

EL MUNDO DE ESHÚ Y POMBA GIRA



Maga Beth

Мара Бет

18+

Maribel Maga Beth

El Mundo de Eshú y Pomba Gira

«ЛитРес: Самиздат»

2020

Maga Beth M. P.

El Mundo de Eshú y Pomba Gira / M. P. Maga Beth — «ЛитРес: Самиздат», 2020

ISBN 978-5-532-04964-2

Данный труд является продолжением книги “Эшу и Помба Жира. За пределами добра и зла», который развеет все твои сомнения. В данной книге использованы цветные иллюстрации как с изображением алтарей, так и образов Эшу и Помба Жир. Также предлагается руководство по самостоятельному изготовлению материалов и ингредиентов, необходимых для ритуалов, если приобретение таковых не представляется возможным.

ISBN 978-5-532-04964-2

© Maga Beth M. P., 2020
© ЛитРес: Самиздат, 2020

Содержание

| | |
|---|----|
| Biografía | 5 |
| Introducción | 6 |
| Capítulo 1 – Qué es eshú y dónde surge Eshú | 7 |
| Capítulo 2 – Conocemos a Eshú | 21 |
| Capítulo 3 – Pomba Gira | 28 |
| Capítulo 4 – Kimbanda | 38 |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 46 |

Biografía

María Isabel Pedrera Pérez más conocida como la MAGA BETH nació un 9 de febrero de 1970 en Barcelona.

De profesión hereditaria, su abuela y bisabuela la introdujeron en el mundo de la alta magia; mostrando de bien pequeña una predilección hacia todo lo esotérico.

Cursó educación reglada, la cual amplió con estudios superiores diplomándose en educación infantil y puericultura. Especializándose en varios cursos de :

- Educador para personas con dificultades de aprendizaje – Autismo.
- Necesidades Especiales – Dislexia.
- Estimulación y desarrollo en educación con discapacidades.
- Trastornos psicopáticos en la infancia
- Logopedia
- El educador ante el fracaso escolar.
- Musicoterapia
- Movimiento y el juego en la práctica docente.

Compaginó ambos estudios especializándose en parapsicología, hipnosis, ocultismo y astrología realizando un Master en Control de Calidad y Medio Ambiente.

Como buen acuario su alma inquieta le llevó a seguir experimentando pero esta vez en el mundo natural, diplomándose en naturopatía, flores de Bach, Sales de Schüssler, dietética y nutrición, drenaje linfático, reflexología y quiromasaje.

Autora de varios libros:

“El mágico mundo de las pirámides- Piramidología práctica y esotérica”

“Runas, símbolos mágicos”

“Diccionario de santería”

“Eshú y Pomba Gira, más allá del bien y del mal”

“El Gran Secreto de la Santa Muerte”.

“El Mundo de Eshú y Pomba Gira”.

A lo largo de éstos años, ha colaborado en varios programas de radio y ferias esotéricas, impartido charlas y conferencias, cursos de Tarot, runas y Alta Magia; participando en el Primer Congreso de Mediums celebrado en España.

Actualmente sigue formando en diversos campos divulgando sus conocimientos.

Para contactar con ella:

Web

Instagram

Facebook

Twitter

Introducción

He querido dedicar este libro a todos aquellos de nosotros que siempre hemos tenido inquietudes y curiosidades dentro del mundo de lo misterioso y mágico.

Esta es mi cuarta incursión en el mundo literario de lo esotérico y esta vez me he decantado por dos entidades que me merecen mucho respeto y de las cuales he aprendido: Eshú y Pomba Gira.

Ambos personajes suelen provocar siempre discusiones y controversia debido a una falta de información.

Las personas no documentadas o tan sólo que no se han preocupado en averiguar quienes son, los identifican con demonios ya que su aspecto es parecido al demonio cristiano (que el catolicismo ha impuesto) y es mucho más fácil una respuesta de este tipo que preocuparse en buscar las verdaderas raíces.

La definición para la religión cristiana es fácil: son demonios malignos que por supuesto trabajan con fuerzas oscuras y sólo los utilizan las malas personas.

Nadie habla de su origen, su desarrollo ni los misterios e incógnitas que suscitan.

Intentaré dar respuesta a todas estas preguntas en mi libro.

Plantearé los orígenes de su religión, el nacimiento de Eshú y Pomba Gira, como evolucionaron, organigrama, jerarquización, para que utilizamos cada uno, peticiones, ofrendas, rituales, gracias, etc.

Incluso proporciono una guía de cómo hacer por ti mismo/a los ingredientes usados en los rituales cuando no los encuentras en las tiendas esotéricas o yerberas.

El resultado espero sea una fuente de conocimientos documentados aportados por todos los documentos consultados y un manual donde el lector pueda solventar cualquier duda sobre el tema.

Hay diversidad de opiniones e informaciones sobre dos de los personajes más famosos de los cultos afrobrasileños, la verdad es sólo una: atrévete a averiguarla.

Deseo y espero que disfrutéis leyéndolo tanto como yo he disfrutado escribiéndolo al adentrarme en un mundo nuevo con un sinfín de raíces de diferentes culturas.

Capítulo 1 – Qué es eshú y dónde surge Eshú

Hay tantas y numerosas definiciones de lo que es Eshú que es difícil saber cuál es la más adecuada. Acertadas desde mi parecer lo son todas, ya que cada una de ellas nos da una visión diferente pero en si la información viene a ser la misma.

Para muchos es un ser travieso que hace travesuras u crea confusiones, se divierte haciendo que la gente se bloquee en tonterías y le gusta dispersas ideas y cosas. Realmente hace que puedas perder los nervios en poco tiempo. Para otros es un ser maquiavélico cuyas acciones son volcadas sólo para el mal. Muchos años de falta de información y libertad de miras religiosamente hablando, unidos a un sincretismo sin pies ni cabeza son algunos de los motivos que han desfigurado la figura de Eshú.

Forma parte de la tradición de los cultos afrobrasileños, de la antigua religión la que se transmite de boca en boca. Estos cultos terminaron decantándose en dos sectores básicos:



- Umbanda
 - Kimbanda
- Y Eshú está en ambos.

Dedicaré un apartado a tratar las diferencias entre Kimbanda y Umbanda.

El origen de la Kimbanda hay que buscarlo en el siglo XIX en la macumba primitiva que era una mezcla de cultos de Angola, Congo y candomblé de caboclo. Llegó un momento en el tiempo que la macumba cambió y se convirtió en hechicería al añadirse el espiritismo kardecista y el ocultismo se pasó a llamar Umbanda y la macumba primitiva sería la Kimbanda.

Todos los cultos afros sufrieron muchas evoluciones y cambios, hacer un repaso de todos sería largo y extensivo por lo tanto expondré las líneas más representativas y las que tuvieron más fuerza, un pequeño esquema de ello.

Lo resumiré en 7 periodos:

1 – En este apartado habrían dos, los cultos indígenas anteriores al descubrimiento de Brasil (religiones de los indios y las de las tribus amazónicas) y los cultos europeos portugueses que llegan a Brasil, el catolicismo popular y el kardecismo. La mezcla de ambos dará lugar a la Pajelanza.

2 – Los cultos afrobrasileños en el norte se llamarán Candomblé y Batuques en el sur.

Estos nombres los escogieron los portugueses para poner nombre a las reuniones de negros. El gobierno les dejaba reunirse para que estuvieran ocupados y no les dieran problemas. En el siglo XIX se dividirán en sudaneses y Bantúes. Los sudaneses integrados por los Angola serán los Yoruba.

3 – Los Nagôs serán los que se impondrán sobretodos los demás, sus Orishás, lengua y rituales llegarán muy lejos. Estos se mezclarán con la Pajelanza dando lugar en Bahía al candomblé de caboclo.

Los Angola congo al mezclarse con la Pajelanza dan lugar a los catimbó en el noroeste y norte.

4 – Los Nagôs son muzurumlin, los Angola congo y el candomblé de caboclo dará lugar a la macumba primitiva, que luego será la hechicería.

5 – La macumba primitiva al mezclarse con el catolicismo, el ocultismo y el espíritu kardecista, da lugar a una nueva religión: La Umbanda.

La macumba primitiva se transforma en culto a Eshú, así surge la Kimbanda en Rio de Janeiro.

6 – El culto a Eshú evoluciona y se le adaptan distintas ceremonias y rituales de candomblé y el batuque y la Kimbanda.



7 – Actualmente en Brasil hay dos formas de Umbanda, la de Angola mezclada con candomblé: Omolocô y la del sur que se acerca al batuque y es la Umbanda cruzada.

El 16 de noviembre de 1908 nace una religión adoptada por casi todo el mundo: La Umbanda.

La Kimbanda acoge la influencia que los Bantúes de Angola, Congo y Mozambique dejaron en América.

Tomaron a Eshú como base, el elemento de la naturaleza que forma parte de un todo.

Para ellos los Eshús son espíritus desencarnados, los hay en evolución y luego los quiumbas.

Los templos de religión siguen casi las mismas pautas que los de Umbanda.

Hay un altar dedicado a Eshú o varios dependiendo de los dueños del lugar.

En Umbanda Eshú es el comunicador de los Orishás y en Kimbanda es un médico, un adivino, un curandero, un chaman, un exorcista y un brujo, tiene el poder sobre todas las cosas.

Su poder va desde arreglar desavenencias matrimoniales, curar enfermedades, da éxito en el amor, puede anular cualquier pedido que se le haga e incluso causar la muerte.

Él es el dueño de la tierra, tiene varios nombres según el lugar donde se manifiesta y que tipos es para poder trabajarlo, pero siempre tiene una cabeza principal.

He realizado un organigrama esquemático de los Reinos de Eshú y Pomba Gira para poder clasificarlos en su lugar y saber el uso de cada uno, funciones y escala de poder.

En Kimbanda todos los Eshús y Pomba Giras son espíritus de luz, son severos, autoritarios, justos, alegres y responsables.

Nunca juzgarán tus actos, no deciden si lo que haces está bien o mal, tu les pides ayuda y a cambio debes agradecerse a ellos si no lo haces se volverán contra ti.

Hay dos tipos de Eshús en Kimbando los eguns y los del astral.

Los primeros son los espíritus de los seguidores de la religión, gente que ha evolucionado y a su muerte han quedado entre nosotros para seguir trabajando en este campo y los del astral que son los kimbanderos, los encargados de gobernar, dirigir y administrar el Reino del cual forman parte, cada uno tiene cargos y funciones específicas.

Los eguns los comandan los Eshús.

Eshú está en la tierra, en el fuego, en el aire, el agua y los cementerios.

Usa el negro porque es lo oculto en potencia y el rojo que dinamiza lo oculto.

Se pintan de rojo porque es el color de la fuerza, de la vitalidad y de la vida.

Es el señor de los límites.

Hay algo que siempre debes tener en cuenta, el bien y el mal no están en él sino en la persona humana.



Reino de las Encrucijadas

Moran en las esquinas formadas por el cruce de dos o más caminos.

Se utilizan cuando alguien debe escoger un camino en su vida, para ganar a los enemigos, poner paz y justicia en los temas de papeles. Rompen cualquier cadena. Suelen ayudar a los pobres.

Reino de los cruces (cruceiros)

Moran donde se cruza cualquier cosa y detrás de las puertas hacia fuera.

Se les menta para acciones perversas, fomentan discordias y odios. Hacen que ocurran accidentes.

Reino de los montes (matas)

Moran en los montes, campos y todo lo verde. Llevan una antorcha que protege contra los malos espíritus.

Conocen todas las hierbas y su utilización para cualquier ritual o trabajo.

Dan sabiduría, paz y protección, curan las enfermedades.

Reino de la Calunga pequeña (cementerio)

Son espíritus desencarnados en estado de evolución. Cuidan el descanso de las almas y vencen a los enemigos. Moran en los cementerios.

Traen muertes de todo tipo, previenen los males, curan las enfermedades y deshacen trabajos hechos de cementerio.

Reino de las almas

Moran en todos los lugares elevados como hospitales, morgues, velatorios y puertas de iglesia.

Guían a las almas del cementerio hasta su ubicación final para que no se pierdan, sobre todo a los fallecidos recientemente.

Trabajan con las almas de los médium. Hacen limpiezas de chacras. Defienden a las personas cuando son atacadas por espíritus sin luz.

Reino de la lira

Moran en cualquier lugar de vicio, diversión y sexo, como discotecas, casinos, prostíbulos, etc.

Son buenos para los negocios, los golpes de suerte y ayudan a las personas a obtener oportunidades laborales.



Unen a las parejas y fortalecen amistades.

Reino de Playa

Moran en la arena de las playas y en el mar, donde se hace el rito de la misa de difuntos o donde damos el último adiós a las pertenencias religiosas de quien fue en vida un hijo de religión. Envían de vuelta los trabajos y regeneran y calman el lugar.



Organigrama

El organigrama de la ley de Eshú se compone de un Eshú principal o comandante supremo que lo forman tres entidades, su poder es el mismo y son:

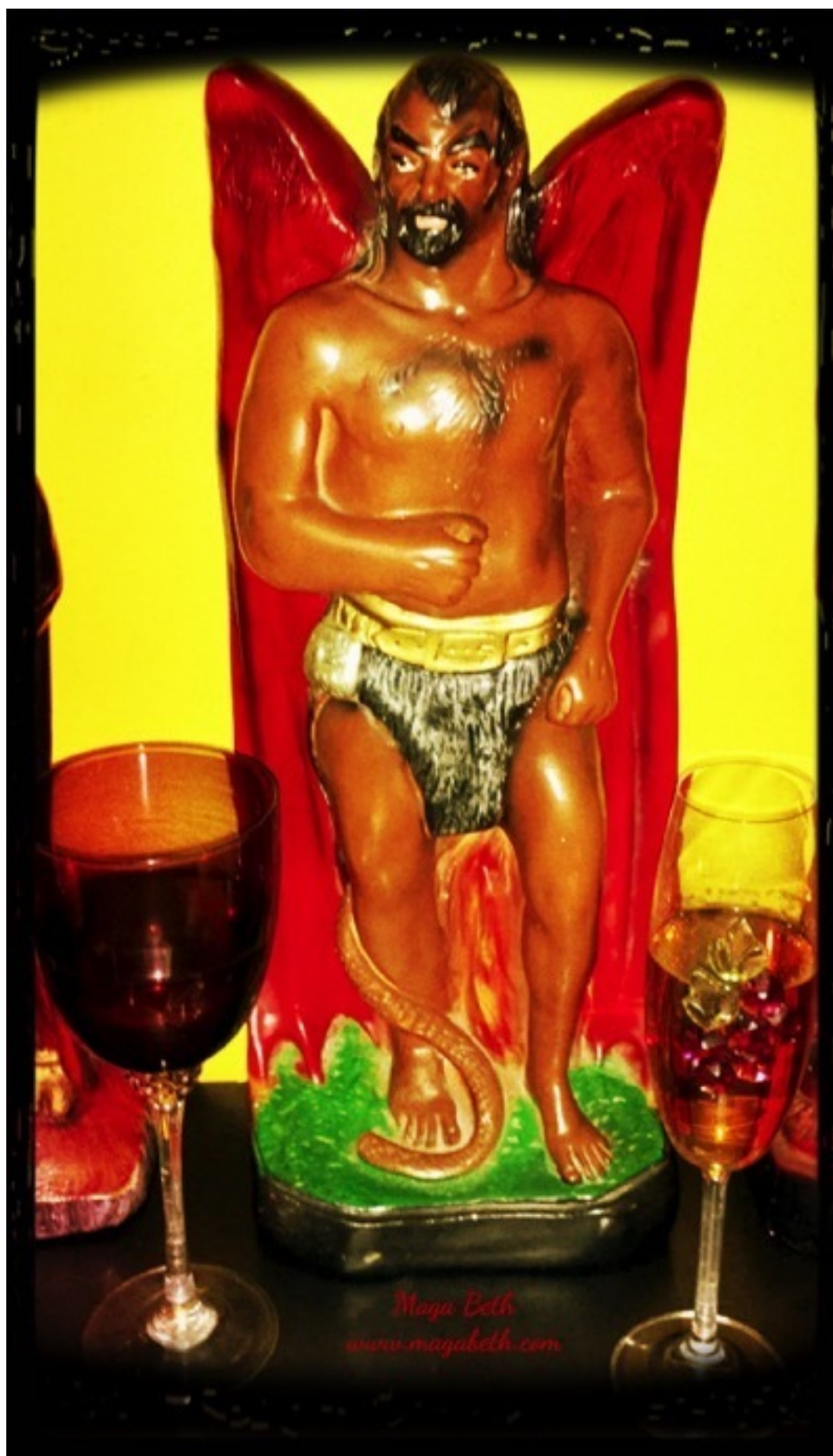
- 1 Eshú Mayoral
- 2 Eshú Rey
- 3 Alteza Real Eshú rey de las 7 Encrucijadas

De estas entidades dependen tres príncipes y dos Reinos.

Los príncipes son:

- Eshú 7 Encrucijadas
- Eshú 7 Cruceros
- Eshú Rey de las 7 Encrucijadas

Los Reinos son:



– Reino de Eshú Calunga

– Reino de Omulú

Cada príncipe tiene dos duques que son:

– De Eshú 7 Encrucijadas: Eshú Marabó y Eshú Mangueira.

– De Eshú 7 cruceros: Eshú Tranca Rúas y Eshú Tiriri.

– De Eshú Rey de las 7 Encrucijadas: Eshú Veludo y Eshú de los Ríos.

Los Reinos tienen las siguientes subdivisiones:

– El Reino de Eshú Calunga lo componen:

– Eshú de los vientos

– Eshú Quiebra Rama

– Pomba Gira

– Eshú 7 Cahoeiras

– Eshú 7 Poeiras

– Eshú Gira Mundo

– Eshú de las Matas

– Eshú 7 Piedras

– Eshú Morcego

– Eshú Dos Cementerios

– Eshú 7 Puertas

– Eshú 7 Sombras

– Eshú Tranca Todo

– Eshú Piedra Prieta

– Eshú Capa Preta

– Eshú Maraba



El Reino de Eshú Omulú tiene dos secretarios:

- Eshú Caveira
- Eshú Meia Note

Los cuales comandan un grupo reducido de Eshús, que detallo.

– Eshú Caveira comanda a:

- Eshú Tata Caveira
- Eshú Brasa
- Eshú Bemba
- Eshú Mare o Lodo
- Eshú Carangola
- Eshú Arranca Toco
- Eshú Pagao.

– Eshú Meia Note comanda a:

- Eshú Mirim
- Eshú Pimienta
- Eshú Male
- Eshú das 7 Montanhas
- Eshú Ganga
- Eshú Kaminaloa
- Eshú Quirombó
- y uno independiente Eshú Curado.

Pomba Gira es un Eshú femenino que pertenece al Reino de Eshú Calunga, tiene un organigrama aparte que trataremos en su capítulo personal.

A continuación podéis consultar el organigrama para ubicar todos los Eshús en su sitio.



Cada Eshú tiene un nombre diferente y por lo tanto una tarea o trabajo distinto, cada uno sirve para una labor en concreto, son independientes pero son compatibles.

El uso de los componentes del organigrama de la ley de Eshú es:

– La energía misma, el equilibrio de la naturaleza, el mayor y la fuente de poder absoluto son el Eshú Mayoral, Eshú Rey y Alteza Real Eshú Rey 7 Encrucijadas.

– Abrir las cerraduras y romper las puertas es Eshú 7 Encrucijadas.

– Prevenir accidentes y vigilar es Eshú 7 Cruceros.

– Victoria sobre los enemigos es Eshú Rey 7 Encrucijadas.

– Fiscalizar el plano físico a Eshú Marabo.

– Recargar energías le corresponde a Eshú Mangueira.

– El guardián de choque es Eshú Tranca Rúa.

– El que guarda tu salud y te facilita el camino hacia la atracción es Eshú Tiriri.

– El guardián por el buen funcionamiento de los Trabajos espirituales es Eshú Veludo.

– El que recibe las ofrendas en los ríos es Eshú de los Ríos.

– El que rompe los trabajos de cementerio es Eshú Calunga.

– El que hace que todo desaparezca rápido es Eshú de los vientos.

– El que consigue que avances sin miedo a los obstáculos es Eshú Quiebra Rama.

– La que consigue tu felicidad en el amor y una fuerte atracción del sexo opuesto es Pomba Gira.

– El que consigue firmeza en la tierra es Eshú 7 Cachoeiras.

– El que vigila los espíritus de los asesinos y suicidas es Eshú de las 7 Cruces.

– El que protege las esquinas de un templo de Kimbanda es Eshú Tronqueiras.

– El guardián de los caminos de los montes es Eshú das Siete Poeiras.

– Quien cambia tu suerte es Eshú Gira Mundo.



- A quien invocas para los trabajos, rituales y ceremonias es a Eshú de las Matas.
- Quien te ayuda en todo lo relacionado con la alta magia es Eshú de las 7 Piedras.
- Quien cura las enfermedades es Eshú Morcego.
- Lo puede casi todo es Eshú Dos Cementerios.
- Quien abre cualquier puerta es Eshú de las 7 Puertas.
- Para cualquier trabajo espiritual en cualquier lugar tienes a Eshú 7 Sombras.
- Al que invitas a los banquetes para que todo salga bien es Eshú Tranca Todo.



- El dueño de las finanzas y del éxito económico es Eshú Piedra Preta.
- Quien coordina los trabajos espirituales de cualquier templo es Eshú da Capa Preta.
- Tiene el poder sobre los fenómenos de la naturaleza es Eshú Maraba.
- Para sacar de los vicios a las personas usa a Tata Caveira.
- El dominio sobre los incendios lo tiene Eshú Brasa.
- Quien da amantes es Eshú Bemba.

- Limpia el lugar de espíritus perturbadores es Eshú Mare o Lodo.
- Para los trabajos cabalísticos usarás Eshú Carangola.
- Para llegar pronto la riqueza a tus manos está Eshú Arranca Toco.
- Las separaciones de matrimonios y nuevas parejas son de Eshú Pagao.
- Caprichoso y juguetón, pídele cualquier tontería a Eshú Mirim.
- Un mago que da poder es Eshú Pimienta.
- Para hacer brujerías o maleficios tienes a Eshú Male.
- Concede lo que sea para la tierra y los bosques es Eshú de 7 Montañas.
- Guarda y protege los cadáveres y rompe maleficios es Eshú Ganga.
- Quien cuida los cuerpos es Eshú Kaminaloa.
- Para lograr todas tus intenciones usa a Eshú Quirombo.
- Soluciona las enfermedades es Eshú Curado.

Capítulo 2 – Conocemos a Eshú



Hablar de él siempre me ha impuesto mucho respeto y a veces creo que necesito saber cada día más, por eso toda la información que llega a mis manos la devoro en unos instantes y comparo todo lo que leo, de todo ello he aprendido que a Eshú le envuelve un misterio porque es el portador de la fuerza que envuelve nuestra existencia misma.

Si nos damos cuenta los colores de su representación son el rojo y el negro.

El rojo representa fuerza, vitalidad, energía, fortaleza, eficacia, brío, impulso, ánimo, potencia, nervio, poderío e ímpetu y el negro es lo oculto, lo recóndito, lo furtivo, lo velado, lo clandestino y lo arcano.

Todas estas características definen a Eshú a la perfección, que mejor que el rojo y el negro para su representación física.

El significado en sí de la palabra Eshú significa mensajero. Es el mensajero astral de los Orishás, sólo él puede atravesar una dimensión para pasar a otra y puede ver el futuro y el pasado. Su poder es incontrolable y su fuerza infinita.

Nos hablan de mensajero, de policía astral, para hablar de él no podemos olvidar hablar de Kimbanda, Umbanda, Candomblé, diferentes culturas afrobrasileñas en las que él está presente.

El equilibrio de todas es Eshú, es el nexo de unión lo que las hace funcionar a todas y en cada una de ellas tiene unas características definidas.

Protege a los hombres, cuida de ellos pero no asume sus errores. Les da la posibilidad de hacer el bien y el mal, sólo pide una recompensa por su trabajo, la cual hay que dar y nunca olvidarse porque sino su furia es terrible.

Es una entidad muy juguetona, bulliciosa, incansable, y traviesa, gusta de hacer bromas a los hombres, le gusta mucho divertirse. Conoce el punto débil de cada uno y si le ofendes utilizará la información para que tu vida sea mucho más complicada, necesites su ayuda y no la encuentres.

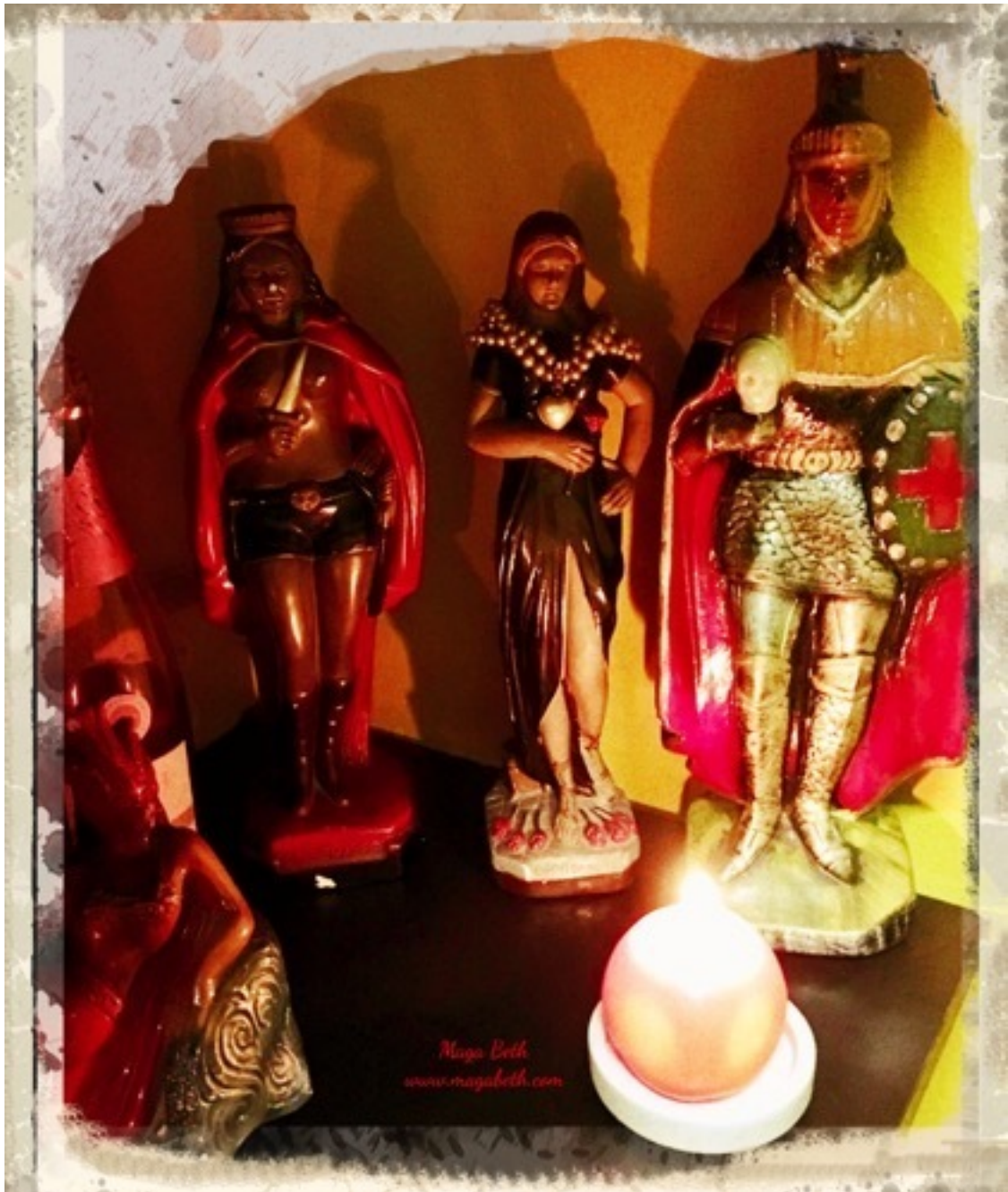
Pone tentaciones en tu camino para permitirte la libertad de escoger la senda que quieras seguir, asume tus responsabilidades, luego no les pidas cuentas.

Es una entidad que regula tu karma, te pone en el camino dificultades y tentaciones, pero también te da la posibilidad de que lo rechaces y aceptes el sendero espiritual, el lugar de las tentaciones carnales, terrenales y materiales. Tú decides y el actúa.

Es quien realiza los trabajos encargados a los Orishás y los que le encargan a él mismo.

Cada Eshú trabaja para un Orixá determinado, de igual modo cada uno de ellos tiene ayudantes a su cargo, formando una perfecta organización jerárquica.

Espiritual con una misión individual y un trabajo propio (ver organigrama de la ley de Eshú).



Todos estamos a las órdenes de Dios e intentamos siempre hacer el bien. El malo no es Eshú sino cada uno de nosotros con nuestras actitudes y talentos, los rencores, odios y resentimientos que acumulamos en nuestro corazón y nos hacen actuar de una manera u otra.

Ningún Orixá te escuchará si antes no has encomendado tu petición a Eshú.

No hace ni el bien ni el mal, cumple las órdenes que le damos. Se le ve un niño juguetón e irresponsable que es feliz creando confusión entre nosotros y los Orishás. Lo que hace es responsabilidad nuestra porque él no distingue entre el bien y el mal.

No hay religiones ni entidades negativas sino personas con mala voluntad que hacen el mal y personas con buena voluntad que intentan remediarlo. Es necesario la existencia de ambas para regular el funcionamiento del universo.

Es el agente mágico universal, el enviado, mensajero de los Orishás por eso recibe las ofrendas en primer lugar.

Antes de cualquier ofrenda a un Orixá se deberá hacer homenaje y sacrificio a Eshú, el calmado y comiendo quedará contento y dejará que se realice la ceremonia al Orixá en paz.

Eshú es el señor de los caminos, dueño de la producción que da la tierra y de todo lo relacionado con la fecundación y productividad. Él habló a los Orishás para decirles que seguiría siendo su mensajero pero que a los hombres los trataría diferente y les haría vivir con sus miedos y asustarlos con ellos, sería el demonio de los blancos para que su pueblo dejara de sufrir la esclavitud a la que estaba sometido, él lucharía con las emociones, celos, aprensiones, desconfianzas, turbaciones y dudas de los blancos y el resultado sería una mejor existencia para su pueblo. Los Orishás meditaron lo que les dijo y mandaron sus Eshús a la tierra. A partir de aquí cuenta la leyenda que Eshú se convirtió en demonio para los blancos de alma oscura.

La contradicción de identificarlo con el demonio de los cristianos fue debido a que los sacerdotes se encontraron que al querer imponer su religión aplicándola por la ley de la fuerza a los esclavos tuvieron muchas dificultades, conflictos y problemas: demasiados dioses y divinidades de un pueblo al que estaban sometiendo.

Los misioneros se vieron obligados a adaptarse a todo el panteón Menina, pero por supuesto, no nos olvidemos, faltaba el demonio cristiano y quien mejor que Eshú al que no conocían y su ignorancia les hacía temerles, no se preocuparon por averiguar que es quien tenía más afinidad con las personas y todos los pedidos que el pueblo esclavo les hacía eran asuntos de la vida misma.



Los humanos temen lo que no conocen y los blancos dominantes temían al negro sometido que adoraba al demonio, ya que éste le protegía de la injusticia, infamia, y el absolutismo del blanco.

El miedo junto con la ignorancia hace milagros, el pánico se apoderaba de los blancos cuando encontraban en las Encrucijadas, cercas de sus casas, cruce de caminos, etc. los ebos de ofrenda a Eshú para cualquier petición, ellos sólo veían el demonio lanzado contra ellos.

Otra baza a favor de identificarlo con un demonio es su representación en rojo y negro, el simbolismo de masculinidad que representaba y su escenificación física que era con un gran falo en la mano. Esta imagen sólo podía representar a un demonio.

A Eshú debe ofrecérsele siempre en primer lugar, es un fundamento indicado de todos sabido, pero cuál es el origen de esta tradición, hay varias leyendas:

– Eshú era el dueño de la adivinación que le había dado Orunmilá y estaba harto porque los hombres lo molestaban día y noche e Ifá hizo un pacto con él. Eshú quería protagonismo y primacía

en todas las ceremonias e Ifá se lo prometió si le da el don de la adivinación que tenía. Lo cual Eshú aceptó y pasó a ser el primero en recibir las ofrendas.

– Eshú se enteró de que Obbatalá se encontraba enfermo y que nadie podía solucionar su problema. Se presentó y con unas hierbas lo curó. Obbatalá le dio como premio que en todas las ceremonias fuese servido en primer lugar.

– El rey Congo tenía tres hijos: Shangó, Ogún y Eshú, éste era un niño problemático y turbulento.

Un día murió y a partir de entonces cada vez que hacían un sacrificio a los espíritus o hacían una fiesta religiosa nada salía bien, los ruegos a los dioses no eran oídos, los rebaños morían por las epidemias, las cosechas se estropeaban, los hombres y los niños enfermaban.

Se recurrió a un babalao que consultando los obis le dijeron que Eshú tenía celos y quería parte de los sacrificios.

Nadie se acordaba de él, era aquel negrito tan pesado e incordiante que siempre estaba molestando. Así en adelante no se pudo hacer nada sin que él fuera servido en primer lugar para no molestarse.

Eshú tiene como compañero y mensajero a Ifá que lleva el destino del universo dictado por los Orishás, es su portavoz y mensajero.

Él abre y cierra los caminos, tiene la llave de todas las puertas, es hijo de Oyá, mensajero de Obbatalá, hermano de Ogún y camarada de Shangó.

Solo rinde homenajes al Orixá mayor. Uno de sus símbolos es una serpiente porque ella siempre está durmiendo en los caminos y Eshú es el dueño de los caminos.

Eshú es una palabra Menina que significa esfera, energía cósmica en movimiento, actor emprendedor, fermento y fabricante de reacciones.

Le gusta hacer el bien a través de curaciones, quitar ojeos o trabajos de magia negra personales, deshacer trabajos o cortar embrujos. Cuando a una persona le quitamos de encima una entidad negativa: quiumba, él es el encargado de llevarla al lugar que le corresponde en el astral.

Es una entidad de luz vigilante para que todas las almas desencarnadas evolucionen.



Le llaman el vigilante astral, un policía que controla cada alma en su ubicación justa según su purificación o elevación espiritual.

Controla las encarnaciones de la tierra, mantiene apartados las encarnaciones de los espíritus de baja evolución par que no entren en contacto con nosotros.

Otra función aparte de atender nuestras llamadas y pedidos es llevar a cada espíritu de la persona muerta al lugar que le corresponde, tiene que mantener el orden que Dios ha creado.



Te pone todas las tentaciones a tu alcance pero tú decides lo que hacer con ellas, puedes elegir el camino para tu ascenso espiritual. Él no te hace ser malo, pero si decides serlo puede ayudarte, ándate con ojo, todo se lo cobra y el precio para las cosas que no son justas es muy alto.

Nosotros le hacemos una ofrenda y le damos luz a través de las velas para pedirle ayuda para resolver una serie de problemas que nos preocupan. Si una persona nos envía algo con mala intención él se encargará de deshacerlo siempre que esté bien atendido.

Tiene todo el poder sobre las puertas, Encrucijadas, caminos, etc. Cualquier cosa que sea un avance o un paso.

Capítulo 3 – Pomba Gira



Hablar de ella es seguir hablando de Eshú, es un Eshú femenino. El origen de su nombre es bantú de bombogiro, deformándose se convierte en el actual, en Kimbanda que significa Pomba paloma y Gira que da vueltas. Es una definición muy acertada ya que ella nunca se está en el mismo lugar, pero vuelve a los mismos sitios, es inquieta como la paloma y se mueve muy deprisa. Es la compañera ideal de Eshú, se la representa siempre como una mujer muy sensual, atractiva que da y proporciona placer. Conoce todos los secretos del amor y disfruta aplicando estos conocimientos.

Es la protectora de las mujeres libres, la mujer tiene el pleno derecho de elección y seducción el macho que elija y ellas lo demuestran eligiendo al Eshú que prefieren, tienen libertad plena para moverse por todos los campos.

Es otra energía que realiza trabajos para encontrar la felicidad de aquel que se la pide pero desde un punto de vista femenino. Te escuchará más pronto que Eshú pero también se vengará antes si la haces enfadar, ya que se comportará como una auténtica mujer despechada.

La bebida que más les gusta es el champaña, pero te aceptarán cualquier bebida dulce que encuentres o sobre todo con sabor a fresa que es un aroma que les encanta.

Los cigarrillos finos y mejor rubios y mentolados.

Sus comidas favoritas son siempre de alimentos caros, es muy caprichosa pero se lo puede permitir porque lo que se le pide bien merece este sacrificio en su ofrenda.

Puedes también ofrecerla la misma comida que Eshú, pero ella nunca beberá en loza como él sino en cristal.

Se suele colocar siempre en el crucero.

Come huevo crudo y sin romper con dendé por encima.

Harina de dendé y miel es lo que más les gusta.

El fin de la Pomba Gira es el amor, los placeres y la libertad sexual. Hará que uniones imposibles se realicen.

Se la invoca en los negocios de la noche sobre todo y es donde más culto se le rinde. Con tan sólo una rosa roja y una copa del mejor champaña tu negocio prosperará y ganarás mucho más dinero.

Los hombres que desean tener una buena amante que los complazca no dudan en pedirle ayuda, ella conoce todos los secretos del sexo y si tu mujer, quieres atraer a los hombres como moscas hacia ti.

Sólo tienes que pedirle ayuda y ella te ayudará no te olvides, pero siempre pide algo más a cambio por su ayuda, no sólo debes cuidar de ella y darle gracias con ofrendas sino que deberás estarle eternamente agradecido.



Pomba Gira forma parte dentro del organigrama de Eshú de uno de los dos Reinos en que está dividido, el del Eshú Calunga, y ella tiene su propio organigrama el cual detallaré a continuación y del que expondré todo el croquis.

La cabeza principal es la de Su alteza Pomba Gira Reina a ella le puedes pedir cualquier cosa, su poder es infinito y concede todo, pero es demasiado caprichosa para poder darte siempre lo que quieras, si le apetece te escucha sino pasas para ella totalmente desapercibido.

De ella dependen la Reina de las Encrucijadas, Reina da Lomba, Reina da Praia y Reina de los Ciganos. Cada una de ellas tiene una serie de falanges a su cargo que le obedecen y acatan sus órdenes.



La Reina de las Encrucijadas es la dueña de todos los caminos y cruces, todo lo que se mueve y avanza, nace y crece forma parte de ella, ella te dejará avanzar o te paralizará para siempre, serás un títere en sus manos, sus diferentes falanges actúan de la misma forma abriendo y cerrando caminos. Forman su falange:

- Pomba Gira 7 Encrucijadas
- Pomba Gira 7 Saias
- Pomba Gira 7 Cuores
- Pomba Gira Rozinha
- Pomba Gira Menina
- Pomba Gira Roza

La Pomba Gira Reina da Lomba: está por encima de la de las Encrucijadas y lo ve todo y lo observa todo, es audaz, guerrera, rápida y protege por encima de todo a las mujeres, no le gustan

las relaciones enfermizas ni dependientes. Le gustan las mujeres seguras de sí mismas pero honestas. Ayuda también a las mujeres de la calle que le merecen un respeto enorme. Forma parte de su falange:

- María Padilla
- María Farrapo
- María Mulambo
- María Quitería
- María Mirongueira
- Pomba Gira 7 Cobras
- Pomba Gira 7 Catacumbas
- Pomba Gira Dos Fornos
- Pomba Gira da Calunga
- Pomba Gira das Almas

La Pomba Gira Reina da Praia: dueña de las aguas y de los amores verdaderos, limpios y puros. Te saca los amarres que te puedan hacer y consigue que se te acerquen las personas del sexo opuesto pero que valgan la pena.

Su falange es:

- Pomba Gira beira d'agua
- Pomba Gira da Praia
- Pomba Gira Menina da Praia
- Pomba Gira das Almas da Praia.



La Pomba Gira Reina de los Ciganos, es la dueña de la diversión, de todo lo esotérico, el dinero fácil, de la belleza y la atracción, con ella consigues las cosas rápido pero también las pierdes igual. No es para mantener sino para ir variando y que siempre tengas lo que te haga más falta en ese momento. Su falange la forman:

- Pomba Gira Cigana da Praza
- Pomba Gira
- Cigana do Pandeiro
- Pomba Gira Cigana da Rúa
- Pomba Gira Cigana Menina
- Pomba Gira Cigana do Povo
- Pomba Gira Cigana do Oriente
- Pomba Gira Cigana do Amor
- Pomba Gira Cigana de Fe
- Pomba Gira Zoraida
- Pomba Gira Zonoroida

El uso de las flores para ellas tiene un significado:

- Usarás rosas blancas para paz y salud, sobre todo en los niños y se lo puedes ofrecer entre otras a la Pomba Gira Menina.
- Rosas rojas para una pasión desenfrenada y sexo activo a cualquier Pomba Gira que te apetezca.
- Rosas amarillas, sobre todo a las Ciganas porque atraen a los amantes y las relaciones extramatrimoniales.
- El jazmín a las de la playa porque son las más abnegadas.
- La margarita para ocultación de sentimientos, también te sirve para cualquiera de ellas.



- La violeta para cualquier Pomba Gira de Calunga ya que es soledad.
- Gladiolos son de la Pomba Gira de las Encrucijadas, son los deseos ardientes y la fidelidad en el amor.
- No te olvides nunca los claveles siempre para Eshú ya que son impulsividad, atracción y amores ocultos.

Todo el mundo sabe más o menos quien es Pomba Gira hablamos de un Eshú femenino que tiene la fuerza y el poder de la seducción en todas sus armas.

Es encantadora, sugestiva, llamativa, atractiva, interesante y hechicera.

También se cobra todos los trabajos al igual que Eshú pero ella es diferente en el sentido de que no puedes hacerla enfadar porque entonces se vuelve muy brava y nunca ha existido una mujer peor que ella despechada.

Su ira no tiene fin y hará lo que sea para desmontarte tu vida, no se cansará de hacerte daño gratuitamente. Ella se divierte con ello, por eso ten muy claro que si le vas a pedir ayuda luego no la dejarás en la estacada ni hablarás mal de ella, ni dejarás de cuidarla, o catarás el sabor de su ira.

A Pomba Gira puedes pedirle cualquier cosa relacionada con el amor, el sexo, las pasiones, etc.

Es el mundo que domina, los sentimientos es su campo. Te ayudará a conseguir lo que necesites aunque eso signifique hacer daño gratuitamente a otra persona, le da igual, tu no lo respetas, ella tampoco. No te va a juzgar porque no le importa, ella también siempre consigue todo lo que quiere.

Puedes pedirle un amor verdadero y estable a las de Praia, ellas son más dulces y más tradicionales, para éstas no todo vale en el amor como todas las demás.

Pomba Gira siempre se ha movido a su antojo y aunque es la mujer de Eshú no mantiene principios estables con él ni con nadie.

Si te ayuda es porque le apetece, no es por mucho que le pidas sino del humor con el que esté ese día.

Su baza es el atractivo y su inteligencia la sensualidad, con estas dos armas mueve todo el mundo y puede engañar al más pintado. Es una actriz consumada y no cree en los sentimientos sino en las pasiones, se mueve por instinto y antes de que le hagan daño a ella, ella te lo hace a ti.



No entiende de disculpas ni perdones, si has fallado, has fallado, no se dan segundas oportunidades. No le gustan los débiles, ella es diosa y propiciadora del amor y por él haría cualquier cosa. Amor y sexo van unidos con ella, el cariño y la dulzura forman parte de las de Praia, la diversión y el dinero fácil de las Ciganas y los problemas de amarres a las de Calunga.

Igual que te ayuda a conseguir un amor, te limpia de cualquier amarre que te hayan hecho a ti o a la persona de la cual te preocupas, la ira y la venganza de las de Calunga es inmensa y su efectividad muy rápida.

No puedes decirle lo que hacer, debes dejarte llevar en sus manos y encomendarte a ellas para llegar a buen puerto.

Capítulo 4 – Kimbanda

Hablar de Kimbanda no es hablar de magia negra ni hablar de Umbanda hablar de magia blanca, eso no existe, cada una tiene sus líneas y sus decálogos.

Es una religión dentro de los cultos afrobrasileños cuyas influencias y sincretismos son: Bantúes, indígenas, católicos, Nagô o Menina, espiritismo moderno y corrientes orientales.



Debemos tener en cuenta que debido al sincretismo entre Eshú y el diablo hubo confusiones y se cree a veces por falta de información que la Kimbanda es una especie de culto satanista.

El Eshú de Kimbanda es simplemente un egún, el alma de una persona que perteneció al culto.



Kimbanda significa hechicero.

Los Kimbandas son brujos que tanto en el África bantú como en el Brasil durante la esclavitud se dieron a conocer por sus trabajos kimbanderos, con trances, fumando habanos, tomando bebidas y estando en contacto con los muertos.

Muchos de estos Kimbandas tenían parecido con lo que representaban y adoraban por lo tanto muchos a su muerte eran considerados mensajeros de Eshú al que habían servido fielmente en vida, según las tradiciones Bantúes e indígenas, ambas culturas exponen que el espíritu del chaman o hechicero regresa a la tierra a través del trance en algún hechicero vivo.

Kimbanda no es sinónimo de diablo, ni oscuridad, ni brujería. Es como cualquier expresión espiritista un modo de poder salir adelante en la vida diaria y tratar de progresar espiritualmente teniendo la gente a tu alrededor, los compadres quienes con sus consejos y su fuerza nos dan alegría en horas de aflicción.

La magia de Kimbanda no es para la práctica del mal, pero el funcionamiento de uso es culpa de nosotros, no de las entidades.

En el principio solo existía Nzambi dueño de todos los secretos.

Era una gran masa de energía que podía estallar, así lo hizo: millones de trozos de materia que pasaron a ser una estrella, un planeta y a partir de aquí comenzaron a separarse todos los componentes del universo haciéndose cada vez más extenso por eso se decidió que debía crear un ser para que pudiera recorrer todos los espacios. Se concentró en un punto fijo y le dio la vida a Eshú que fue

hecho doble hombre y mujer al mismo tiempo, dándole 7 poderes (de ahí viene el origen del número 7 en él para todo):

– La llave que abre los límites entre un espacio y otro, entre la luz y la oscuridad, lo caliente y lo frío.



- Ser libre de escoger entre lo bueno y lo malo.
- Conocimiento de todo y memoria de todas las cosas a partir de su nacimiento y pudiendo enriquecerse su sabiduría con sus experiencias propias.
- Poder crear seres precipitando su propia energía sobre la materia sin vida.
- Poder viajar en el tiempo.
- Entender a todas las criaturas.
- En caso de necesidad podrá dividirse y crear seres parecidos a él pero inferiores en poderes y facultades.

Eso sería el origen de nuestro Eshú de Kimbanda.

Tenía la misión de recorrer todos los espacios a los que Nzambi no podía llegar, sobre todo en las zonas donde Reina la nada y la oscuridad. Había sido hecho de un color rojo oscuro, que contenía un montón de partículas en movimiento, brillantes como teas, esto le permitía estar en cualquier espacio de luz u oscuridad, su color es su vida.

Cuenta la leyenda de su origen que cuando se vio con poder decidió coronarse rey de las zonas oscuras y prescindir de Nzambi.

Tenía el poder para crear y creo 7 seres de sí mismo con sus mismos poderes y facultades pero en menor grado, que son 7 Reinos:

- Rey de las 7 Encrucijadas
- Rey de los 7 cruceiros
- Rey de las 7 liras
- Rey de la Calunga
- Rey de las almas
- Rey de las matas
- Rey de la playa

Cada uno de estos Reinos los dividió en 7 territorios y cada uno de los reyes en 7 partes para poder estar en todas partes.

El poder de Eshú para dividirse tenía como consecuencia que cada una de las partes nuevas que se iban separando tenía personalidad nueva. Cada vez que nacía uno de ellos se dividía en 7.

Los primeros 57 fueron los más poderosos y pasaron a ser los jefes de todos los demás. Ellos les dieron los nombres a todos los que tenían energía suficiente para llevar el nombre de Eshú y les dieron misiones dentro del territorio.



Los que no tenían poder y se habían quedado en la escala más baja no se les dio misión ni poder. Ellos formaron un grupo y fueron a hablar con el primero de todos, le contaron sus problemas y el rey les dio un poco de su energía, cogió sus espíritus y los trasladó a cuerpos materiales: los primeros hombres.

Estos hombres eran andróginos, no podían tener descendencia. Cuando morían el rey tenía que volver a usar su energía para colocar de nuevo los espíritus en el cuerpo. Eso le llevaba mucho tiempo y gasto de demasiada energía y se debilitaba. Pensó en cómo solucionarlo, él tenía la llave que abría y cerraba los límites.

Pensó en separar los sexos, pero se enfadaron y él contestó que no tendrían cuerpos para sus espíritus porque ahora sólo haría cuerpos con sexos definidos. Pero al rebelarse contra él nunca podrían ser ni hombre ni mujer, su espacio sería las tinieblas.

Estos grupos se les llamó quiumbas, espíritus sin luz y perjudican a las personas.

Esto sería la breve historia del origen de Eshú en esta religión.

Es su principal dios y es la energía que está en la naturaleza, el mensajero de los hombres a los Orishás. De esta fuerza emergerán los demás, espíritus que una vez estuvieron de pasaje por este planeta y envueltos en energía evolucionan para llegar a planos superiores, tratando de que esta etapa que les toca vivir sea de mucha luz espiritual para así de esa forma poder lograr la evolución que están buscando. Por eso encontramos dentro de la Kimbanda un organigrama donde vemos la función y el lugar que ocupa cada uno.

La Kimbanda surge a principios del siglo XX, la macumba primitiva se transformó en hechicería y ésta en la Kimbanda. Su base es Eshú como elemento de la naturaleza que forma parte de un todo. Es el culto a él como dueño de la tierra, comunicador con los Orishás y el que está más cerca del hombre.

En un principio hablar de Kimbanda era hablar de policía astral, retiraba todo lo que pudiera perturbar a los humanos.



Para pertenecer a la Kimbanda tiene que escogerse un espíritu, el cual se manifiesta haciendo que la persona se ponga enferma y no la cure ningún medicamento.

El adivino descubre que entre sus antepasados había un kimbandero y el espíritu del muerto es el responsable de todo. Le dejará en paz si el sirve de médium profesional, curandero, hechicero o macumbero. El médium está instruido por el espíritu interesado.

Los Kimbandas suelen ser adivinos, absorben la sangre del animal que se sacrifica en su ceremonia de iniciación a lo que se sigue una prueba de adivinación, luego tienen que descubrir objetos enterrados.

Deben construir talismanes y amuletos con caracoles, dientes de jabalí y cuernos de ciervo y porciones calcinadas de corazones de distintos felinos, uñas y piel de serpiente triturada.

Cuando se impone el amuleto tiene que hacer penetrar en el cuerpo del cliente las mismas sustancias del amuleto por el cual hace una pequeña incisión en el antebrazo izquierdo y en la punta de la lengua del consultante se coloca el polvo medicinal.



Cuando la Kimbanda llega a Brasil cambia y evoluciona mezclándose con la magia negra.
La Kimbanda tiene una serie de entidades con las que trabajar aparte de Eshú y Pomba Gira, no los trataré pero si los nombraré para su conocimiento y son:

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.