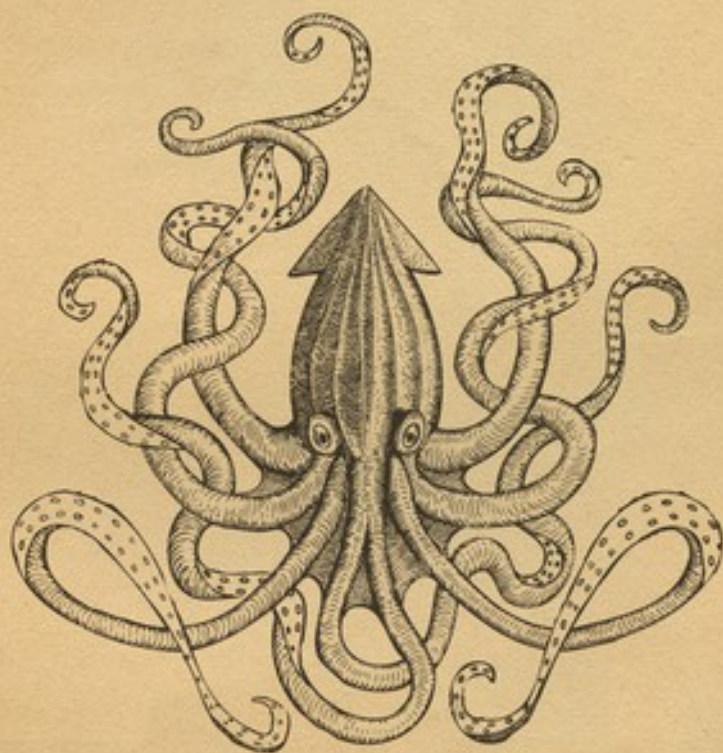


TRATTATO SUI
PERIGLI DEL
NOSTRO MONDO





Trattato sui
Perigli del
Nostro Mondo



Scritto nel 1977 dalla Melisiana Nerissa Olivia Van Bomen in
collaborazione con la Consoiteria degli armatori e dei naviganti di
Melidissa e la Biblioteca del Firmamento di Zuor.

I perigli del mare

Con il presente trattato voglio illustrarvi le diverse specie senzienti e bestiali che abitano i sette mari e che comportano un'importante minaccia e pericolo per noi creature terrestri quando solchiamo i mari e, talvolta non solo.

Queste temibili creature che infestano le nostre acque possono essere distinte in due generi in base alle loro capacità cognitive.

Il primo genere di cui andrò a discutere saranno i così chiamati "Antroposensi" cioè "in grado di essere consapevoli come gli esseri umani" mentre il secondo genere viene definito "Asensi" o, in gergo comune, "Mostri marini", in quanto sono veri e propri animali mostruosi.

Antroposensi

Gli esseri marini antroposensi sono creature dotate di intelletto e di consapevolezza più o meno marcati a seconda della famiglia di appartenenza. Sono in grado di organizzarsi a livello sociale e culturale, di utilizzare il ragionamento e i propri arti per produrre oggetti (di qualità normalmente inferiore ai nostri), di combattere con armi e di utilizzare poteri arcani di ignota provenienza.

Tra le famiglie di antroposensi conosciute troviamo gli uomini pesce, le sirene e i naga.

Uomini Pesce



Sono maestri marini umanoidi dalla testa di pesce e anfibia.
Sono esseri senza molto cervello, attaccano quando si sentono
minacciati o quando qualche avventuriero si aggira nel loro
territorio.

Sono organizzati in tribù nelle zone disabitate.
Vivono sulle scogliere o le arene. Non si allontanano mai
troppo dall'acqua. Si vestono di stracci e di ciò che
saccheggiano dai cadaveri dei naufraghi. Spesso si ricoprono
di alghe e conchiglie.

A volte possono essere al servizio di una Sirena.

Gli uomini pesce vengono definiti anche con il termine dispregiativo di "tacchini di mare" a causa del verso che utilizzano per comunicare sott'acqua molto simile al gogliottare di un tacchino.

Queste creature, come ben sottintende il nome, sono dotate di un corpo simile a quello umano, con quattro arti che permettono loro di nuotare perfettamente in acqua e di camminare e impugnare oggetti una volta che emergono da essa. La testa tuttavia è pesciforme, con presenza di branchie, pinne e scaglie.

La loro pelle è ricoperta da squame dai colori cangianti e metallici. Comunemente i colori tendono a variare dall'azzurro al verde all'argenteo, tuttavia non è difficile trovare colorazioni anche differenti così come le si possono trovare nei comuni pesci di mare. Queste squame sono piuttosto coriacee, il che conferisce agli uomini pesce una discreta resistenza alle temperature fredde delle acque più profonde e alle contusioni che possono ricevere. Nonostante ciò, per quanto possono sembrare belle e lucenti le loro scaglie appassiscono nel giro di poche ore una volta che la creatura è morta, perdendo ogni possibile utilizzo estetico o difensivo.

Gli uomini pesce, come gli altri antroposensi, hanno una particolarità, cioè la presenza contemporanea di due differenti sistemi di respirazione, che permettono loro di vivere sia dentro sia fuori dall'acqua per un tempo indefinito.

Struttura sociale

Gli uomini pesce vivono assieme in gruppi più o meno grandi che possono variare dalle poche unità alla centinaia. Essi praticano una forma di nomadismo marino per cui non si stanziano mai nello stesso luogo ma migrano da un mare all'altro a seconda delle loro necessità di sopravvivenza.

Non hanno una vera e propria struttura sociale. Si radunano in società-banchi come meccanismo di sopravvivenza, facendo leva sulla loro preponderanza numerica. Un banco di uomini pesce predatori è in grado di scovare un maggior numero di prede comunicandosi l'un l'altro, di circondarle e di avere più facilmente la meglio su di loro.

Durante l'anno diversi banchi si incontrano per la riproduzione in modo da rinforzare e aumentare di numero la loro specie e proteggere al meglio questo delicato momento. Questi periodi durano pochi giorni in quanto più banchi difficilmente riescono a convivere a lungo assieme senza rischiare incidenti e faide tra di loro. La loro ottusità li rende creature poco inclini al dialogo.

Solo in rari casi più gruppi si riuniscono tra loro fino a formare ammassi di centinaia di unità. Il primo caso è qualora i gruppi di uomini pesce si sentano gravemente minacciati da fattori esterni, il secondo caso, invece, è qualora trovino un capo che riesca ad assoggettarli.

Gli uomini pesce riconoscono come loro capo, da loro chiamato "Glava", solo un altro uomo pesce o una sirena. Quando in un banco è presente un Glava essi diventano un pericolo importante, anche per gruppi ben organizzati di combattenti.

Di norma gli uomini pesce sono creature disorganizzate, stolte, pavidе ed istintive che basano il loro combattimento sulla forza e sull'ampio numero, tralasciando la strategia finchè non rimangono in sottomarino. Solo a questo punto cominciano a cercare la salvezza nella fuga o ad adottare tattiche furtive. Nonostante la loro stupidità, la maggior parte degli uomini pesce è in grado di usare la magia.

Quando sono capeggiati da un Glava, tuttavia, gli uomini pesce diventano i loro servitori più fedeli, disposti persino a dare la vita per il loro condottiero. I rari uomini pesce Glava sono individui in grado di utilizzare oltre le normali armi, anche tecniche arcane molto avanzate. Più sovente i Glava sono delle sirene.

Gli uomini pesce sono istintivamente terrorizzati dai Naga, dai quali stanno più lontani possibile.

Sirene



Sono maestri marini con una società matriarcale.

A volte attaccano uomini e donne per mangiarceli, ma soprattutto amano affondare le navi dopo averle attrinate sugli scogli, in quanto considerano scandaloso che i terribili osino attraversare il loro dominio, il mare.

Dotate della classica coda da pesce, sono anche in grado di respirare aria e di camminare sulla terraferma all'occorrenza, anche se non si avventurano mai troppo lontano dall'acqua.



Quando escono dal mare, raccolgono pezzi di relitti e ciò che trovano arenato sulla sabbia e lo indossano come sfoggio del loro potere.



La coda delle Sirene è simile a quelle dei pesci, molto forte e che gli permette di raggiungere elevate velocità e di compiere balzi fuori dalle acque.

Le Sirene sono conosciute anche col nome di "Marinidi". Il loro aspetto è antropomorfo femminile. Ciò che le distingue dalle femmine umane sono il color della pelle che spesso assume tonalità azzurragnolo o perlacee e la tipica coda da pesce al posto delle gambe dei più variati colori. Le sirene portano con sé un fascino atavico e il profumo del mare. Molti racconti di chi ha avuto a che fare con loro ed è tornato vivo per raccontarlo, parlano di come queste siano creature assolutamente affascinanti, incantevoli, suadenti ed estremamente abiette. Costoro, probabilmente vittime di un sortilegio, sono rimasti talmente ammaliati da queste creature che, nonostante ne conoscano la perfidia, le servirebbero come cani fedeli divenendone dipendenti sotto il profilo affettivo e provocando un sentimento positivo nei loro confronti che può spingersi fino all'amore e alla totale sottomissione volontaria. Questa follia, che viene definita dagli eruditi del settore medico come "sindrome di Bejerod" - dal cognome del medico che per primo descrisse questa patologia - tristemente non è trattabile. Alcuni ritengono che la morte della sirena liberi i poveretti, altri che il richiamo del mare sarà per sempre nei loro cuori.

Le sirene hanno una particolarità fisica molto interessante, della quale gli eruditi che le studiano non hanno ancora capito il funzionamento, anche se le teorie di maggior successo accennano ad una magia intrinseca della sirena.

La parte inferiore del corpo, come precedentemente detto, è una lunga e sinuosa coda da pesce, tuttavia quando le sirene escono dalle acque per accedere alla terraferma, essa subisce un mutamento separandosi in due parti e trasformandosi in gambe vere e proprie, che della coda mantengono solo squame e colori.

Un'altra particolarità morfologica delle sirene riguarda il loro apparato sessuale.

Quando sono nel loro habitat naturale queste creature posseggono un apparato simile a quello dei pesci e possono essere sia femmine, sia maschi, sia entrambe le cose. Dalle ricerche effettuate dallo studioso Zvon Melis Ganon negli anni '50 dell'800, pare che le sirene possano scegliere quale sesso avere e cambiarlo a loro piacimento. Quando invece sono fuori dall'acqua non posseggono alcun apparato genitale.

Struttura sociale

Le sirene hanno una struttura sociale molto complicata che si basa su diverse variabili quali l'età, la potenza, il numero di sottoposti, l'estensione del territorio posseduto e forse anche altri fattori culturali a noi ancora sconosciuti.

Tra di loro le sirene hanno una malcelata sopportazione, ma il loro sistema sociale le porta a rispettarsi e ad evitare di muovere guerra aperta tra loro. Sono convinte sia più facile ottenere un vantaggio agendo in modo subdolo e strategico.

Essendo creature estremamente territoriali detestano condividere il proprio territorio con altre sirene, tuttavia per mantenere o innalzare il proprio stato sociale spesso cercano di estenderlo attraverso azioni politiche o tramite il legame di vita. Il legame di vita si potrebbe definire come un matrimonio, un contratto che lega due persone a vita. A differenza dei nostri matrimoni, il legame delle sirene è qualcosa che viene sfruttato per aver dei vantaggi e non per condividere sentimenti d'amore (i marinidi non provano questo tipo di emozione), inoltre non è un contratto firmato su un foglio di papiro ma è un vincolo indissolubile, forse magico, che si viene a creare tra queste creature.

Delle sirene così legate, per quanto possono odiarsi, difficilmente riusciremo a compiere atti estremamente deleteri verso le proprie compagne. Una ulteriore differenza tra il legame e il matrimonio come lo intendiamo noi è la possibilità di contrarlo tra più individui di questa famiglia di antroposensi.

Spesso si formano in questo modo delle piccole comunità di sirene che procreano tra loro e governano vasti territori. Raramente le sirene estendono la loro zona d'influenza sulla terraferma. In questo caso chiamano la terra conquistata colonia, ed è importante solo per le risorse che può fornire.

La zona di mare in cui abitano è il loro territorio, e considerano il passaggio delle navi una vera e propria invasione e dichiarazione di guerra: qualora ci si venga a trovare in una situazione di pericolo con una sirena, la soluzione migliore è cercare il dialogo ed evitare il combattimento. Queste creature infatti, al contrario degli uomini pesce, sono spesso disponibili alla trattativa, se sono convinte di poter trarne un vantaggio o qualora temono di essere in una situazione di grossa inferiorità.

Nel caso che il combattimento sia inevitabile bisogna prendere in considerazione che le sirene sono generali astuti e subdoli, molto esperte nell'utilizzo di poteri arcani e da non sottovalutare nel combattimento corpo a corpo. Inoltre sono in grado di radunare attorno a sé grosse colonie di uomini pesce, che potrebbero essere persino più organizzati del solito qualora reputino la sirena (o le sirene) i propri Glava.

Le sirene temono solo due cose: la perdita del proprio stato sociale e i Naga, per i quali provano un timore reverenziale e che osano come fossero delle divinità.

Naga

Esseri rari e cortichissimi, vivono nelle profondità marine. Sono creature sagge ma piuttosto disinteressate, amano farsi i fatti propri in fondo al mare e interagiscono di rado con le razze di superficie.

Talvolta, di persona o tramite creature marine loro serve, risalgono dalle acque in cerca di sapere, per osservare alcune configurazioni particolari delle stelle o per recuperare oggetti strani, preziosi o anche apparentemente senza importanza.



Sono potenti,
pericolosi e
sapienti, sarebbe
meglio non
disturbarli nel
loro sono...

I Naga, o draghi di mare, sono creature dalla forma dracónica e serpentina.

Ogni Naga è diverso, ma la forma generale è simile: al posto degli arti inferiori posseggono una lunga coda più simile a quella di un rettile che a quella di un pesce, un tronco umanoide dal quale spuntano due arti superiori - sebbene alcuni antichi trattati riportino dei disegni di Naga con quattro braccia - ed una testa serpentina. Il loro corpo è ricoperto da squame e scaglie e sulla testa talvolta troneggiano corna e creste. Purtroppo di questa famiglia di antroposensi si hanno poche conoscenze e, nel tempo, sono state trovate diverse loro rappresentazioni figurative sempre strutturalmente simili - coda e testa da rettile e corpo umanoide - ma con differenze anche importanti come un diverso numero di braccia, la presenza di corna, un tronco più squamoso o più simile alla pelle umana, un volto più serpentino o più dragonesco. Un'icona ritrovata vicino a Tianmen e databile circa all'ottavo secolo li ha rappresentati addirittura con i capelli.

A causa della loro potenza e pericolosità, della loro rarità e del loro stile di vita, di queste creature si conosce davvero molto poco. Solo pochi testi e pochi disegni riportano alcuni dati su di loro ma, purtroppo, molti di questi non sono affidabili e molte voci sono più leggende che informazioni attendibili.

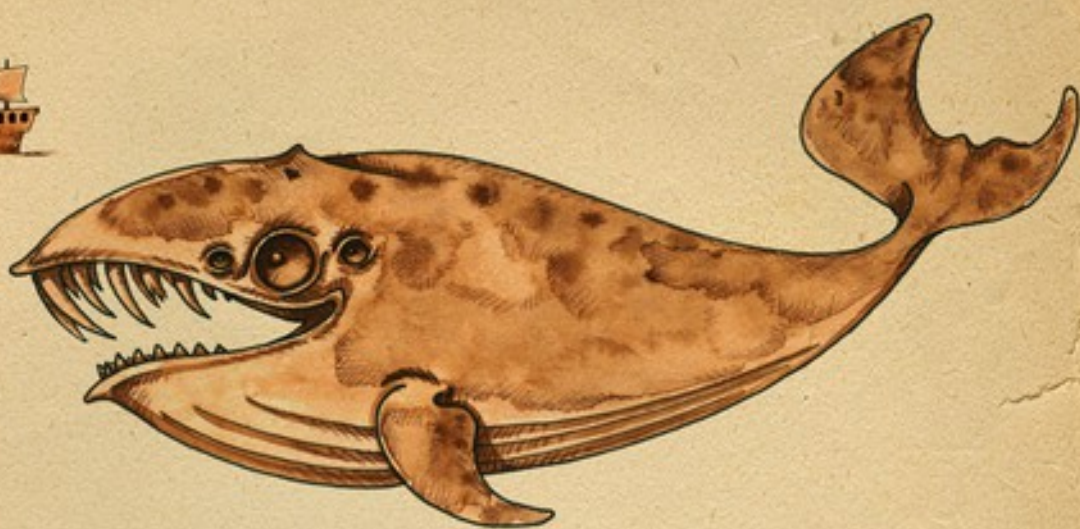
Quel che è certo è che i Naga sono creature dallo stile di vita solitario e indipendente, dalla lunga vita millenaria se non addirittura eterna. La maggior parte di loro difficilmente si interessa agli affari di noi terrestri e spesso alcuni di loro si comportano come padroni di vaste zone acquatiche o come loro guardiani.

Un'antica leggenda di Yantai spiega che i Naga sono spiriti dell'acqua incarnatisi in un corpo fisico. Secondo questa leggenda al mondo esisterebbero solo 7 Naga, uno per mare, e sarebbero i guardiani che ne preservano l'equilibrio.

Un'altra leggenda, stavolta di origine melisiana, racconta di un principe di Morea che decise di dare la caccia a tutti gli uomini pesce e sterminarli. Allora il Naga emerse dalle profondità marine e con un piccolo gesto affondò l'intera flotta di navi cacciatrici: solo pochi rimasero in vita per raccontare questo incontro terribile. Ma la storia non finì qui: il naga non era soddisfatto e scagliò una maledizione su Morea, che non vide il sole per una settimana, a causa del vento che radicava le piante e dei fulmini che bersagliavano i passanti, finché un giorno dalle acque del porto emerse la creatura, salì sulla terra ferma e raggiunse il palazzo dove pretendette il sangue di chi si era macchiato dell'eccidio ingiustificato delle creature marine.

L'unica soluzione fu rompere il principe e gettarlo tra le zampe del naga. Si racconta che la magia della creatura abbia torturato l'uomo per duecento anni, senza concedergli il lusso di morire: quando il corpo fu reso alla sua discendenza, respirava ancora, ma non era che un guscio vuoto, una prigione per la sua anima.

Asensi o Mostri Marini



I Sette Mari pullulano di creature mostruose in grado di divorare intere navi e di distruggere i Galeoni più robusti. Più ci si spinge al largo, più le dimensioni degli esseri marini aumenta, ma bisogna prestare molta attenzione anche alle acque basse e nelle secche, ivi infatti dimorano ed attendono creature sì più minute, ma altrettanto feroci.



Non bisogna affrontare il mare con leggerezza, in molti lo hanno scoperto a proprie spese.



Le creature marine classificate nel genere degli Asepsi, volgarmente chiamate mostri marini, possono appartenere a tantissime famiglie differenti. Ciò che accomuna questi esseri sono le enormi dimensioni e la loro immensa pericolosità: proprio per questo la caccia ai mostri marini, essenziale alla sopravvivenza di Melidissa, viene praticata solo da flotte appositamente attrezzate.

Tra i mostri marini più comuni possiamo elencare i serpenti marini, i calamari giganti, i kraken e le teoluta, ma esistono altre innumerevoli creature, alcune solo leggendarie.

I serpenti marini sono enormi creature acquatiche, feroci e distruttive. Il loro aspetto è quello di un mostro marino serpentiforme, con testa simile a quella di un serpente normale, di un drago o di un cavallo senza orecchie.

I calamari giganti sono abitanti delle profondità oceaniche che possono raggiungere dimensioni ragguardevoli e si stima che raggiungono tra i 10 e i 15 metri di lunghezza complessiva, di cui circa la metà sono di tentacoli. Difficilmente i calamari giganti salgono in superficie e ancora più raramente attaccano le navi. Le loro prede normalmente sono pesci, uomini pesce e sirene.

I kraken sono simili nell'aspetto ai calamari giganti, se non fosse che la loro dimensione è doppia. Sono anche questi abitanti tipici delle profondità oceaniche ma, essendo molto più aggressivi dei loro cugini, non disdegnano di salire in superficie per assalire navi e naviganti.

Le ticoluta infine sono una sorta di balene di dimensioni abnormi, con denti affilati, che si nutrono di pesci anche di grandi dimensioni come gli squali.

Tra realtà e leggenda

Qui di seguito tratterò di alcuni mostri marini che sconfinano più nella materia della mitologia e della leggenda che della realtà, per cui invito tutti voi lettori a leggere quanto segue per amor di conoscenza ma ricorrendo ad un ragguardevole uso della ragione.

La Naide, per esempio, sarebbe simile ad una lampreda e grande quasi quanto la città di Melidissa, e avrebbe fauci gigantesche con innumerevoli fila di denti aguzzi, tanto da poter risucchiare l'acqua del mare e rigettarla creando enormi vortici.

Le Ombracque vengono descritte come dotate di una grande testa rotonda, con un torso grigio dall'aspetto fumoso e di arti serpentine. Si dice che siano sacerdoti comegati in quanto, quando compaiono, sembra stiano pregando. Secondo racconti provenienti da Zuvon queste creature sembrano apparire dalle acque come scuro fumo e ribaltano le navi in preda all'ira qualora qualcuno osi rivolgere loro la parola. In queste storie narrano che se un ombracque si arrabbia, pretende che la ciurma assalita gli fornisca un barile che poi la creatura riempie di acqua di mare per farli comegare. Per evitare questo destino terribile, è necessario donare alla creatura un barile senza il fondo.

Le tartarughe isola, infine, sarebbero tartarughe di dimensioni talmente grandi che spesso i marinai che vi approdano credono di aver scoperto una nuova isola: avrebbero addirittura alberi e case sopra!

I perigli delle anime risvegliate

Con il presente trattato vi esporrò il tema delle creature comunemente chiamate non morti.

I non morti sono creature morte che per qualche motivo si rialzano, e sono perlopiù esseri maligni, mostruosi e maledetti. Sono state proposte molte teorie per dare una spiegazione alla nascita di questi mostri.

A Yontai si pensa che essi si formino in seguito a una condizione generale di disarmonia. I melisiani hanno mille supposizioni, ma credono più di tutto che il problema della non morte sia dovuto a trascuratezza o errori nella sepoltura di un individuo. A Zuen imputano l'origine del problema alle forze malvagie dell'Ombra. Altri ancora credono che si tratti di una magia particolare, praticata in segreto da sinistri individui. Queste sono soltanto alcune delle possibili e probabili - ma non certe - teorie su questo mistero.

Le certezze in questo campo sono assai poche, ma pare assodato che ci sia una relazione tra una morte violenta, o una lunga agonia, e la probabilità di tornare come nonmorti: inoltre, se il cadavere non è disponibile, lo spirito può tornare svincolato dalla sua forma fisica, ed essere quindi molto più temibile. Come se non bastasse, a volte i nonmorti possono essere uccisi e ricanimarsi, finché non si procede alla loro distruzione definitiva o alla loro pacificazione.

Secondo gli insegnamenti della Sabondi, è meglio procedere alla pacificazione, quando possibile, piuttosto che alla distruzione (con le armi o con gli incantesimi), perché questo aumenta le probabilità che l'anima legata giunga alla salvezza.

Di seguito vi riporterò la descrizione dei non morti così come sono conosciuti, secondo la classificazione di Amhan (1591), affinché possiate sapere in cosa vi imbattete e come operare per risolvere la situazione. Consigliamo tuttavia a coloro che non sono addestrati al combattimento di chiamare aiuto e prediligere la fuga se possibile. Ogni tipo di non morto ha due ranghi al suo interno, e il secondo tipo è sempre più pericoloso. I non morti che mantengono un corpo vengono chiamati genericamente "Corpus", mentre gli altri vengono denominati "Senka" e sono molto più temibili delle loro controparti.

Burattini

Questo è il più comune genere di non morti in cui ci si può imbattere. Sono creature aggressive, incapaci di comunicare e ragionare. Quando si ha a che fare con loro le uniche soluzioni sono la fuga o il combattimento. Questi non morti sono resistenti ma risentono dei danni provocati dalle comuni armi per cui chiunque è in grado di ferirli.

I burattini vengono distinti in zombi e ombre.

Zombie corpus



Sono facilmente riconoscibili per il loro aspetto cadaverico, l'emissione di grugniti, l'incapacità di attendere a strategie di combattimento e la loro lentezza. Se un comune cittadino, inabile al combattimento, dovesse trovarsi uno di fronte, consigliamo di fuggire, o se questo è impossibile di chiamare aiuto e cercare di difendersi con qualunque oggetto a disposizione.



Contro gli zombi avrebbe persino una buona possibilità di riuscire a scappare salvandosi la vita. Contro tutti gli altri tipi di non morti possiamo solo consigliare di mantenere la calma, per quanto difficile, e pregare L'Astro.

Le ombre

Senka

Paiono esser fatte di oscurità
condensata, divenuta tangibile.

Sono molto più pericolose
degli zombi. Anch'esse sono
irrazionali e seguono solo il
loro istinto e gli ordini
impartiti da altri nonmorti
più potenti.



Fluttuano sospesi da terra.
Ammantati di oscurità, il loro
volto è indecifrabile e non
esprime emozione alcuna.

Necrofagi

corpus

Il nome di questa famiglia di non morti è dovuto al loro istinto di nutrirsi di carne, cadaveri e carcasse: sono parzialmente senzienti, e in grado di comunicare e di ragionare, anche se le loro capacità cognitive sono piuttosto limitate.

Sembra che i necrofagi si ricomincino dai cadaveri di guerrieri o di persone che abbiano avuto una morte molto violenta.

Come gli Zombie anche questi non morti sono piuttosto resistenti e risentono dei colpi delle comuni armi. Al loro contrario, invece, i necrofagi sono creature agili e scattanti.

I comuni necrofagi sono detti Ghoul, mentre la variante detta Ghast ha una maggior resistenza e possiede artigli e saliva velenosi in grado di infettare le ferite provocate.





Grigi senka

I grigi sono creature senzienti in grado di svanire nel nulla e di far uso di oscure arti arcane tra le quali la capacità di evocare burattini.

Contro questi non morti è opportuno essere dei combattenti esperti ed equipaggiarsi bene di armi, magia ed arguzia: sono noti per la tendenza a ritornare dopo essere stati distrutti.

I grigi più semplici, detti Sfuggenti, impiegano più tempo a tornare, mentre quelli di rango superiore, noti come Oscuri, sono più furtivi e abili nello scomparire alla vista.

Ritornati corpus

Senzienti ed estremamente pericolosi, è sempre meglio affrontare queste creature in gruppo ed equipaggiarsi adeguatamente. Fonti autorevoli ritengono che in vita, queste creature, fossero individui di grandissimo potere oppure persone la cui morte è stata di un'agonia estrema. Le motivazioni che sembrano legarli al mondo dei vivi pare siano da ricercarsi nella loro sete di vendetta, nella loro rabbia o nel loro dolore.



Per liberare queste creature intrappolate nella morte e nella sofferenza è necessario dar loro giustizia liberandoli dalle pene che li trattengono in questo mondo o adempiendo a ciò che hanno lasciato di incompiuto, ma questo dev'essere fatto entro la seconda fase: dopo, si può solo tentare di distruggerli, ed è sempre un processo lungo e faticoso.

La distinzione tra Spettri e Revenant non è chiaramente visibile, ma i secondi sono decisamente più potenti in combattimento e più difficili da distruggere, anche con gli incantesimi.

Anche questa famiglia di non morti, di tipo Corpus, è senziente ed estremamente pericolosa. E' sempre meglio affrontare queste creature in gruppo ed equipaggiarsi adeguatamente. Fonti autorevoli ritengono che in vita, queste creature, fossero individui di grandissimo potere oppure persone la cui morte è stata di un'agonia estrema. Le motivazioni che sembrano legarli al mondo dei vivi pare siano da ricercarsi nella loro sete di vendetta, nella loro rabbia o nel loro dolore.

Queste creature attraversano tre fasi distinte. La prima è quella dell'autocontrollo: il non morto è in grado di mantenere il controllo e il giudizio che lo animava da vivo. Tuttavia questo autocontrollo è limitato nel tempo. Si racconta che un Darga di Zuun, secoli addietro, fu in grado di rimanere in questa fase per quasi un anno prima di essere stato pacificamente liberato. La seconda fase è quella della decadenza: il ritornato inizia un più o meno rapido declino verso la follia. Quanto più tempo passa dal loro ritorno, tanto più l'oblio della ragione causato dalla non morte ottenebrerà quel poco che di queste persone resta. La loro mente si distaccherà sempre di più dalla realtà, viaggiando in pensieri, sofferenze ed emozioni oscure e terribili, portandoli pian piano al culmine della pazzia. A questo punto il non morto arriva alla terza fase, quella del non ritorno: esso riacquisterà una fredda e letale lucidità ma nulla della persona che fu sarà rimasto. Non si può fare altro che prepararsi al combattimento imminente con una creatura contro cui le normali armi non possono nulla, sostenuta da una potente magia e in grado di evocare un esercito di schiavi non morti.

Per liberare queste creature intrappolate nella morte e nella sofferenza è necessario dar loro giustizia liberandoli dalle pene che li trattengono in questo mondo o adempiendo a ciò che hanno lasciato di incompiuto, ma questo dev'essere fatto entro la seconda fase: dopo, si può solo tentare di distruggerli, ed è sempre un processo lungo e faticoso.

La distinzione tra Spettro e Revenant non è chiaramente visibile, ma i secondi sono decisamente più potenti in combattimento e più difficili da distruggere, anche con gli incantesimi.

Fantasma senka

I fantasmi sono dei nonmorti di tipo Senka, e sono ancora più potenti e temibili dei ritornati. Sono senzienti, immateriali, in grado di sparire nel nulla e molto resistenti, anche alla magia pura. Sono spesso in grado di usare la magia, attraversano le stesse fasi dei ritornati e possono essere liberati nel medesimo modo.

E' difficile riconoscere i Wraith dalle Banshee, ma anche in questo caso le seconde risultano più difficili da scacciare.

