


A REALIDADE E ALÉM

ALÉM DO NOSSO MUNDO, AS FRONTEIRAS DA REALIDADE SE ESTENDEM ATRAVÉS de reinos fabulosos, planos de existência e dimensões paralelas. Os limites que dividem a terra dos vivos do domínio dos mortos é o chamado tecido da realidade, uma cortina invisível constituída de fluidos de ectoplasma e formada a partir da consciência coletiva da humanidade, segundo os malakins teorizam. Incapazes de compreender e lidar com fenômenos místicos e inexplicáveis, os mortais teriam erguido, inconscientemente, uma barreira de defesa psíquica, sustentada pela energia suprema que deriva da alma.

Em termos práticos, o tecido age como uma película, dificultando, no plano físico, a invocação de qualquer efeito sobrenatural, sejam as divindades celestes, seja a mágica humana. O tecido existe tão somente na esfera material, manifestando-se de forma mais ou menos densa de acordo com a região. Áreas urbanas ou públicas têm a película espessa, enquanto localidades selvagens ou santuários apresentam espessuras mais finas.

Todos os anjos são dotados da capacidade de cruzar o tecido – ou, mais precisamente, de se materializar e se desmaterializar, alcançando primeiramente o plano astral, a camada mais rasa do mundo espiritual.

De lá, podem ascender a suas dimensões de origem (como o céu) através de túneis denominados vórtices, ou se embrenhar mais profundamente nos reinos espirituais, viajando ao plano etéreo, ao plano das sombras ou ao mundos dos sonhos.

Enquanto os planos de existência (astral e etéreo, principalmente) são reflexos distorcidos do mundo físico e são alcançados transpondo-se essas “cortinas”, as dimensões paralelas são regiões afastadas, acessíveis através dos vórtices mencionados anteriormente.

O Mundo Espiritual

PLANO ASTRAL

O plano astral é a camada mais rasa do mundo espiritual. Trata-se de um reflexo do mundo dos vivos, em tonalidades incolores, difusas e nebulosas. É igualmente o lar dos fantasmas, criaturas ainda presas à terra por suas pendências vitais, atormentadas por angústias que as impedem de seguir adiante.

Os objetos e seres do plano físico podem ser observados a partir do astral, mas figuram como manchas translúcidas, intocáveis, iguais aos fantasmas avistados na terra. Os artefatos de natureza exclusivamente astral são chamados de quimeras.

Em regiões onde o tecido é flexível, não raro os fantasmas podem ser avistados, produzindo aparições assustadoras. O que se vê, todavia, não é a entidade, mas sua imagem projetada no véu. Da mesma forma, é possível causar agitações no tecido, como gotas tremulantes num lago, tendo como resultado sussurros ou tremores no plano material, fenômeno mais conhecido como *poltergeist*.

As leis físicas do plano astral são distintas daquelas do mundo físico. A gravidade não existe, permitindo que o viajante flutue em todas as direções, transpondo portas, pisos e muros. Uma técnica relativamente famosa, apelidada de Cortina de Aço, impede a invasão através do astral e dificulta a materialização, “travando” o tecido. O efeito pode ser produzido por meio de feitiços ou divindades.

PLANO ETÉREO

O plano etéreo, a camada mais profunda do mundo espiritual, é separado do plano astral por uma película denominada barreira etérea, uma cortina semelhante ao tecido da realidade, porém ainda mais grossa, que só pode ser ultrapassada em áreas onde há “rasgos” de acesso, as populares fendas. Através dessas fendas, o visitante chegará a um reino que se parece com o mundo real, mas sem os reflexos da atividade humana.

O plano etéreo é povoado por espíritos nativos, muitos dos quais foram deuses de civilizações antepassadas, criaturas poderosíssimas que ainda vivem nos tronos de suas fortalezas quiméricas. Dos deuses egípcios aos heróis gregos, passando pelas fadas germânicas e os dragões japoneses, todos são entidades naturais do plano etéreo.

Os seres etéreos, contudo, não precisam necessariamente pertencer a culturas ancestrais. Qualquer figura deificada, mesmo objetos ou sentimentos, pode acabar se manifestando através da barreira. Uma imagem pública que passa a ser adorada, a veneração diária por aparelhos de televisão ou as preces feitas a um artista após sua morte podem todas gerar duplicatas etéreas.

Para os anjos, o plano etéreo é um lugar perigoso, uma zona de reunião dos velhos deuses, contra os quais os arcanjos estiveram em guerra em um passado remoto (ver “As Guerras Etéreas”, no texto “Cronologia celeste”).

PLANO DAS SOMBRAS

Acessado a partir do astral, o plano das sombras é uma camada intermediária, onde vagam os espectros, antigos fantasmas que se tornaram maléficos ao potencializar suas angústias e dores. Frequentemente, os espectros atravessam a fronteira e emergem no plano astral, para a partir de lá sugar a energia tanto de outros espíritos quanto de seres humanos, rastreáveis através da membrana.

O plano das sombras é uma cópia sombria do mundo físico, onde a paisagem terrena se manifesta em ruínas, árvores murchas e nuvens negras, carregadas.

MUNDO DOS SONHOS

O mundo dos sonhos está separado do plano astral pela zona onírica e parece ter surgido a partir das flutuações psíquicas dos seres humanos. Como todos os seus equivalentes, essa camada é um espelho do plano físico, com adições geradas por estímulos do inconsciente. A contraparte onírica da casa de um escritor, por exemplo, pode ser povoada por seus personagens, enquanto a de um hospital psiquiátrico deveria incluir personificações dos mais cruéis pesadelos. Essas manifestações aparecem como criaturas, paisagens, objetos ou como sentimentos apenas.

O mundo dos sonhos costuma ser visitado pelos mortais durante o sono, mas os anjos podem acessá-lo caso consigam atravessar a zona onírica – façanha que geralmente começa com a perseguição de um espírito humano.

As criaturas oníricas podem interagir com os viajantes ou mesmo atacá-los, embora raramente um celestial seja morto ou mesmo ferido nessas regiões ilusórias. No caso de um combate, o mais comum é o anjo ser lançado para fora, de volta ao plano astral, ao passo que os humanos costumam acordar nesse estágio.

A natureza instável do mundo dos sonhos faz dele o refúgio perfeito para entidades e espíritos que não desejam ser localizados. Teoriza-se que essa paragem é uma camada intermediária entre o astral e o etéreo, com esse último manifestando reinos e deuses veneráveis, que em essência são também derivados de sonhos e adorações coletivos.

DIMENSÃO DOS ESPELHOS

Outra região enigmática é a dimensão dos espelhos, que apesar do nome não é uma dimensão, e sim outro plano de existência, igual aos demais citados.

A dimensão dos espelhos, até onde se sabe, é tão somente um território de passagem, através do qual se abrem atalhos. Com a ciência dos poderes corretos, um viajante pode mergulhar em um reflexo e despontar em outro, em qualquer parte do mundo.

O plano é utilizado ainda como prisão, um cárcere destinado a reter certas deidades por demais perigosas.

Céu, Inferno e as Dimensões Paralelas

Diferentemente dos planos de existência, as dimensões paralelas são zonas afastadas do cosmo, territórios isolados que permeiam nosso universo como pétalas ao redor de um núcleo. Elas se formaram a partir das ondas de energia geradas pelo fulgiston e lembram bolsões, bolhas flutuantes na sombra do espaço. Imagine uma toalha esticada sobre a mesa. Agora, empurre-a. Os vincos sobrepostos ao tecido seriam vagamente semelhantes aos efeitos dessa dispersão.

Cada dimensão tem um conjunto próprio de leis, mas suas bordas são finitas, de extensão limitada, muito embora possam ser desconhecidas, tão grandes como planetas, sistemas ou mesmo galáxias.

As duas principais dimensões que servem aos interesses da terra são o céu e o inferno, por abrigar seres que interagem com a raça humana (anjos e demônios). Afora essas, a terra nórdica de Asgard e a fabulosa Arcádia (superiores), bem como as obscenas masmorras do Hades e a vastidão desolada do Limbo (inferiores), são exemplos de dimensões alheias à nossa esfera universal.

Portais, Vórtices, Vértices

Há três principais classes de “túneis” que conectam as dimensões – os portais, os vórtices e os vértices.

PORTAIS

Os portais são o tipo de conexão mais visado e também o mais raro. Eles ligam o mundo físico a determinada dimensão superior ou inferior, permitindo a passagem direta da entidade ao mundo material, sem o gasto de energia ou a necessidade de materialização – a criatura ingressa no reino dos homens em sua forma espiritual, técnica muito usada por feiticeiros para conjurar demônios ou bestas extraplanares. De igual maneira, um mortal pode, ainda vivo e carregando seu corpo material, cruzar um portal e chegar ao inferno, ao céu, a Asgard, ao Hades ou a

qualquer outra esfera do gênero. Por suas propriedades tão delicadas, os portais são geralmente de ação temporária, estando limitados pelo alinhamento dos astros, conjunções estelares, atividades climáticas ou material de sacrifício.

VÓRTICES

Os vórtices diferem dos portais por abrir-se a partir não do mundo físico, mas do plano astral. Muitos deles são permanentes e, por conseguinte, guardados por experimentados vigias, criaturas que detêm o poder de lacrar as entradas, impedindo o ingresso de quaisquer viajantes. Para os alados, os vórtices funcionam como pontos de ascensão aos Sete Céus, “escadas” através das quais eles regressam ao paraíso. Os vórtices são comumente abertos em localizações geográficas do plano astral, mas alguns deles são móveis, enquanto outros, menos comuns, são de atividade efêmera, instalados pelos serafins para transportar um coro específico de anjos (na necessidade de uma missão, por exemplo).

VÉRTICES

Por fim, os vértices não são propriamente conexões místicas. São sítios, gerados natural ou artificialmente, onde ocorre uma interseção entre os planos físico e etéreo. Lá, o tecido da realidade não existe, permitindo o encontro entre seres terrenos e entidades espirituais. Muitos vértices foram criados no passado para que os sacerdotes primitivos interagissem com seus deuses etéreos. A mitológica ilha de Avalon, o célebre monte Olimpo e os templos internos das pirâmides egípcias são exemplos de vértices.

Rios Oceanus e Styx

Caso o viajante não seja capaz de encontrar um portal ou de acessar um vórtice, poderá ainda recorrer a um dos dois rios que cortam as dimensões – o Styx e o Oceanus.

Não há registros, tampouco hipóteses sobre a origem desses canais, tão usados por anjos e deuses na antiguidade remota. Os rios atraves-

sam plagas sublimes e obscuras, podendo levar o navegante a praticamente qualquer parte do cosmo, contanto que ele conheça suas trilhas.

O rio Styx dá acesso às dimensões inferiores e é povoado pelos enigmáticos barqueiros, entidades que fazem o transporte de passageiros através das esferas cósmicas, mediante o pagamento de energia vital. Já o rio Oceanus desemboca nas dimensões superiores e pode ser percorrido sem o auxílio de marinheiros, mas guarda em si um traço peculiar: suas águas suprimem as radiações místicas, deixando vulneráveis mesmo os espíritos mais poderosos, enquanto seguirem seu curso.