

CAPÍTULO 5

O OUTRO LADO

Além do mundo em que vivemos, a Realidade, existe uma outra dimensão. Um lugar impossível, que já foi conhecido através da história por muitos nomes, mas hoje é chamado simplesmente de “Outro Lado”.

O Outro Lado é uma dimensão misteriosa e perversa, que desafia a lógica e a sanidade. Habitado por seres conhecidos como entidades — também chamados de “elementos” — o Outro Lado é separado da Realidade por uma barreira invisível chamada Membrana. Apesar de forte, a Membrana pode ser danificada, possibilitando que entidades invadam a Realidade, onde são percebidas como manifestações paranormais.

A MEMBRANA

Apesar de seu nome sugerir uma barreira sólida, a Membrana não é um obstáculo físico. A maneira mais compreensível de descrevê-la é como uma névoa densa formando um labirinto que separa duas dimensões — a nossa, regida por leis lógicas, e uma dimensão de insanidade. Enquanto a Membrana estiver imperturbada, as entidades raramente conseguem invadir a Realidade.

Porém, a Membrana pode ser enfraquecida: massacres terríveis, rituais macabros ou até mesmo histórias fictícias como lendas urbanas, filmes de terror e conspirações na internet. Tudo que gera Medo pode enfraquecer a Membrana.

A Membrana pode ser analisada de duas maneiras: em uma camada universal e em planos localizados. A camada universal determina a influência da Membrana no mundo todo. Quanto mais fortalecida a Membrana universal estiver, mais raras serão as manifestações paranormais em todos os lugares.

Mas mesmo com a camada universal em boas condições, a Membrana pode ser danificada em lugares específicos, desde que esses tenham sido uma fonte muito grande de Medo, possibilitando manifestações extremamente poderosas.

Lugares com a Membrana danificada podem ser reconhecidos principalmente pela presença de uma neblina intensa e atípica, anomalias no sistema sensorial do corpo humano, temperaturas inconsistentes, percepção de tempo distorcida e alucinações compartilhadas.

É importante notar que um local com a Membrana enfraquecida significa apenas um caminho mais curto entre as duas dimensões, não uma abertura na Realidade. Uma “fenda” — um local sem a presença da Membrana — resultaria no fim do mundo devorado pelo Outro Lado.

A ORIGEM DO PARANORMAL

Todo ambiente com a Membrana enfraquecida contém uma *origem* — uma manifestação específica que mantém o paranormal ativo nessa região. Uma origem é como uma memória do Outro Lado, um registro do Medo que foi gerado e que continua servindo como uma ponte para que as entidades tomem forma e consigam se manifestar.

Uma origem pode, por exemplo, ser um objeto amaldiçoado que foi peça central em um ritual de sacrifício ou um símbolo gravado no porão secreto de uma mansão assombrada. Uma origem também pode ser uma história ou uma lembrança, resultando em casos muito mais complexos de se resolver.

Enquanto a origem existir no ambiente, a Membrana não poderá iniciar seu processo de recuperação, que acontece naturalmente após todas as origens de Medo da área serem destruídas.

Por causa disso, missões da Ordem na maioria das vezes não se limitam a apenas destruir manifestações paranormais, mas sim investigar e lidar com a origem do paranormal de uma área, impedindo que mais manifestações venham a acontecer.

Existem ocultistas que teorizam sobre a existência das “Relíquias” — as origens primordiais de Medo que mantém o paranormal ativo em todo o mundo, impedindo que o Outro Lado seja separado permanentemente da Realidade.

MANIFESTAÇÕES PARANORMAIS

Ao ultrapassar a Membrana, as entidades precisam se submeter às leis que definem a Realidade, sendo moldadas aos conceitos e ideias que enfraqueceram a Membrana em primeiro lugar. Porém, nesse processo, as entidades também lutam de volta, distorcendo as regras às quais estão sendo impostas.

Por causa disso, as manifestações podem tomar várias formas: se invocadas propositalmente através de um ritual, as entidades alteram apenas pontos específicos da Realidade comunicados por um conjurador através de um símbolo (veja “Rituais”, na página 117).

Porém, se manifestadas espontaneamente, as entidades absorvem uma concepção fictícia que seja uma fonte exorbitante de Medo, algo que é temido ao mesmo tempo que não existe, e usa essa forma como um molde para sua própria manifestação, se tornando uma criatura paranormal (veja o **CAPÍTULO 7**).

Uma criatura não precisa necessariamente ser muito famosa ou conhecida para se tornar real, ela só precisa ter sido uma fonte de Medo muito poderosa. Assim, apenas uma pessoa poderia ser o suficiente para abalar a Membrana e gerar uma criatura, desde que sentisse um Medo exorbitante.

Por causa disso, investigar a origem de uma criatura antes de enfrentá-la é extremamente importante. Como todas as criaturas manifestadas são influenciadas por ideias já existentes, é sempre possível descobrir a melhor maneira de derrotar um monstro através da fonte de Medo que o originou.

As entidades também podem se manifestar atrelando-se a objetos que tenham sido fonte de Medo. Tais objetos são conhecidos como itens amaldiçoados (veja a página 144), e podem ter propriedades paranormais ou serem usados para conjurar rituais.

O ESTADO DA MEMBRANA

Os acadêmicos da Ordem da Realidade dividem o estado da Membrana em cinco categorias. Impedir a deterioração da Membrana é um dos principais objetivos dos agentes da organização, e missões em lugares onde a Membrana está quase arruinada podem ser verdadeiras corridas contra o tempo.

Intacta

Supostamente o estado original e perfeito da Membrana. Apesar de um evento quase impossível, existem registros ao longo da história humana de lugares específicos dentro da Realidade que tiveram a Membrana intacta, pelo menos por algum momento. Nenhuma manifestação paranormal pode acontecer dentro de um lugar com a membrana Intacta. Ou seja, nenhum ritual pode ser conjurado, nenhuma criatura pode ser invocada, nenhum poder paranormal pode ser ativado. Se uma criatura ou outro tipo de manifestação paranormal invadir fisicamente um ambiente com a membrana intacta, esse ambiente automaticamente se torna estável. Não se sabe o que poderia levar a Membrana a se tornar intacta em um ambiente.

Estável

O estado mais almejado por agentes da Ordem, considerado altamente seguro. Nenhuma criatura pode se manifestar em um lugar com a Membrana estável. Apenas rituais de 1º círculo podem ser conjurados em um local com a Membrana estável, e não podem ser aprimorados para suas versões Discente e Verdadeiro. Rituais de Medo não podem ser conjurados. Criaturas paranormais não conseguem se manifestar em um local com a Membrana estável, mas

podem invadi-lo se tiverem se originado em outro local, e conseguem usar seus poderes normalmente. Para a Membrana se recuperar de danificada para estável é necessário a passagem de muitos anos sem acontecimentos que sirvam como fonte de Medo. A quantidade exata de tempo para a Membrana se tornar estável varia de lugar para lugar.

Danificada

O estado mais comum encontrado por agentes da Ordem em suas missões. Todas as regras se aplicam como descritas no livro: todos os rituais podem ser conjurados e todos os poderes paranormais podem ser ativados. Criaturas de até 300 VD podem se manifestar. Criaturas acima de 300 VD podem entrar em um local com a Membrana danificada se surgirem em um local com a Membrana arruinada ou rompida.

Arruinada

O estado mais assustador já registrado, causado por desastres catastróficos ou massacres indescritíveis. Um ambiente ilógico, onde até mesmo as leis da física e as regras da Realidade podem se curvar à presença soberana do Medo. Existe mais do Outro Lado do que da Realidade nesse local. Todos os rituais são conjurados em sua versão Verdadeira, sem que o conjurador precise pagar mais por isso e mesmo que ainda não tenha a capacidade de aprimorá-lo. Qualquer criatura pode se manifestar em um lugar com a Membrana arruinada. Criaturas também são mais poderosas em um ambiente como esse. Elas recebem:

♦ +10 em testes de ataque

♦ +2 dados de dano do mesmo tipo em todos os seus ataques

♦ resistência a dano 10
(cumulativo com qualquer resistência que a criatura já possua)

Estar dentro de um ambiente com a Membrana arruinada é uma experiência enlouquecedora: o sentimento, as memórias e a própria percepção do tempo parecem perder o sentido. No início de cada cena num ambiente com a Membrana arruinada todos os personagens sofrem 1d6 pontos de dano mental.

Rompida

Um estado hipotético, que nunca foi registrado dentro da Realidade. A ausência das regras, um lugar tocado diretamente pelo Outro Lado. Não é possível determinar o que seria possível dentro de um lugar como esse, mas a possibilidade de sua existência assombra até mesmo os agentes mais experientes da Ordem.