (secos), bem como o fundo de precipícios.

Piratas

Chefes de Legião: Exu Pirata e Pombagira Maria do Caís. Os pontos de força desse Povo é a Lira de Praia: ancoradouros e píeres diversos, comércios, encruzilhadas e praças nas orlas.

Baianos

Chefes de Legião: Exu Baiano e Pombagira Baiana. Os pontos de força desse Povo é a Lira de Praia: ancoradouros e píeres diversos, encruzilhadas e praças nas orlas.

Chegamos ao fim do capítulo sobre a exposição tradicional dos Sete Reinos de Quimbanda. Na segunda parte que agora segue, vamos explorar as conexões planetárias e o trabalho alquímico/psiúrgico dos Sete Reinos dentro dos domicílios da alma humana.

Ζητει Μυστηρια

© 2020 Fernando Liguori

<https://www.filosofiaoculta.com/>
srikulacara@gmail.com

Todos os direitos reservados e protegidos pela lei 9610 de 19/02/1998.

Nenhuma parte deste documento pode ser utilizado ou reproduzido – em qualquer meio ou forma, seja mecânico ou eletrônico, fotocópia, gravação, etc. – nem apropriado ou estocado em sistema de banco de dados ou mídia eletrônica, sem a expressa autorização do autor.