

# AS FORMAS DIVINAS DA DKMU



Um Excerto do *Liber Sigillum*

por Frater E.S. & a A.A.O. em colaboração com a DKMU



TEXTOS COMPLETOS PODEM SER ENCONTRADOS NESTE ENDEREÇO:

<http://www.lulu.com/spotlight/DKMU>

Título: As Formas Divinas da DKMU

Fonte: [www.dkmu.org](http://www.dkmu.org) ();

Tradução: G.T.O. — Grupo de Traduções Ocultas;

Tradutores: Leonardo M.



# ELLIS



**A** RAINHA VERMELHA SE APROXIMA tão rápida e firme quanto a loucura, cuidadosamente zelosa e obscurecida enquanto ela fia as redes da discórdia entre as fendas de outro enfadonho e desprezioso monólito — a realidade consensual. Ela aparece para os não iniciados como breves entradas de tinta *spray* ou giz sobre os muros das ruas e corredores; uma série de estranhas migalhas de pão e rúnicos coelhos brancos que traçam o caminho em direção a um inexprimível e estranho país das maravilhas. Deste local além do véu, ela é ao mesmo tempo a ponte e o túnel; farol psíquico da travessa espontaneidade, bem como Rainha Louca sobre a fonteira — a moradora do limiar. Além dela, todas as coisas entram em colapso e despencam em agregados de possibilidade. A Rainha Vermelha tende a manipular estas porções entranhadas da rede, e para aqueles a quem ela favorece, pode projetar sólidas coincidências e eventos casuais fortuitos, embora geralmente não sem ganhar algo em troca, mesmo que seja algo valor, embora seu próprio prazer na conjuração de alguma travessura saudável seja visível.

*Ellis* é a criação e ponto focal daqueles que chamam a si de os *Marauders* [N.T.: *Marauders* é o plural em inglês para saqueadores, embora também possa ter o significado de assaltante, defraudador, fraudador, enganador, etc]; um grupo-nicho de caotas [N.T.: o termo *caotas* não existe, de fato, em português. Diferente dos termos caoista - alguém

que adere à filosofia da Magia do Caos - ou caótico - algo referente ao Caos - caota significa algo ou alguém que pertence ao Caos. Em algumas referências de tradução, o termo está relacionado ao *artista do Caos*] que utilizam *Ellis* como matrona de seus trabalhos, e o Sigilo de Ligação, que a abriga e representa como o principal glifo em suas operações de estilo próprio. Alguns, que se referem a si próprios como *Fleshcrafted* [N.T.: *flesh* significa carne, enquanto *craft*, neste sentido, significa arte. *Fleshcrafted*, em tradução livre, seria alguém que faz arte em sua própria carne, ou seu próprio corpo, desde tatuagens à carnificação, ou resumidamente, *marcado na pele*], foram tão longe ao ponto de marcar permanentemente sobre si mesmos o Sigilo de Ligação, geralmente na forma de uma tatuagem ou algo similar, para que este [o Sigilo de Ligação] possa agir como um ponto de interconexão perpétua dentro da Rede Ellisiana.

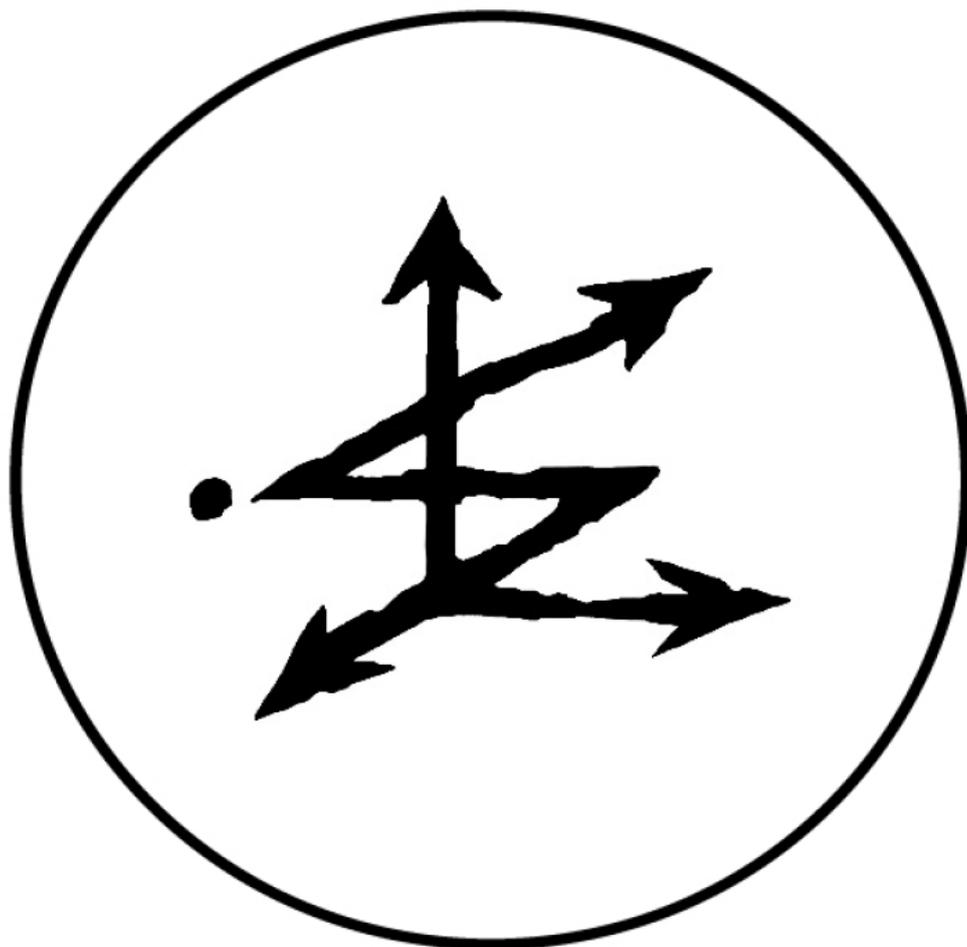


Figura 1: *Ellis*/Sigilo de Ligação

Assim como todos os espíritos apresentados aqui, ela deve ser vista como um arquétipo agregado, pois tal é a natureza de sua criação e propósito designado. Isto não significando dizer que qualquer um destes singulares espíritos foram calculados com um grau de ausência de espontaneidade, embora isto não reflita a atitude necessária a fim de conversar e utilizá-los em direção a qualquer potencial pleno. De fato, as egrégoras da DKMU nasceram aparentemente através de uma série de descobertas ou eventos aleatórios realizados entre vários praticantes da época, e sem muito planejamento necessário. No entanto, eles não pareceram gerar [resultados] dentro de uma ordem particular ao longo de dois anos, e esta ordem imprevisível tende a locá-los em direção a uma estrutura arquetípica em si e deles. Seja por qual mecanismo forçou a manifestação deles, eles agora são mantidos como exemplos exatos da envolvente projeção de divindades dentro da comunidade oculta como um todo.

Eles podem ser agentes da mudança, ou talvez meros servos daqueles que se declaram como *magos da mídia*, exercitando suas vontades através dos vários canais de abordagem criativa. Seja qual for o caso, estes arquétipos modernos podem servir como representações clássicas dos processos mais difíceis de descrever na linguagem comum, ou, pelo avesso, antídotos para determinadas crenças particulares de longa data ou complexos mentais que não teriam qualquer efeito se eles não fossem externalizados ao ponto de serem chamados de egrégoras, espíritos, ou Formas Divinas. Contudo, parece que, se eles não são, senão em partes, tratados como corpos externos, então eles não sentem necessidade extrema de se aproximar.

O praticante pode realmente observar que os chamados preliminares ilustrados aqui são meramente isto; preliminares. Eles não são nada mais do que exemplos apresentados a

fim de iniciar uma relação cognitiva com tais entidades, e de maneira nenhuma representa qualquer semelhança de um ritual completo, embora possam ser realizados na frente de operações um pouco mais concretas e maiores de projetos pessoais.

Quanto à Rainha Vermelha, é sugerido ao praticante que não realize qualquer hipótese de invocação antes de vir a conhecer o espírito dentro de qualquer meio confiável; caso ele queira um exemplo do motivo disso não ser aconselhável, ele pode simplesmente andar para trás ao considerar o relato do “morador do limiar”. Embora algumas pessoas, de fato, vão tão longe ao marcar estes sigilos em seus próprios corpos, para a Rainha Vermelha o cenário é um pouco mais complicado, pois este espírito tem se mostrado, vez ou outra, desejoso por um vaso humano que compartilha de seus próprios atributos e características; uma mulher mais velha com cabelo vermelho, natureza independente e formidável atrativo sexual. Talvez é por esta razão que muitos ocultistas que a utilizam seja homens, embora existam exceções, e as praticantes mulheres quase sempre conseguem iniciar uma relação mais próxima com o espírito.

*Ellis* compartilha laços com o conceito do próprio Caos, simbolizado pelas oito pernas da aranha que serve como totem animista da egrégora. Obviamente compartilhando laços com *Eris*, a Rainha Vermelha certamente tem se tornado um símbolo de conexão e da própria conectividade, ainda que com uma natureza um tanto imprevisível. É por este motivo que *Ellis* se tornou uma marca dentro da prática de *caotas* e também de discordianos, ou qualquer um que busque estremecer a realidade consensual, não importa as consequências. Desta forma, ela se tornou um sigilo abertamente popular e ponto focal para todos aqueles que podem sentir a coceira para rolar os dados mágickos.

**Nota:** As egrégoras apresentadas devem ser abordadas simplesmente como eles são vistos. É por este motivo que um tratado detalhado para cada um não deve ser dado, para que o praticante não interprete mal estes detalhes e falhe ao fazer uma conexão válida. Compartilhando muitas semelhanças com os *Lwa* da tradição Vodoun, recomendamos que o praticante realize as chamadas preliminares para aquele que lhe impressionar imediatamente, com seu sigilo servindo de ponto central acima do altar e circundado apropriadamente por símbolos correspondentes e itens de sua natureza.

*Um Chamado Preliminar à Ellis*

\* \* \* \* \*

(O altar é organizado com itens simbólicos)

(O Sigilo de Ligação é mantido à frente, diante do visualizador)

(Uma vela vermelha é colocada dentro do centro do altar e acesa)

“Ouve-me e vinde

Ó Vermelha Habitante, Aquela que em lugar algum é encontrada

Senão no lugar de encontro que foi preparado.”

(Um sino/campainha é tocada)

“Saiba que eu o organizei

Eu dou a ti as boas-vindas a este espaço

O portal está aberto, o caminho está traçado.”

(Um sino/campainha é tocada)

“O portal está aberto, o caminho está traçado!”

(Um sino/campainha é tocada)

(O praticante olha atentamente para o Sigilo de Ligação)

(Usando seu dedo indicador ou Athame, o Sigilo de Ligação será desenhado no ar,  
acima do altar)

“O portal está aberto. E sobre esta marca, eu uno os mundos.”

(Um sino/campainha é tocada)

\* \* \* \* \*

**Outros nomes:** A Rainha Vermelha, A Conexão

**Arquétipos Relacionados:** Eris, Coiote, Teotihuacan, Aracne

**Função:** O Sigilo de Ligação, conectividade e a própria conexão, retroinformação, sigilos marcados ou assinalados sobre vários locais físicos fazem a Rede Ellisiana, ou *Network*, um campo de pontos interligados de energia locacional, etc. Muitas vezes utilizada como uma “fonte de poder” por magos do Khaos/Caos e como um meio de carregar sigilos pessoais através de sua conexão com a rede, ou como um meio de sincronizar e conectar trabalhos mágickos ao longo de distâncias.

**Aparece em Sonhos ou Visões como:** Uma mulher caucasiana jovem ou de mais idade com cabelos vermelhos, geralmente em vestes vermelhas, negras ou verde escuro, sua conduta geralmente retratando a etiqueta da era vitoriana, geralmente encorajando, desafiando ou revelando algo para o praticante. Há uma série de histórias relacionadas com a imprevisibilidade de *Ellis* dentro de um contexto mágicko; ossos quebrados parecem ser algo bem popular entre estes relatos.

**Atribuições Numéricas:** 5 (como os pontos no sigilo), 333, ou 3:00 da manhã (a hora da bruxaria), e 8 (como as pernas da aranha)

**Outro Simbolismo:** Sendo o simbolismo animal a aranha, particularmente a viúva negra, também as cores vermelho e/ou preto, e algumas vezes o verde escuro. Ao trabalhar com *Ellis*, observe o aparecimento de um aranha, e certifique-se de não prejudicá-la.

**Simbolismo de Alice no País das Maravilhas:** Óbvio.

**Sugestões para o Altar:** O sigilo deve ser traçado ou desenhado sobre um papel ou uma estela de madeira sobre o altar, de forma que fique de frente para o praticante. Não é necessário adicionar um círculo circundante. O Sigilo de Ligação deve ser feito com uma

uma cor vibrante ou o vermelho-sangue médio, e igualmente com padrões espirais de cor caótica ou a escuridão profunda circundando o sigilo. Outros elementos, como brilho/*glitter* ou vidro quebrado podem ser adicionados na obra artística. Os itens do altar devem ser vermelho ou carmesim, colocados em conjuntos de três, cinco ou oito. Figuras aracnídeas podem ser consideradas, e um cálice de vinho tinto tem funcionado bem no passado, como um sacramento formal seguindo quaisquer chamados.

# 663



**E**LE SE SENTA ACIMA DO NEGRO zigaretate em uma profunda e paciente meditação; a estrutura está manchada com cinzas e fuligem, embora ele permaneça inabalável. Ele é visto rodeado por uma fumaça inebriante, selva e a ruína de monumentos arcaicos há muito tempo arruinados; a ópera da criação e destruição diante dele é contínua e inflexível.

663 não vai até o praticante; ele deve ser alcançado. Ângulos entortados e torcidos dentro de seu espaço; um chão sagrado talvez embutido dentro das lembranças primais da psique humana. Esta é a selva da iniciação; o chão sobre o qual os ancestrais se reúnem com seus antepassados – a integração de uma cadeia espiral retornando por eras. Desta forma, ele também é o arquétipo proto-xamânico, o primeiro a ser destruído e novamente reconstruído com a adição da pedra mágica. Assim, esta é a iniciação a qual ele é designado a conceder aos seus convidados.

A criação de 663 pode ser atribuída exclusivamente à *Frater Sheosyrath*, um dos membros fundadores da *Domus Kaotica*. 663 é frequentemente utilizado apenas em momentos de grande ameaça ou prolongados trabalhos de uma natureza mais individual e especializada, como a invocação de auto-mudança permanente ou diversos tipos de iniciação. Aqueles a quem ele tem interesse são, às vezes, levados em direção a sua

localização durante o sonho ou transe, que normalmente implica na revelação de alguma informação pertinente de uma forma ou outra. Durante estes episódios, ele está quase sempre com um sorriso largo.



Figura 2: O sigilo de 663/O *Doombringer*\*

(N.T.: *Doombringer*, em tradução livre, seria Condutor da Destruição, sendo *doom* o termo para destruição ou ruína e *bringer* o termo para condutor, ou, aquele que conduz)

*Um Chamado Preliminar ao 663*

\* \* \* \* \*

(O altar é organizado com itens simbólicos)

(O sigilo de 663 é mantido à frente, diante do visualizador)

(Uma vela branca ou preta é colocada dentro do centro do altar e acesa)

“Ouve-me e permita minha intrusão

Ó Absurdidade Antiga, Aquele que inicia o buscador

Pois eu sou tal [um buscador], e peço de ti O Conhecimento.”

(Um sino/campainha é tocada)

“Saiba que eu estou humilde e desejoso

E piso sem medo em teu domínio consagrado

O portal está aberto, o caminho está traçado.”

(Um sino/campainha é tocada)

“O portal está aberto, o caminho está traçado!”

(Um sino/campainha é tocada)

(O praticante olha atentamente para o sigilo de 663)

(Ele bebe um sacramento do cálice, ou inalá-lo em um cachimbo, tubo)

“O portal está aberto! *Neer-may Co-mooh Rem-got Bed.*”

(Um toque final no sino/campainha é feito)

**Outros Nomes:** O *Doombringer*, O Leão Cinza, Velho Caolho, Absurdo Antigo, a Besta Maconheira, A Iniciação.

**Arquétipos Relacionados:** Marduk, Shiva, Papa Legba

**Função:** Utilizado como um guardião para os mundos ou “ângulos” na realidade, o *Doombringer* também é às vezes visto como uma máscara tribal no rosto do *Khaos*, embora tendo uma “vibe” específica e funcionalidade exclusiva para si mesmo. Também desencadeia um “cenário de morte xamânica”, o que implica na experiência de ser destruído & novamente reconstruído, geralmente com a adição de algo novo. Nas tradições xamânicas, este “algo novo” era um osso ou pedra mágica. Experiências de iniciação, em geral, são correlacionadas com o *Doombringer*. Em sonhos ou visões, revelações ou “demonstrações” claras das coisas que não foram pedidas para serem conhecidas, mas de alguma forma reveladas com honestidade brutal, são relatadas. Em alguns casos é utilizado para comer ou consumir energias indesejadas ou excessivas ou servidores. Como pode ser visto dentro de seu sigilo, 663 está perpetualmente conectado à Rede Ellisiana.

**Aparece em Sonhos ou Visões como:** Um homem jovem com cabelos grisalhos ou brancos em um terno preto ou cinza ou, pelo contrário, um homem manchado de fuligem com cabelo longo encerado ou no estilo rasta, às vezes um leão cinza, branco ou negro ou um jaguar negro, ou em outros momentos simplesmente como seu sigilo, mas quase sempre com um sorriso largo. Às vezes ele é visto em pé ou sentado em uma posição meditativa (se visto como um humanóide) no topo de uma pedra zigurate. Ângulos e dimensões são geralmente distorcidos e/ou empurrados para dentro do espaço onde ele aparece.

**Atribuições Numéricas:** 663, que na gematria significa matar, violentar, destruir ou dissipar.

**Outro Simbolismo:** O simbolismo animal costuma sempre ser o de um gato ou um felino grande. As cores cinza, preto, branco ou vermelho, e às vezes o dourado/amarelo são proeminentes. Seu incenso é a *cannabis*.

**Simbolismo de Alice no País das Maravilhas:** O gato risonho/O gato de Chesire.

**Sugestões para o Altar:** O sigilo deve ser traçado ou desenhado sobre um papel ou uma estela de madeira sobre o altar, de forma que fique de frente para o praticante. Não é necessário adicionar um círculo circundante. Itens consistindo de cascas de árvores, raízes, folhas e pedras, e figuras de contexto bélico, como cápsulas vazias são bem-vindas, bem como a colocação imaginativa de espelhos.

# INO



**I**NO PODE SER ENCONTRADA SOBRE o tênue, opaco revestimento que torna impossível a concepção da não-existência, e por meio deste, seu equivalente oposto obscurecido; a compreensão do infinito. Entre estes dois extremos, ela representa uma janela na forma inabalável de um ponto de interrogação, enviando seus sussurros através de silenciosas frequências e tons vibrantes de tinta invisível, sempre o mistério e sempre encoberta.

Por um estudo, Ino pode simbolizar a Musa arquetípica em toda a sua glória abstrata – uma sutil, feminina, intangível, poli-forma desconhecida cujo misterioso canto da sereia tem sido a comichão nas mentes de poetas, artistas, cientistas e escritores desde tempos imemoriais. Por outro, ela é a Musa invocada e buscada – a chegada sobre o plano que serve como a inspiração da Musa, o profundo e agitado espaço do inefável “Eu Conheço”, a verdadeira *Mente Fractal do Infinito*. A criação de Ino é creditada a Soror Sariel.

Visto que em si Ino é apenas o ponto de interrogação e uma porta aberta, qualquer tratado que seja mantido como uma descrição imóvel seria, assim, prova falsa, e deve ser deixado ao praticante provar e fazer uso imediato. Embora nós nunca possamos compreender o mistério, deve *haver um mistério*, a fim de que nós comecemos a agarrar

firmemente nossa realidade consensual pelo conforto diante de um vasto e perplexo desconhecido.

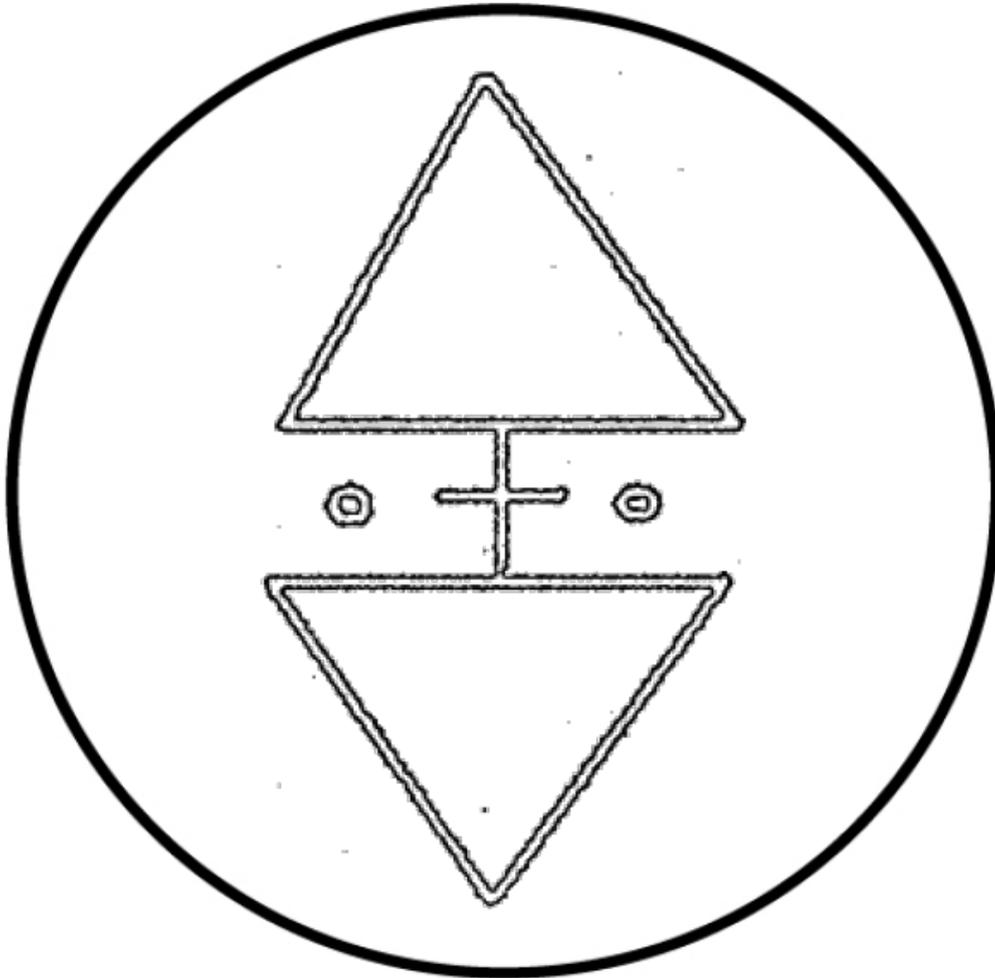


Figura 3: O Sigilo de Ino

*Um Chamado Preliminar à Ino*

\* \* \* \* \*

(O altar é organizado com itens simbólicos)

(O Sigilo de Ino é mantido à frente, diante do visualizador)

(Uma vela branca é colocada dentro do centro do altar e acesa)

“Ouve-me e vinde

Ó Musa Silente, o vazio que dá forma

Para a porta aberta para a qual eu busco entrada guiada.”

(Um sino/campainha é tocada)

“Saiba que eu estou disposto a atravessar o infinito que

Existe além da delicada passagem de teu corpo sutil

O portal está aberto, o caminho está traçado.”

(Um sino/campainha é tocada)

“O portal está aberto, o caminho está traçado!”

(Um sino/campainha é tocada)

(O praticante olha atentamente para o sigilo de Ino)

“Pensamentos comandam divisão infinita, padrões de confusão e criação caótica, os surgimentos fractais”.

“O portal está aberto. Que ele seja translúcido, claro.”

(Um sino/campainha final é tocada)

**Outros Nomes:** A Musa Silente, a Porta Vazia, O Mistério

**Arquétipos Relacionados:** Jana, Amunet, Nuit, Dayea

**Função:** A guardiã e concessora de segredos, conhecimento, e o indescritível. Como pode ser óbvio, Ino permaneceu um pouco ambígua e em consideração própria, desconhecida. A própria forma-divina é quase sem detalhes, e parece assim preferir. Isto não porque vários praticantes não tenham tentado ter uma descrição mais detalhada, mas sim que eles perpetuamente, e curiosamente, tendem a sair de mãos vazias.

**Aparece em Sonhos ou Visões como:** Seja como seu sigilo, em um gélido branco radiante, ou uma porta aberta, uma névoa ou nevoeiro, e quase sempre com uma sensação de frieza ou queda na temperatura, ou às vezes como um padrão fractal, ou o aparecimento dentro de um ambiente fractal.

**Atribuições Numéricas:** Desconhecida.

**Outro Simbolismo:** A Lua, a cor branca ou a mistura de cores, espaço vazio, entradas (vão abertos), janelas, porões e sótãos, cinzas também, cacos de vidros e cristais transparentes.

**Simbolismo de Alice no País das Maravilhas:** Alguns disseram A Duquesa (a terrível verdade), ou o Ratão.

**Sugestões para o Altar:** O sigilo deve ser traçado ou desenhado sobre um papel ou uma estela de madeira sobre o altar, de forma que fique de frente para o praticante. Não é necessário adicionar um círculo circundante. O sigilo deve ser criado em um azul vibrante ou um cinza sutil, e com um plano de fundo similar, embora o sigilo deva ser visível de modo a não se misturar completamente com o plano de fundo. Pedacos de espelho quebrado ou cinzas podem ser adicionadas ao trabalho artístico. Cristais de

quartzo claro podem ser colocados sobre o altar, juntamente com outros itens opacos e brancos, contanto que eles sejam simbólicos da tarefa em questão. Se estiver realizando uma chamada dentro de uma sala onde há portas além da principal, tais como armários, *closets*, estas devem ser deixadas abertas durante o procedimento. Igualmente, é recomendado que as chamadas sejam feitas nas noites quando a luar estiver cheia.

# TRIGAG NEGRO



**D**ENTRO DE TODOS OS CORAÇÕES estão enterradas sementes de loucura, ódio e auto-destruição; a terrível visão de nosso próprio grotesco Mr. Hydes [N.T.: personagem da novela *O Médico e o Monstro*] que trilha sempre muito cuidadosamente logo após os melhores anjos de nossa condição humana, esperando a chance quando eles podem sobressaltar sobre nós e reivindicar a posse tão logo o minguar da lua dure. Assim como a mitologia do oceano é entranhada com contos de um tal Kraken, assim é a psique entranhada com contos de psicose, homicídio e transformação monstruosa; é o demônio, aparentemente escondido nas frias profundezas de nossas almas, e Trigag é o seu principal representante.

Aqueles que prontamente trabalham com Trigag seriam muito destemidos para todos os padrões modernos, embora para seu próprio crédito, um figura como tal vem a calhar durante os sérios cursos de espeleologia cognitiva ou outras formas de explorações psiconáuticas – se alguém é capaz de ver claramente o que ele não é, então esse alguém é capaz de discernir pela reflexão avessa aquilo que realmente é. Aqueles que falham ao fazer tal distinção podem se encontrar em um risco tangível ao trabalhar com arquétipos como Trigag.

Embora a criação original de Trigag possa ser creditada a Frater Sheosyrath e Frater Alysrose, toda a culpa em relação à sua expansão, detalhamento continuado, bem como o seu próprio sigilo, deve ser colocado sobre as questionáveis intrigas de Soror Kokabel.



Figura 4: O Sigilo de Trigag

*Um Chamado Preliminar a Trigag*

\* \* \* \* \*

(O altar é organizado com itens simbólicos)

(O Sigilo de Trigag é mantido à frente, diante do visualizador)

(Uma vela preta é colocada dentro do centro do altar e acesa)

“Ouve-me e vinde das águas profundas

Ó Funesto Rei Negro, Aquele que espelha

Em terrível tonalidade os ofuscantes picos de loucura!”

(Um sino/campainha é rapidamente tocada e então silenciada com a mão)

“Saibas que eu estou por minha própria vontade

Preparado para me encontrar com tua impetuosa chegada

O portal está aberto, o caminho está traçado.”

(Um sino/campainha é tocada normalmente)

“O portal está aberto, o caminho está... LORFF!”

(Um sino/campainha é rapidamente tocada e então silenciada com a mão)

(O praticante olha atentamente para o sigilo de Trigag)

(Ele visualiza o sigilo entrando nele, e então se expandindo para fora dele)

“O portal está aberto.”

“**Tisath Rehor Iesah Gorf Awethteh Gowah**

**Tessymn Rusoith Iloen Gsorr Aruecois Gaysk**

**Tryommeh Raie Ihieses Gyofeem Aperom Gyilr.”**

(Um toque final no sino/campainha é realizado acidentalmente e descuidadamente, então  
silenciado)

**Outros Nomes:** A Estrela da Sombra ou A Sombra da Estrela, O Rei Funesto ou o Rei Consumidor, o Riso Profundo, o Espelho Negro, a Noite Negra

**Arquétipos Relacionados:** Tiamat, Apophis, Choronzon

**Função:** Revelar o *self*-sombra de forma amplificada, o revelar dos opostos, às vezes servindo como um guia, ainda que não diretamente, mas pode se guiar a si através do medo que Trigan revela; aquilo que não pode ser, aquilo que não pode fazer, o conjunto de exemplos que revelam o pior resultado possível, e os piores aspectos possíveis do *self*; navegação ao conhecer o adversário ou inimigo, embora um inimigo útil pelo o ato de se tornar conhecido. Às vezes é usado para agorar ou enfeitiçar, devido a sua natureza como o “anti” ou “oposto”, composto de equívoco e erro.

**Aparece em Sonhos ou Visões como:** Uma coisa com tentáculos, várias imagens aterrorizantes, um olho único suspenso no vazio, a sombra do *self*, ou a reflexão de um aspecto odiado ou oculto do mago, ou simplesmente como seu sigilo.

**Atribuições Numéricas:** Sem Atribuição (inumerável) ou às vezes 000.

**Outro Simbolismo:** Saturno ou Plutão, a cor negra, correntes, metais de muitos tipos, água profunda, e a amplitude do espaço.

**Simbolismo de Alice no País das Maravilhas:** Alguns dizem que nenhum; outros já disseram ser o Chapeleiro Maluco ou Jaguadarte.

**Sugestões para o Altar:** O sigilo deve ser traçado ou desenhado sobre um papel ou uma estela de madeira sobre o altar, e colocado no quadrante leste ou sul, de forma que fique diante do praticante. Não é necessário adicionar um círculo circundante, exceto durante as operações relacionadas à proteção contra má sorte. O sigilo deve ser marcado com a cor escura mais profunda, com o plano de fundo variando por algo entre o azul escura e o roxo escuro, ou uma mistura de ambos. Riscos violentos podem ser realizados no plano de fundo com uma faca ou algo semelhante, se uma superfície de madeira for utilizada. Um total de não mais que três velas pretas é recomendado, tal como é a vocalização das chamadas pessoais ditas ao inverso, de trás pra frente. A adição de uma luz-negra às vezes é utilizada, bem como sacramentos de uma natureza química (tome cuidado com isso).

# ZALTY



**Z**ALTY SE MANIFESTA sobre as claras, estatelantes ondas de auto-realização, empreendimento pessoal e conquista pessoal. Esta não são somente suas áreas de conhecimento, mas compõe o verdadeiro oceano sobre o qual ele perpetua e preferivelmente veleja. Seu navio de bandeira branca, que é seu corpo, torna-o rápido para impedir os obstáculos. Da mesma forma, sua imagem sábia e endurecida, que é seu espírito, torna-o constante para qualquer dificuldade interna, como desgostos, decepção amorosa, auto-piedade, auto-dúvida ou baixa-confiança; qualquer coisa que possa impedir a sagrada missão da realização holística. Sim, haverá muitas rochas, pedras e *icebergs* nas turbulentas águas da vida.

De modo oposto, *Zalty* pode ser visto como uma figura semelhante ao Djinn; uma clássico concessor de desejos, embora esta abordagem seja mais rara e igualmente mais complexa. Outra interpretação o anuncia como um Jesus, ou uma figura redentora de um profeta-salvador. No final, ele pode ser visto como tudo e muito mais, já que assim é precisamente como uma egrégora é destinada a evoluir, apesar de ainda manter um elemento-raiz e uma imagem formal.

A criação de *Zalty* pode ser creditada primeiramente a Frater Sheosyrath e Soror Einaphets, com uma expansão e detalhamento seguido por Frater Alysrose e outros. Ao lado de *Ellis*, *Zalty* é talvez o mais popular e mais utilizada Forma divina da DKMU.

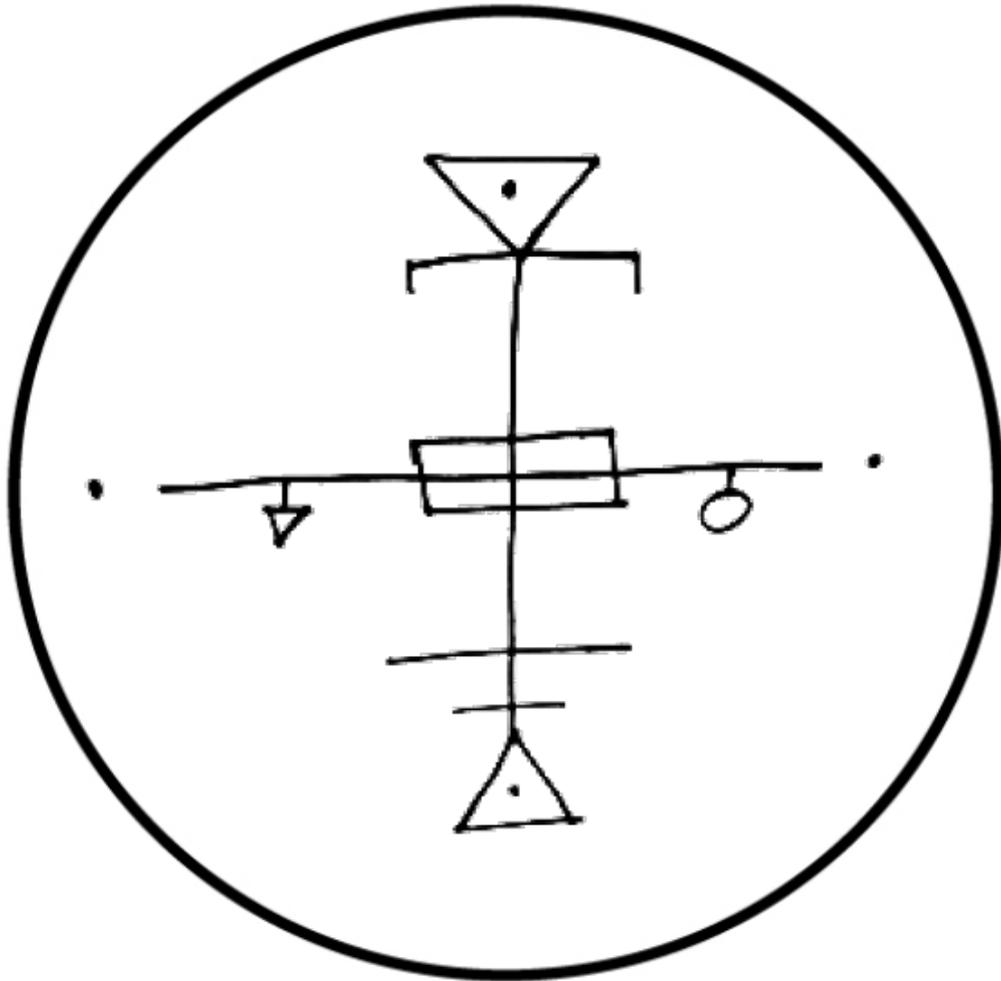


Figura 5: O Sigilo de *Zalty*

*Um Chamado Preliminar a Zalty*

\* \* \* \* \*

(O altar é organizado com itens simbólicos)

(O Sigilo de Zalty é mantido à frente, diante do visualizador)

(Uma vela branca ou azul é colocada dentro do centro do altar e acesa)

“Ouça-me e vinde

Ó Grande Navegador, Aquele que é tanto Jovem quanto Velho

Pois eu busco teu conselho e jovial generosidade.”

(Um sino/campainha é tocada)

“Saiba que eu sou Teu, e que minhas recompensas

Também serão Tuas: YA HO!

O portal está aberto, o caminho está traçado!”

(Um sino/campainha é tocada)

“O portal está abeto, o caminho está traçado!”

(Um sino/campainha é tocada)

(O praticante olha atentamente para o sigilo de Zalty)

(Do cálice ele bebe um sacramento de rum, mas não até terminá-lo)

“O portal está aberto! Salve Zalty!”

(Um sino/campainha final é tocada)

**Outros Nomes:** Yung/Jovem Zalty, Ole/Velho Zalty, o Navegador, a Realização

**Arquétipos Relacionados:** Met Agwe, Dionísio, Poseidon

**Função:** Mostrar o que se deseja, a rota em direção à realização, remoção ou navegação em torno dos obstáculos, lidar com confiança, abundância, riqueza e sucesso, sincronização, controle sobre as emoções ou vida em geral, revelar o *Zen* ou *Tao* ao indivíduo, mantendo-o na trilha, e variações de todos estes.

**Aparece em Sonhos ou Visões como:** Um grande navio branco, às vezes em forma de nuvem, ou um homem jovem ou velho com uma barba de pescador, marinheiro, com roupas de capitão ou pirata, às vezes também como um polvo ou lula com uma garrafa de rum em um dos tentáculos; às vezes até mesmo como uma ilha (em sonhos).

**Atribuições Numéricas:** 493

**Outro Simbolismo:** O planeta Netuno (8º planeta), o polvo (8 braços), sacramentos de rum, tabaco, sal marinho, e festividades pessoais (de natureza tropical), fogos na praia, o coco e suas cascas, minério ou varas de pescas utilizadas em contexto ritualísticos ou em torno do altar, suco de uva ou vinho, as cores branca e azul, e às vezes o roxo (em alguns casos o rosa, embora não tão comum), sal utilizado em ritual para construir um círculo ou traçar sigilos, vento e água, o oceano ou largos corpos de água, tempestades de raios & trovões, chuva. É dito por alguns que trabalha com as Formas Divinas que *Ellis* e *Zalty* estão em um flerte constante entre si.

**Simbolismo de Alice no País das Maravilhas:** A Morsa (E as Ostras), consumidor e consumido, ou simultaneamente o encontro do desejo e satisfação.

**Sugestões para o Altar:** O sigilo deve ser traçado ou desenhado sobre um papel ou uma estela de madeira sobre o altar, e no quadrante Norte, de forma que fique de frente para

o praticante. Não é necessário adicionar um círculo circundante. O sigilo deve ser pintado em branco ou azul claro, com a adição de areia de praia ou de margem de lago no trabalho artístico. O plano de fundo deve lembrar algo do oceano. Itens de todos os tipos que relacionem à natureza oceânica ou tropical podem ser adicionadas, bem como sal em um copo de rum.

# O REI VERMELHO



**S**OMOS O SONHADOR, ou o sonho? Nós somos o sonho do sonhador, ou o sonhador sonha conosco? Tais são as marcas da natureza do Rei Vermelho, representando o sinalizador mais distante sobre o espectro da realidade sigilizada ao lado da Rainha Branca. A natureza dele é aquilo que dificilmente é concebível; não é um símbolo representando qualquer ponto fixo de preocupação mundana, mas sim a composição do escopo inteiro que contém todas as possibilidades concebíveis de manifestação. Ele é melhor visualizado e concebido como um mecanismo, fundamental para a realidade que é responsável pela existência de todo e qualquer cursos e eventos imagináveis que se pode encontrar e acontece em vida; o senhor dormente da totalidade fractal; gênio, louco e tudo o que existe nas entrelinhas.

Conseqüentemente o Rei Vermelhos toma seu local simbólico como o lendário, embora a combinação arquetípica e inacessível tanto de tolo como de mago; capaz de manifestar o pensamento em uma fantasia, embora sem qualquer conhecimento de como o que possivelmente fazer com ele, a fim de sonhar com a realidade, ele deve permanecer perpetuamente adormecido. Todo aquele que se atreve a despertar o Rei Vermelho corre o risco de ser olvidado ou de se tornar insano, pois ele ou aquele podem ser, em si, simplesmente outro pensamento na mente do Coisa-Rei.

A aparente descoberta e concepção do Rei Vermelho pode ser colocada sobre os ombros de Frater Alysrose, Frater Sheosyrath, Frater Samuel e Metis O'Bedlam, sem qualquer ordem desta citação.

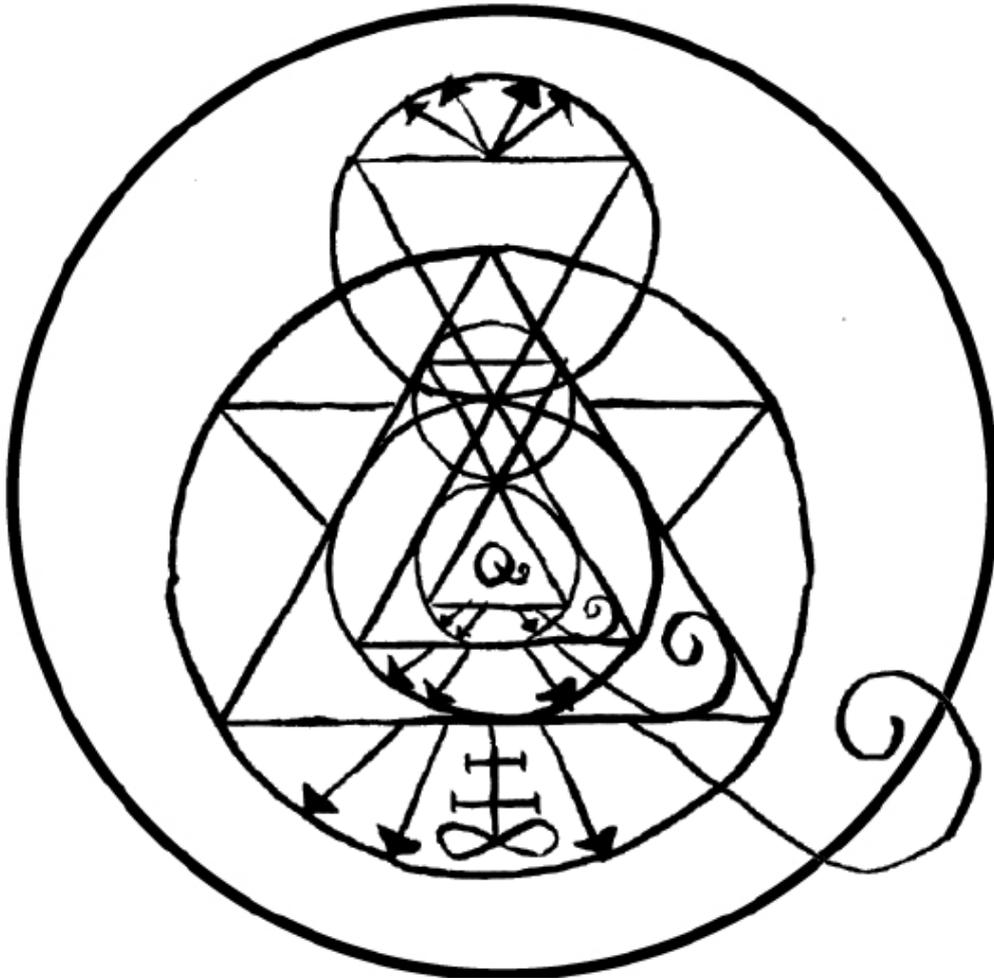


Figura 6: O Sigilo do Rei Vermelho

*Um Chamado Preliminar ao Rei Vermelho*

\* \* \* \* \*

(O altar é organizado com itens simbólicos)

(O Sigilo do Rei Vermelho é mantido à frente, diante do visualizador)

(Uma vela vermelha é colocada dentro do centro do altar e acesa)

“Ouve-me e vinde de teu sono

Ó Rei Sonhador e Senhor do Manifesto

Aquele que é de Eterna Forma do Infinito

E Mão Criadora da Ação Assim Encontrada”

“Eu te convido a Acordar!” (Um sino/campainha é tocada)

“Sê arracando de Tua Solitude e Direciona-te a Mim

O Sangue Fluindo do Sonho Tão Desejado

O portal está aberto, o caminho está traçado.”

“Quillipthoth!” (Um sino/campainha é tocada)

“O portal está aberto, o caminho está traçado!”

“Quillipthoth!” (Um sino/campainha é tocada)

(O praticante olha atentamente para o sigilo do Rei Vermelho)

(Ele tenta se esvaír de todo pensamento, exceto o pensamento para a chamada final)

“O portal está aberto! Que Seja Feito teu Sonho!”

(Um sino/campainha final é tocada 3 vezes, com um espaço entre cada um dos toques)

\* \* \* \* \*

**Outros Nomes:** Não há

**Arquétipos Relacionados:** Não há

**Função:** O autor da manifestação.

**Aparece em Sonhos ou Visões como:** Seu sigilo, ou profundezas fractrais em constante movimento.

**Atribuições Numéricas:** Não há

**Outros Simbolismos:** Anéis, amuletos, roupas carmesim, itens que denotem a realeza.

**Simbolismo de Alice no País das Maravilhas:** Óbvio

**Sugestões para o Altar:** O sigilo deve ser traçado ou desenhado sobre um papel ou uma estela de madeira sobre o altar, de forma que fique de frente para o praticante. Não é necessário adicionar um círculo circundante, pois o primário recebe internamente outros dois. O sigilo deve ser pintado em vermelho carmesim e contornado com preto escuro, com o plano de fundo composto de cores e materiais adicionais. Um total de seis velas devem ser colocadas sobre a superfície do altar na forma de um hexagrama, e de cores variadas, embora com os pontos superiores e inferiores sendo ambos de cor vermelha. Um chá sacramental consistindo de ervas indutoras do sonho pode ser mantido dentro de um cálice colocado no centro das velas, e então bebido após a realização das chamadas. Um sacramento de psicodélico natural ou enteógeno também pode ser utilizado. A utilização de uma capa carmesim ou uma coberta é recomendado, bem como a abertura de qualquer porta ou janela que possa ser encontrada dentro da sala de realização da prática. Igualmente, o estado do local durante as atividades, deve ser mantido limpo, arrumado, organizado.

**Nota:** Trabalhos relacionados ao Rei Vermelho foram empreendidos apenas uma ou duas vezes até o momento de preparo deste escrito. É também por este motivo que a Rainha Branca e Conjunção carecem de descrição complementar, simbolismo e sugestão.

Se ainda assim estiver disposto a experimentar, apenas recomendamos com insistência que o praticante mantenha um registro escrito de tais experimentos, de modo que se possa desenvolver uma abordagem detalhada para aplicação futura.

# A RAINHA BRANCA



**A**LÉM DO SONHO e dos detalhes do real, existe um lugar frio e apartado de desolação obscura feito a partir das ruínas pré-existentes do passado, presente e futuro; tais são as marcas do domínio envolto da Rainha Branca.

Tal como o Rei Vermelho é o arquétipo sonhador, ela é o eterno meio de possibilidade e via que qualquer forma de manifestação pode tomar. Ela é o *software* universal, projetando e traçando o caminho, enquanto o Rei Vermelho é o *hardware*, jorrando dados que ela consome, destruindo e reduzindo às cinzas, exceto para aqueles casos raros a quem ela pode conceder passagem; verdadeiramente, o guardião final.

Seu cenário é aquele que permite que toda e qualquer manifestação possa ocorrer; praticamente tudo é potenciais sombras dentro de sua dimensão. Ela não pode ser convocada, chamada ou invocada — o praticante deve chegar até ela, e por meio de experimentação e falha, embora às vezes por meio de uma inclinação peculiar, natural. Contatar a Rainha Branca é apartar-se de todas as aparências da personalidade, espaço e tempo. Aqueles que tentam o contato, afinal, falham, pois seu domínio está além da concepção, embora a o isolamento e casos extremos de recolhimento possam, de fato, serem o gatilho. É preciso entregar-se a fim de conhecer o corpo dela.

Embora os detalhes sejam escassos, é dito que as flores da datura branca podem ser utilizadas como adições simbólicas apropriadas no altar.

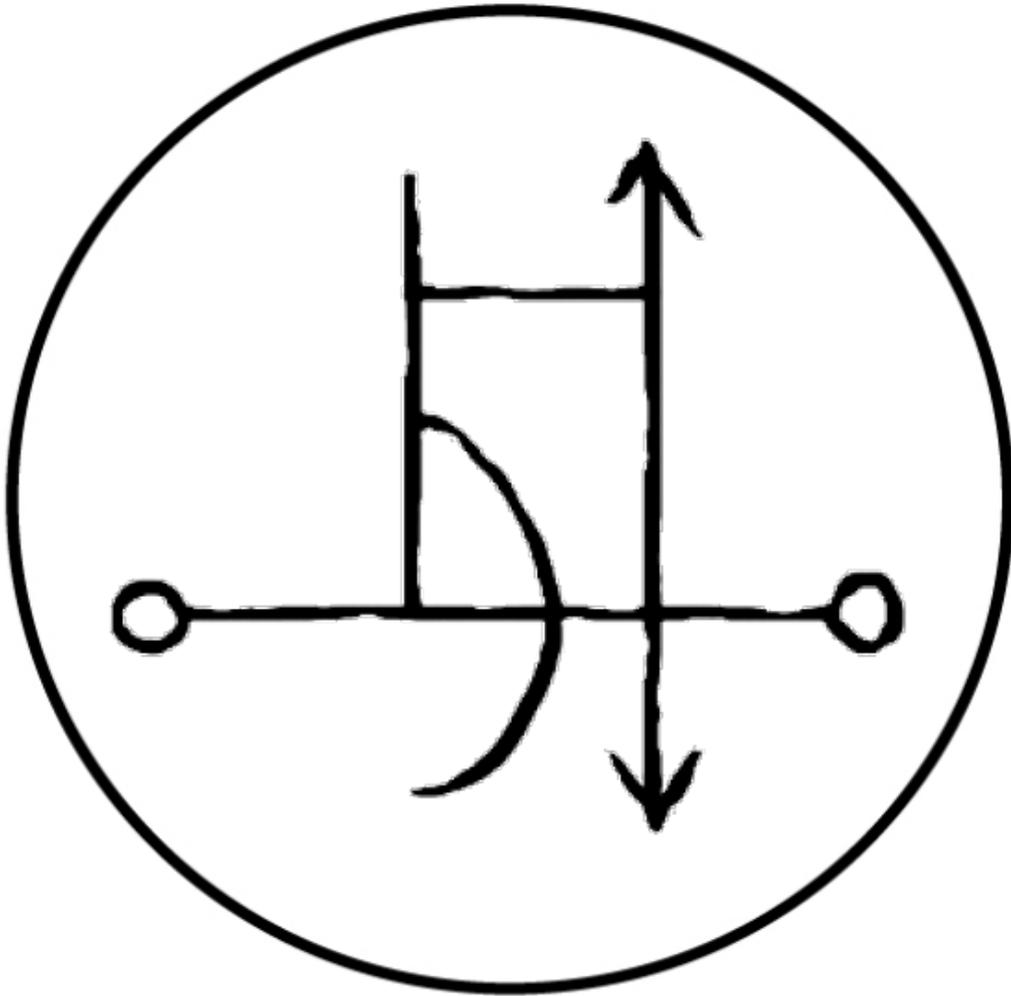


Figura 7: O Sigilo da Rainha Branca

# CONJUNCTIO



O MISTÉRIO MAIOR que podemos conceber e simbolizar é a profunda relação que há entre os meios de manifestação e o campo de atuação que permite isto. Certamente, se estes dois forem unidos no propósito, então um mecanismo perfeito seria alcançado pelo adepto. *Conjunctio* marca a união do Rei Vermelho e a Rainha Branca a fim de criar o *casamento alquímico*, com todas as Formas Divinas anteriores sendo alinhadas sob sua forma amorfa.

*Ellis* se une com *Zalty* e *Ino* se combina com *Trigag*, 663 permanecendo em vigilante órbita solitária, e assim alinhando o interno com o externo; microcosmo se torna macrocosmo. Não há conceito tangível que possa comparar se esta é a mais perfeita união alcançada.

Contudo, até então, nunca foi realizado tal união, e é provável que nunca realmente ocorra - marca-se, assim, o fim da progressão egregórica. Evocar ou invocar *Conjunctio* é encontrar face a face com a manifestação imediata e carnal, sem limites. Este momento é, senão, uma mera concepção, como um encontro com todas as egregoras anteriores, juntamente com suas naturezas e resultados percebidos que, de fato, ocorreram. Embora não seja uma egregora em si, *Conjunctio* delinei a hipotética pureza do mago em sua totalidade; unindo os conceitos de *a conexão*, *a iniciação*, *o mistério*, *a noite negra*, *a*

*realização*, e o campo de atuação da probabilidade em ambas as extremidades em uma quintessência singular.



Figura 8: *Conjunctio* contém alguns sigilos, e embora o acima não esteja entre eles, serve para ilustrar a hibridização entendida pela DKMU.

## Uma Examinação da Corrente 156/663 pela A.A.O.

Embora tenhamos sentido que este grupo cessou qualquer atividade relevante em algum momento de 2011, alguns pontos interessantes relacionados ao mecanismo do grupo surgiram em examinações recentes. Estas examinações têm a ver principalmente com as formas divinas, ou agregados informacionais que serviram como identificação para os criadores da DKMU. Curiosamente, quando tudo isto é dito e feito, a corrente 156/663 pode ser equiparada com uma curiosa mistura de Magia do Caos, Magia Cerimonial, Xamanismo e Vodoun, pois as formas divinas inerentemente compartilham muitas semelhanças com os *Lwa*, o que não exclui sua imprevisibilidade e potência.

Também é importante ressaltar que nenhuma destas formas divinas, além de *Ellis* e *663* (ou *Doombringer*) foram propositalmente criadas, sendo, em vez disso, que eles descobriram sua criação em uma conexão um tanto aleatória entre os membros do grupo para a função que estas formas divinas tinham sido “acidentalmente” apresentadas, ou desenvolvidas por meio da interação de introspecção e especulação ao longo do tempo. Dado este processo um tanto aleatório não planejado, chegamos, assim, às primeiras 8 (veja figura) formas divinas que a corrente manifestou, e assim, imediatamente interrompeu em relação à criação de qualquer outras formas adicionais, que foi visto como estando em consonância com o provável último encontro em larga escala na Pensilvânia, EUA. De fato, um curioso padrão surgiu no que diz respeito às suas naturezas ou arquétipos destilados ao extremos, o que nos pareceu, pelo o menos, se assemelhar com a progressão da clássica ou histórica viagem oculta, que pode, de fato, durar muitos anos, ou dentro da amplitude de um minuto, dependendo da operação em questão.

Em Ordem Cronológica de Aparição:

- 1) Ellis – A Conexão
- 2) 663/Doombringer – A Iniciação
- 3) Ino – O Mistério
- 4) Trigag – A Noite Negra
- 5) Zalty – A Realização
- 6) O Rei Vermelho – A Manifestação
- 7) A Rainha Branca – A Transformação
- 8) Conjunctio – A Absolição

De fato, muito semelhante aos *Lwa* da tradição Vodoun, estas entidades parece tomar seus lugares ao longo de uma rota sequencial de naturezas muito ordinárias, ou encontros que o mago pode não duvidar de já estar familiarizado. Por exemplo, se quisermos descrever o surgimento cronológico de tais entidades em termos de seus arquétipos, então *Ellis* serviria, acima de tudo, como a conexão para a corrente ou caminho oculto, pois ela, de fato, no passado, serviu como tal para outros. Neste sentido, ela é tanto o coelho branco (ponto de início) como a Rainha Vermelha (ponto de chegada, ponto final) dentro do país das maravilhas da lição e habilidade oculta. Seu papel é aquele de sutis sussurros e estranhas ocorrências que podem conduzir a um aprofundamento cada vez maior no oculto, no todo; um portal e guia, embora não sem imprevisibilidade e bordas afiadas. Se ela serve para fortalecer este tratado, então é verdade que Ellis, mais que qualquer outro, atraiu estes curiosos para a DKMU, no passado, caso contrário, somente o mero observar de seu sigilo e a pesquisa resultado e a busca, seriam o que ela ativaría.

A seguir encontramos 663, ou o *Doombringer*, o condutor da destruição. Ele indica o ponto de iniciação após a conexão ter sido feita, seguida e integrada. O *Doombringer*, logo no início, formou-se ao lado do arquétipo do assim chamado “cenário de morte xamânica”, onde o iniciado xamânico se depara com o período em que é dilacerado e desmembrado por espíritos e então reconstruído com a adição de um sólido mágicko, como um osso sagrado ou pedra. Existem muitos exemplos disto, dentro de culturas que não tiveram contato entre si. Um exemplo primário sendo os contos dos inuitas (ou esquimós) quando emparelhados contra os contos de iniciação xamânica da Amazônia, tribos utilizadoras de ayhuasca, onde a experiência é quase a mesma em todos os aspectos, apesar da diferença radical de clima e as posições geográficas.

Após tal iniciação, o xamã ou praticante é, por assim dizer, oposto ao início da compreensão do arquétipo do mistério, que Ino representa. Não é dito muito sobre isso, e os detalhes desta forma divina nunca foram tão sondados em uma extensão a fim de conceder um tratado confiável. Embora isto seja visto como uma falta, na estética, ela se relacionada com aquilo que um mistério é; um mistério.

O xamã, mago ou praticante, através de sua experiência e estudo, inevitavelmente chega ao arquétipo do teste, provação, dilema ou “noite negra da alma”, que não é uma ocorrência tão negativa, mas um sinal de que ele ou ela está pronto para cruzar os domínios mais alto do entendimento. Aqui encontramos Trigag, que representa um tipo de dolorosa morte do ego na parte já iniciada do praticante. De fato, Trigag já foi utilizado em rituais no passado, mesmo aqueles da DKMU em seu auge, e o resultados sempre representavam o tipo de Noite Negra, e sendo curto ou longo, daqui que dizemos aqui. O praticante se torna muito consciente de sua própria sombra do *self* mais íntima e o inverso de todas estas coisas das quais ele pensa que sabe ou sente durante tal encontro,

com a raiz de seu amor sendo revelado como ódio, a raiz de seu prazer sendo revelado como dor, e todas as outras dualidades que se tornam aparentemente nítidas dentro do sofrimento. Se ele é capaz de sobreviver a isto com sua vontade intacta, então ele será lançado em agitadas chamas somente para que o seu ferro interno se torne mais forte através disso. É a escuridão negativa que faz surgir uma intenção ainda mais abertamente obstinada, força interna e conhecimento pessoal.

Em seguida há Zalty. Este arquétipo representa a encarnação do prazer, e todas as formas de realização, triunfo, sucesso e plenitude. Ele é como uma alvorada após a Noite Negra, resplandecendo sobre as águas, e indicando o conhecimento que o praticante encarou em sua seus medos mais obscuros, desejos e *eus*, não somente vivendo para contar a história, mas para forjar uma nova. Curiosamente, e mais do que qualquer outra das formas, Zalty também representa a figura marinheira (ou senhor das águas, os mares, oceanos, etc., que reflete *Met Agwe* da tradição Vodoun), que é tão prevalente dentro de panteões esotéricos e históricos. Este foi, curiosamente, mais do que um mero acidente por parte da DKMU, pois Zalty chegou através de ridículas histórias em torno de um personagem chamado de *Ole' Salty* (Velho Salgado ou Velho Malicioso) por parte de um membro chamado Jimlad, que de alguma forma adotou e destilou na forma divina Zalty que conhecemos hoje. Certamente, mesmo seu xará é de uma natureza relativamente ridícula e, segundo o que alguns dizem, até infantil, embora isto sirva somente para caber em situações alegres que o encontro com ele possa trazer; um tipo de deflação intelectual juntamente com uma enorme satisfação. Como um “deus” de sucesso e das águas, esta conexão está entrelaçada cada vez mais pelo o antiquado simbolismo do mar e do oceano como fonte de abundância e realização; na verdade, o próprio corpo do qual toda vida como conhecemos se originou. Apesar de seu ridículo xará, Zalty permanece como uma

das formas divinas mais utilizadas da DKMU, ao lado de *Ellis*, que alguns dizem, está em estado constante de flerte etéreo.

Após tais assombrosas provações e tribulações, o Rei Vermelho é encontrado. Ele represente o arquétipo absoluto do mago em suas diversas formas; tendo enfrentado a conexão, a iniciação, o mistério, a noite negra e a realização. Como o Rei Vermelho não foi tão utilizado até esta data, provavelmente devido ao seu sigilo ter estado escondido ou oculto no passado, bem como suas características, não há muito o que possa ser dito. Ele marca um agregado que acima de tudo lida com a manifestação em si, sendo o aspecto masculino (*hardware*) do mecanismo mágico “perfeito”, do qual a Rainha Branca & *Conjunctio* são incluídos em trindade, ou assim diz o saber recente. Na verdade, todos os três últimos marcam uma posição mais desumana na viagem de qualquer praticante, pois eles lidam, talvez, com os autômatos mais obscuros que permitem que qualquer ato de resultado ou manifestação ocorra em primeiro lugar. É por esta razão que eles nunca devem ser exatamente sondados além dos vários tratados individuais por parte do mago intrépido.

A seguir está a Rainha Branca, que está mais envolta que o anterior. Não há muito o que ser dito sobre ela, afinal, exceto que ela representa o aspecto feminino (*software*) que é a vanguarda que leva adiante, deixando para trás um rastro através do qual o Rei Vermelho (*hardware*) pode seguir. Esta analogia também pode ser facilmente igualada ao equilíbrio da misteriosa probabilidade (Rainha Branca) e provável acontecimento (Rei Vermelho), com o mundo da matéria e manifestação deixando para trás diretamente a amorfa e constantemente deslocada e vanguarda transmutante da probabilidade crepuscular.

*Conjunctio* indica a forma final dentro da corrente, que é uma mistura tanto do Rei Vermelho, Rainha Branca, bem como todas as formas divinas anteriores, em alguma extensão (embora principalmente um encontro do Rei Vermelho & Rainha Branca). *Conjunctio* marca a “perfeição” ou “absolvição”, daquilo que nada pode ser. De fato, é quase raramente imaginável, pois implicaria em um estado geralmente lido apenas em relatos históricos relacionados com algum mito grandioso ou de compreensão sobrenatural. Teremos, então, que considerar isto, simplesmente deixando por isso mesmo.

É a opinião da A.A.O. que a corrente 156/663 da qual a DKMU iniciou possa continuar a exercer um papel dentro de várias formas de evolução oculta em curso. Estamos a par do conhecimento que, apesar da opinião dos membros, a DKMU presta atenção em pelo o menos algumas proeminentes figuras sobreviventes dentro da comunidade oculta moderna em geral, sendo uma delas Joel Biroco, conspirador companheiro de Hakim Bey e Alan Moore e fundador original da corrente 156 em Londres. Diante disso, podemos achar que não seja surpresa que Peter Carroll e outros ocultistas proeminentes tinham tido até certo interesse, pois, de fato, na época, era a única coisa interessante acontecendo dentro da assim chamada cena ‘caótica’ da época, em que ambos conseguiam se pronunciar por si mesmo e reunir um público formidável.

Embora a corrente 156/663 possa estar neste momento em desuso, de forma alguma isto desabilita a habilidade de suas técnicas e entidades. É por este motivo que pedimos um pouco de cautela e abordagem delicada ao defrontar as entidades mencionadas aqui, pois pode haver estrutura anteriormente inédita dentro de seu eventual desdobramento, sem mencionar alguns potenciais imprevistos quanto às suas múltiplas formas e dispositivos. Eles provavelmente podem perdurar sendo um marco da tradição moderna, mesmo se

isolados em cantos escuros, que pode ser exatamente o tipo de local que eles escolherem ficar e habitar por todo o tempo.

