

# ENTIDADES DO OUTRO LADO

É impossível, para alguém dentro da Realidade, saber com certeza o que acontece no Outro Lado. O paranormal esconde mistérios e surpresas, mas após muitos anos observando suas manifestações, foi possível determinar algumas constantes.

Até onde se descobriu, o Outro Lado é dividido em cinco elementos, entidades que se manifestam dentro da Realidade através de eventos paranormais. Estas são nomeadas *Sangue, Morte, Conhecimento, Energia e Medo*.

Todas as manifestações de um mesmo elemento estão relacionadas — por exemplo, todos os Zumbis de Sangue são manifestados pela mesma entidade, e se comportam de maneira similar.

Por isso, manifestações do mesmo elemento não agem com eficiência umas contra as outras. Um ritual que causa dano de Energia é pouco eficaz contra uma criatura de Energia, já que isso implica na entidade agredindo a si mesma.

Isso não significa que todas as criaturas estão diretamente ligadas entre si: ao se manifestar dentro da Realidade, cada uma se torna isolada pelo Medo das leis lógicas que tentam corromper. Um Zumbi de Sangue não sente a dor de um golpe que outro recebeu, apesar de ambos serem manifestados pela mesma entidade.

Ocultistas experientes notam que as entidades parecem ter objetivos ou vontades próprias. Talvez o Outro Lado não seja tão ilógico? Porém, desvendar esse mistério é um caminho ardiloso e que já levou muitos à loucura.

Tudo que se acredita saber de cada elemento vem de registros e anotações de pessoas com afinidade a cada elemento específico. Quanto mais alguém transcende (e mais exposição paranormal adquire), mais forte é sua afinidade com a entidade escolhida e mais memórias retém da conexão com o Outro Lado.

Mas a maioria desses relatos é inconsistente e conflitante — como se a percepção do Outro Lado e suas entidades pudesse ser igualmente singular e distorcida perante o ego de cada observador que se conecta com o paranormal.

Isto significa que o ritual de transcender não necessariamente seja um vínculo direto para se comunicar com o Outro Lado, e sim uma maneira de acessar a percepção do Outro Lado já esquecida dentro de você.

É perceptível e constante, entretanto, que as entidades do Outro Lado têm algum tipo de relação entre si. Cada elemento é especialmente eficaz contra um outro elemento específico, com rituais e criaturas agindo de forma mais agressiva e eficaz ao se defrontarem.

Porém, vale reforçar que ser eficaz contra uma entidade não torna esse elemento resistente a ela — os elementos são resistentes apenas a si mesmos.

Nessa relação, uma entidade que tem vantagem em relação à outra é nomeada “elemento opressor”. Por exemplo, a Morte é o elemento opressor do Sangue — ou seja, rituais de Morte têm vantagem contra criaturas de Sangue, mas criaturas de Morte não têm vantagem ao sofrerem rituais de Sangue.

**O OUTRO LADO NÃO PODE SER COMPREENDIDO PELA MENTE HUMANA. NUNCA ESQUEÇA DISSO.**

ENERGIA

MORTE



MEDO



SANGUE



CONHECIMENTO

# SANGUE

## O FLUXO QUE BANHA O OUTRO LADO

A entidade dos sentimentos: fome, dor, amor, ódio, paixão, obsessão. O Sangue busca a intensidade e tudo que envolve sentir uma emoção extrema agrada essa entidade.

A manifestação física do elemento de Sangue na Realidade é um líquido vermelho, espesso, pegajoso e pesado, com um cheiro único e desagradável. A comparação mais próxima seria o odor de uma tonelada de carne apodrecida banhada em uma piscina dos piores fluidos corporais que você possa imaginar.

A similaridade de sua aparência com o sangue humano foi o que levou este elemento a receber o nome "Sangue" dentro da Realidade. Apesar disso, análises científicas de amostras de Sangue não apontam nenhuma similaridade com materiais orgânicos da Realidade, e a tentativa de compreensão do comportamento das células que formam as criaturas de Sangue já infectou inúmeros cientistas com comportamentos obsessivos, enlouquecendo-os sem respostas concretas.

Criaturas de Sangue são bestiais, agressivas e nojentas, sendo em sua maioria cegas, mas com seus outros sentidos extremamente aguçados, especialmente o tato. Por exemplo, zumbis de sangue, a criatura de Sangue mais manifestada, possuem peles expostas tão sensíveis que detectam presenças ao seu redor através da alteração sutil da corrente de vento causado pela movimentação e respiração de seus alvos. Eles "enxergam" através da dor.

Rituais e poderes de Sangue estão associados a alterações físicas e agressivas, com resultados nojentos e brutais. Um ocultista de Sangue dificilmente terá total controle e discernimento das próprias ações. Quanto mais exposição paranormal uma pessoa com afinidade a Sangue tiver, mais próxima de uma criatura bestial ela estará - tanto visualmente quanto psicologicamente.

O comportamento da entidade de Sangue parece ser devorar e consumir o máximo de carne e sangue disponível na Realidade, causando o máximo de dor da maneira mais intensa e extrema possível.

O Sangue é a entidade mais comumente encontrada por agentes da Ordem graças às condições necessárias para sua manifestação: ambientes onde violência e dor excessiva foram presenciados. Graças a isso, um velho dizer se tornou popular dentro da Ordem: "TUDO COMEÇA PELO SANGUE".

A entidade de Sangue é associada com: vermelho, sangue, bestialidade, lâminas, metal enferrujado, carne, órgãos, violência explícita ("gore"), brutalidade, músculos, crescimento corpóreo, descontrole emocional, extremos, obsessão, inconsequência, etc.

Possíveis consequências da afinidade com Sangue: sentidos aguçados, sensibilidade a dor, veias saltadas, olhos vermelhos, dentes e unhas afiadas, instabilidade emocional, queda de cabelo e pelos, hipertrofia, etc.

Os sentimentos extremos do Sangue superam a razão e a calmaria do Conhecimento.

## O SANGUE É O ELEMENTO OPRESSOR DO CONHECIMENTO

“Como um oceano vermelho infinito se espalhando pelos céus, formando ondas de um Líquido agressivo, brutal, violento e insaciável. Um fluxo infinito de sentimentos, angústia, paixão, ódio. É como uma tormenta vermelha sem fim, onde as ondas se quebramumas contra as outras, como se tentassem se devorar, e o som resultante desses impactos parecem rosnados demoníacos ecoando por uma imensidão descontrolada.”



# MORTE

## TODAS AS COISAS PRECISAM DE UM FIM

A Morte é a entidade da espiral do tempo. Ela busca os momentos vivenciados, distorcendo a percepção egóica da existência de cada indivíduo para seu agrado.

A manifestação física do elemento de Morte na Realidade é o lodo, um líquido preto, gelatinoso e espesso que parece se movimentar por conta própria. O lodo é altamente inflamável e contém um cheiro específico que lembra uma mistura de cinzas, enxofre e mofo. A exposição direta do lodo a materiais orgânicos da Realidade resulta numa espécie de parasitação, com a degradação gradual do material original e o aumento da quantidade de lodo como consequência.

Criaturas de Morte são apáticas e sofisticadas, sempre demonstrando crueldade, frieza e indiferença, com movimentos que parecem inconstantes e anacrônicos.

A percepção temporal das criaturas de Morte é completamente distorcida, com algumas criaturas percebendo a Realidade de forma extremamente acelerada, enquanto outras concebem tudo em uma lentidão extrema, como se o universo estivesse em câmera lenta e cada segundo levasse anos para transcorrer. Algumas criaturas espiralizam através de percepções diferentes, em momentos se tornando temporalmente aceleradas e logo em seguida desacelerando interinamente.

Rituais e poderes de Morte são associados a distorção temporal ou a degradação orgânica, seja pela percepção do tempo alterada fisicamente ou psicologicamente. Nada que foi tocado pela Morte pode voltar ao que era antes. Um ocultista de Morte pode, por exemplo, ter sua mente extremamente acelerada, mas ainda ser obrigado a mexer seu corpo lentamente. Ter afinidade com a Morte normalmente resulta em uma personalidade mais fria e apática, além de uma desafetação do impacto da morte e do fim.

O comportamento da entidade de Morte parece girar em torno de si mesma, buscando a aplicação de "energia potencial" dedicada a espirais. Cada segundo que alguém passa examinando ou

contemplando uma espiral é um segundo que esse mesmo alguém poderia estar fazendo outras escolhas, vivenciando outros momentos, realizando outras ações... Todos esses momentos potenciais que poderiam ter acontecido mas não existiram por causa da Morte são denominados "energia potencial" ou "entropia", e parecem ser o principal propósito da entidade. A Morte consegue se fortalecer e absorver os momentos que nunca aconteceram graças à própria entidade.

A entidade de Morte é associada com: espirais, lodo, cor preta, desaceleração, aceleração, repetição, envelhecimento, imortalidade, cinzas, ossos, esqueletos, tentáculos, coisas entrelaçadas, objetos arcaicos, pedras, poeira, indiferença, fim, começo, infinito, cristais, isolamento, solidão, etc.

Possíveis consequências da afinidade com Morte:  
pele acinzentada, cabelos brancos ou pretos,  
olhos completamente pretos, faixas marcadas  
no rosto, sangue escurecido ou preto,  
envelhecimento espontâneo, reflexos  
acelerados, emagrecimento,  
alterações na estrutura  
ósssea, etc.

A distorção temporal da Morte arruina  
a percepção carnal do Sangue.

## A MÓRTE É O ELEMENTO OPRESSOR DO SANGUE

“Como uma espiral no centro de um espaço-tempo infinito, no qual cada instante é ao mesmo tempo eterno e instantâneo, o Lodo escuro é um redemoinho que suga e preserva os momentos devorados pela Morte. Essa imensidão espiral encara a sua alma, anseando o seu futuro e fazendo você perceber: você é insignificante perante o esplendor do tempo.”



# CONHECIMENTO

SABER TUDO É PERDER TUDO

O Conhecimento é a entidade da consciência. Descobrir, decifrar, entender, aprender. Ter a própria percepção do Outro Lado e suas entidades agrada o elemento de Conhecimento.

A manifestação física do elemento de Conhecimento é o registro escrito do Outro Lado, usualmente identificado como os Sigilos do Outro Lado, uma linguagem incompreensível formada de símbolos multifários. Quando uma pessoa Transcende e se conecta completamente com o Outro Lado, ela também se torna fluente na linguagem do Conhecimento durante esse transe, mas é obrigada a esquecer-la no fim dele. A tentativa de traduzir os Sigilos do Outro Lado para qualquer linguagem compreensível da Realidade já levou os mais experientes linguistas à insanidade irremediável.

Criaturas de Conhecimento são lógicas e racionais, apresentando alguma forma de consciência do que são e das ações que tomam, com motivações individuais entre si. Muitas criaturas de Conhecimento não tem uma forma física e se manifestam apenas de forma imaterial, como alucinações, pesadelos ou possessões. Grande parte das criaturas de Conhecimento são originadas de mentes humanas corrompidas pelo Outro Lado, borrando a linha entre a definição do que é uma criatura paranormal e um ser da Realidade.

Rituais e poderes de Conhecimento são sempre direcionados à percepção da Realidade e manipulação da consciência humana, além de qualquer meio de comunicação envolvendo o paranormal.

Apesar de seus efeitos serem subjetivos ao observador, manifestações de Conhecimento também podem causar efeitos físicos reais, com o Outro Lado sobrepondo as regras físicas da Realidade e as reescrevendo singularmente naquele espaço restrito. O processo de modificação e destruição física dentro da Realidade através do Conhecimento é conhecido como "Inexistir". É como se a entidade pudesse reescrever o código da Realidade, reprogramando cada átomo a uma versão alternativa da Realidade onde o alvo afetado simplesmente nunca existiu.

O comportamento da entidade de Conhecimento parece estar diretamente conectado com a ideia de descobrir, lembrar e registrar eventos e informações. Acontecimentos que foram uma grande origem de Medo marcados em textos, palavras ou sigilos são uma das principais fontes de invocação da entidade do Conhecimento. Ter afinidade com o Conhecimento normalmente resulta em uma personalidade mais lógica, estratégica e manipuladora.

Compreender completamente o Conhecimento seria o equivalente a compreender completamente o Outro Lado.

A entidade de Conhecimento é associada com: textos, amarelo, branco, ouro, sigilos, lógica, razão, ordem, organização, calmaria, máscaras, pergaminhos, sussurros, alma, consciência, alucinações, sombras, memórias, sonhos, desespero, regras, justiça, equilíbrio, cordas, etc.

Possíveis consequências da afinidade com Conhecimento: olhos amarelos ou brancos, inscrições na pele, apatia, aura dourada, membros (braços, pernas, dedos) alongados e finos, ossos frágeis, desaparecimento de lábios/boca e orelhas, olheiras profundas, etc.

A razão e lógica do Conhecimento reintegram e suprimem o caos da Energia.

## **o CONHECIMENTO É o ELEMENTO OPRESSOR DA ENERGIA**

»Na imensidão do Outro Lado, existe um ruído crescente. Um som familiar, que desperta uma nostalgia desconfortável, uma Lembrança que parece inalcançável no fundo da mente humana. Ele fica cada vez mais alto até beirar o insuportável.

E então é possível perceber: esse som não era um ruído. Eram vozes, como se milhões de pessoas gritassem em um coro desesperado. Uma cacofonia de palavras, possibilidades, histórias e pesadelos.

E todas essas histórias ensurdecedoras, todo esse conhecimento infinito ao seu redor grita a mesma coisa. A verdade impossível que você deveria ter esquecido.“

# ENERGIA

## O CAOS É INEVITÁVEL

Energia é a entidade do CAOS. Tudo que não pode ser controlado, o intangível, a anarquia. A mudança constante, o frio e o calor. Tudo que envolve o inesperado e a transformação agrada a entidade de Energia.

Criaturas de Energia são caóticas e imprevisíveis, agindo muitas vezes de forma completamente irracional e aleatória.

Não é incomum uma criatura de Energia estar associada a uma forma imaterial, como um programa de computador ou uma onda sonora dentro de uma gravação.

Rituais e poderes de Energia costumam ter uma variação do resultado exorbitante, onde uma mesma manifestação é capaz de causar um efeito sutil ou extremo. As distorções da Realidade causadas pela Energia estão associadas à transformação de elementos naturais, como temperatura, vento, electricidade, fogo e água.

A entidade de Energia, ao contrário das outras entidades, parece não seguir um padrão ou lógica específica. Seus objetivos parecem estar conectados apenas com o seu próprio entretenimento, a qualquer custo. Tentar compreender as motivações da entidade de Energia já foi a razão da insanidade de muitos ocultistas.

A manifestação física do elemento de Energia é uma matéria paranormal plasmática em constante transformação, que não consegue ser compreendida completamente pelo cérebro humano, e por causa disso, aparenta ser visualmente translúcida graças ao conflito da própria mente tentando sobrepor à imagem pelo que logicamente deveria estar lá. Apesar de ser uma manifestação que não é nem líquida, nem gasosa e nem sólida, o plasma de Energia pode ser golpeado fisicamente.

A entidade de Energia é associada com:  
Caos, anarquia,  
inconsistência,  
transformação,  
luzes, chamas,  
explosões,  
água, frio,  
calor, cobre, eletricidade,  
tecnologia, cabos, neon, fantasmas,  
espíritos, auras, risadas,  
descontrole, aleatoriedade, rosa,  
roxo, verde, etc.

Possíveis consequências da afinidade com Energia: olhos multicoloridos, veias brilhando, tiques incontroláveis, tremedeira, hiperatividade, queimaduras, cabelo e pelos com cores vibrantes, partes do corpo mescladas a tecnologia ou metálicas, olhos brilhando no escuro, etc.

# INEVITÁ

A transformação da Energia sobrecarrega os efeitos da distorção da Morte.

**A ENERGIA É O ELEMENTO OPRESSOR DA MORTE.**

“É possível enxergar o que só pode ser descrito como uma galáxia inteira se transfigurando simultaneamente. As estrelas, porém, não parecem distantes e estáticas: todas elas estão colidindo, se mesclando e se deformando, sem fim nem começo. O ambiente todo gira descontroladamente para direções opostas, em uma sequência de explosões de energia e chamas brilhantes fluindo para todas as direções. É um espetáculo de fogos de artifício de cores infinitas, ilógico e caótico, como supernovas implodindo em constante transformação.”



O Medo é o elemento mais misterioso do Outro Lado e não pode ser descrito como as outras entidades. Todas as manifestações do Outro Lado dentro da Realidade são invocadas através do Medo.

A manifestação física do Medo em sua forma pura na Realidade parece ser impossível de especificar detalhadamente, mas os raros relatos daqueles que acreditam ter presenciado o Medo o descrevem como uma distorção irreal similar a uma "chama transparente prismática de todas as coisas", ou até mesmo citando a sua presença como um "vislumbre de Deus", explicando o sentimento de que seu próprio cérebro parecia censurar as memórias propositalmente, como numa tentativa de se proteger da incapacidade humana de processar um evento impossível, algo como um trauma consciente e vivo.

Apesar disso, acredita-se que a névoa ilógica encontrada em ambientes com a Membrana danificada seja uma das formas sutis de perceber a presença pura do Medo na Realidade, assim como alguém poderia sentir o calor antes de perceber a presença do fogo.

# O MEDO É INFINITO

Algumas criaturas associadas diretamente com o Medo podem transcender as "regras" de seus próprios elementos, e enfrentá-las envolve processos muito mais complexos e minuciosos do que simplesmente combater até serem destruídas. Criaturas de Medo sempre parecem estar associadas com enigmas e mistérios convolutos que podem ser decifrados.

Rituais e poderes de Medo também estão diretamente envolvidos com a desconsideração das regras do Outro Lado, capaz de feitos aterrorizantes. Aqueles capazes de se conectar com o Medo e invocá-lo diretamente, denominados "Marcados", são os seres mais perigosos e poderosos da Realidade.

As "Marcas" — entidades que parecem escolher se conectar com pessoas específicas através do Medo — são um grande mistério. Todos os Marcados são livres das "correntes da Realidade" que tecem o destino, e por isso são capazes de alterar até mesmo o próprio Outro Lado.

Todas as histórias são sobre os Marcados.

Apesar de ser nomeado "Medo" pelos habitantes da Realidade graças à associação com o medo sentido por humanos, que aparenta ser o fator principal das manifestações do Outro Lado, o Medo não parece estar de fato conectado com a percepção dentro da Realidade. Na verdade, talvez o mistério seja o oposto disso.

Talvez o terror inherentemente natural no cérebro de todos os seres vivos seja apenas o reflexo de uma presença deixada pelo próprio Medo dentro da Realidade antes do início de todas as coisas. A concepção de algo assim seria impossível... Mas o Medo é impossível.