

# Exu Kalunga

Comanda uma legião de dezoito Exus que subcomanda outras entidades, e dentro da Kimbanda ocupa posição como um dos Exus com maiores legiões de espíritos, apresenta-se na forma de um verdadeiro anão. Nas regiões de alto grau de desenvolvimento não atingido, costumam fantasiar a criação de seres fantásticos como “Sacis” e “Duendes”, para cognominar esta entidade Exu Kalunga ou Kalunguinha. O Exu Kalunga está ligado diretamente ao Reino da Praia (o oceano) e das Almas. Assim como o Exu das Almas, Kalunga possui como um de seus objetivos o ato de conduzir as almas das pessoas que desencarnam. Muitos praticantes procuram cultuá-lo no Cruzeiro do Mar. Tem uma enorme ligação e costuma observar marinheiros, pescadores e comerciantes que estão próximos de seu domínio. Também buscam nesses espíritos forças para curar diversos males (doenças físicas e psicológicas) e afastar os inimigos, afinal, os espíritos desta linha são capazes de descarregar emanções fortíssimas que perturbam a mente dos oponentes.



Cabalisticamente é conhecido como **“Syrach”**.

Seus trabalhos para limpezas energéticas, são bastante eficazes, ele tem a capacidade de aprisionar espíritos em “presídios” submersos.

Seu reduto é entre as duas calungas, embora sua maior zona de atuação é no mar.

**Kalunga pequena** = Cemitério.

**Kalunga grande** = O mar, o fundo dos oceanos.

### Ponto cantado



Imagem: Play of the Nereides (Jogo dos Nereides), 1886 de Arnold Böcklin.-



Eu tô te chamando, ó Calunga!

Pra você vir trabalhar,



Quando eu te vejo, ó Calunga!

Vejo também a sereia do mar.



Eu tô te chamando, ó Calunga!


P'ra você vir trabalhar,



Quando eu te vejo, ó Calunga!

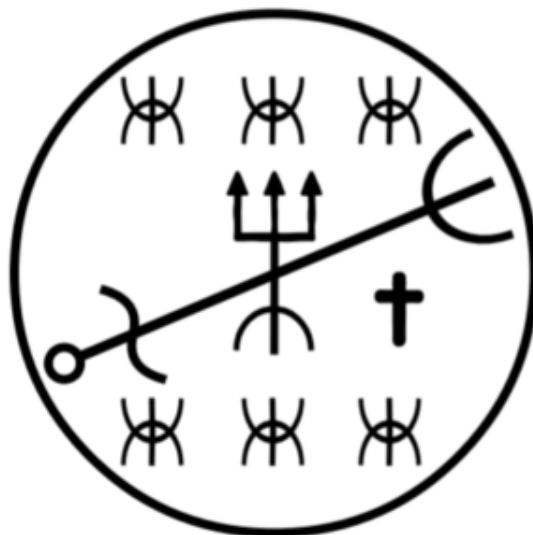
Vejo também a sereia do mar. 

 Eu tô te chamando, ó Calunga!

P'ra você vir trabalhar, 

Chega também a sereia do mar. 

### Ponto Riscado



Usado para invocar a plenitude de seus poderes. Encontrado no livro Quimbanda Culto da Chama Vermelha e Preta.



Signo Kabalístico  
encontrado no livro No  
Reino dos Exus.