

# AKH



Di Florian K da de.wikipedia.org, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4007292>

## Il Gioco

**Akh** è un **gioco di ruolo** narrativo di disperazione e redenzione personale in cui l'anima del personaggio cerca di liberarsi da qualcosa che ha lasciato incompiuto in vita. In questa maniera potranno sfuggire dal **Confine**, il terribile regno in cui queste anime senza requie sono prigioniere.

Non c'è nessun arbitro o narratore principale ma i giocatori, a turno, creeranno delle scene in cui i personaggi, lentamente, prendano coscienza di loro stessi e del perché sono a Confine, in modo sanare questa ferita e oltrepassare il Confine.

## Scopo

Lo scopo di **Akh** è quello di inscenare il conflitto che un'anima può avere quando, priva del corpo è costretta a vagare in un luogo a lei sconosciuto, dopo aver realizzato di essere morta. Ha però un obiettivo, liberarsi dalle pastoie che le impediscono di completare il suo destino e raggiungere l'Aldilà, qualunque questa cosa significhi.

I giocatori raccontano le peripezie dei loro personaggi fino a quando uno di loro non riesce a oltrepassare il Confine.

## Tematiche

Le principali tematiche del gioco sono la **DISPERAZIONE** della morte e del non poter più, in pratica, contattare i viventi, nonostante siano così vicini, la **PRIGIONIA** dell'esistenza in Confine, dove tutto sembra progettato per portare all'oblio le anime, l'**ORRORE** del dovere affrontare un mondo sovranaturale che segue regole aliene.

Ma non ci può essere solo oscurità e infatti il vero tema principale - e **scopo del gioco** - non può che essere la **REDENZIONE** dalle colpe che impediscono all'anima del personaggio di compiere il suo destino.

## Morfologia del Confine

Il dimensione in cui sono prigioniere le anime dei personaggi è chiamato **Il Confine**, perché è una zona di transizione tra il **Mondo dei Vivi** e l'**Aldilà**. Mentre chi si trova laggiù ha ricordi più o meno vaghi del mondo dei viventi nessuno sembra sapere l'origine e di questa dimensione. La maggior parte dei suoi abitanti lo considera una specie di prigione o, nel migliore dei casi, un luogo di passaggio.

Esistono però due tipi creature che non sono delle anime vaganti ma originarie di Confine.

Gli **Psicopompi**, silenziosi umanoidi dal volto che ricordano le maschere dei monatti che, in qualche maniera, hanno un atteggiamento neutrale o d'aiutare per le anime. I **Mainati** invece sono creature abominevoli che agiscono in antitesi agli Psicopompi anche se nessuno sa né l'origine né lo scopo di queste creature. Di sicuro le anime che capitano nelle grinfie dei Mainati o spariscono per sempre o vengono ritrovate brandelli, corrotte per sempre...

Il Confine è una specie di riflesso del Mondo dei Vivi, ma virato in toni scuri e spenti. Chi raggiunge questo reame all'inizio tutto sembra grigio e smorto, sia gli edifici che le anime si muovono sotto un cielo perpetuamente crepuscolare che domina un paesaggio irreale, soffocato da una nebbia persistente e spesso squassato da venti di tempesta. Col tempo le cose cambiano, anche drasticamente.

Il paesaggio urbano non è uguale per tutti, l'eco dei ricordi genera un riverbero nell'Etere - la materia che costituisce questa dimensione - per cui luoghi universalmente famosi possono essere visibili a tutti mentre luoghi privati sono visibili solo ad un'anima specifica. Ad esempio tutte le anime che si trovano a Bologna riusciranno a vedere nel paesaggio urbano i monumenti più famosi della città come San Petronio o le Due Torri ma magari solo uno o due anime riusciranno a vedere un piccolo giardino che per loro ha avuto un ruolo importante e che ha lasciato un eco nel loro spirito.

Le cose cambiano man mano che il personaggio si perde sempre più nell'Etere, più la sua capacità di vedere le cose in modo umano diminuisce. Col tempo infatti, mentre l'anima lentamente diventa Fumo, anche tutto quello che riesce a percepire dell'ambiente circostante sembra diventare etereo e nebbioso, fino al giorno in cui essa stessa non diventa indistinguibile dalla Nebbia.

### La Grande Nebbia e la Tempesta Feroce

I due fenomeni principali del Confine sono la **Grande Nebbia** e la **Tempesta Feroce**. Non sono i nomi *ufficiali*, infatti alcuni li chiamano in modo diverso ma rendono bene l'idea.

La **Grande Nebbia** pervade tutto, esiste ovunque, in ogni ambiente cittadino, anche all'interno delle stanze. Quale sia la sua origine è ignoto ma tutto sembra sfumare in questa fuliggine fatta di etere. Le anime stesse, col tempo, perdono la loro consistenza spirituale, trasformandosi svaporando al suo interno. Le anime che perdono completamente la presa su questa realtà spirituale si dice che diventino Fumo... diventando letteralmente un banco di nebbia eterica. Se lo spirito riesce a mantenere ancora qualche ricordo della sua vita precedente si trasforma in un **Perduto**, un'entità ancora in grado di avere pensieri ma completamente incapace di interagire con l'ambiente del Confine e quindi condannato a rimanere per sempre sua prigioniera. Col tempo l'anima di un Perduto perde completamente la sua razionalità, diventando facile preda dei Mainati o dei Voraci mentre alcuni,

completamenti fusi con l'etere acquisiscono capacità di precognizione e diventano gli **Oracoli**. Queste ultime entità sono estremamente rare e vengono protette dagli Psicopompi per i loro ignoti scopi. Le anime invece che hanno anche perduto i loro ricordi diventano semplice etere, disperdendo la loro anima nel nulla.

La **Tempesta Feroce**, come suggerisce il nome, è una massiccia tempesta che vortica nel cielo morto del Confine muggiando e sussurrando pensieri in un oscuro linguaggio. Generalmente non è un grosso pericolo ma, a volte, i venti scendono verso la superficie e allora scaricano la loro furia devastante contro le anime sprovviste di adeguate difese. Solo il peso dei ricordi riesce, letteralmente, ad ancorare lo spirito impedendogli di essere catturato dai venti. Chi non riesce a resistere viene catturato dai venti la cui ferocia disgrega la volontà dei prigionieri, lasciando solamente delle creature il cui unico scopo è quella di divorare i ricordi delle altre anime, i **Divoratori**.

## Oltre il Confine

Il Confine è un luogo metafisico a metà strada tra la dimensione dei viventi e l'Aldilà. A volte è possibile che un'anima abbia modo di interagire col Mondo dei Vivi. Non è un'impresa facile e gli abitanti del Confine lo fanno solo in caso di estrema necessità perché il prezzo da pagare è alto. Spesso è per sistemare le faccende che hanno lasciato in sospeso da vivi. Alcuni pensano che, estendersi nel Mondo dei Vivi troppe volte, faccia correre il rischio all'anima di rimanere intrappolate a mezzavia tra la dimensione dei viventi e il Confine, private della possibilità di poter raggiungere l'Aldilà.

Certi affermano però che alcuni esseri umani, come maghi o medium, possano comunicare con quelle anime, se non addirittura con quelle che si trovano a Confine. Altri dicono che gli Psicopompi si occupino anche di recuperare queste anime perse nel Mondo dei Vivi.

# Preparare il gioco

## Personaggio

Come detto precedentemente ogni personaggio è un'anima persa nella dimensione di Confine il cui scopo è **capire perché è bloccata in questo luogo, risolvere la situazione e raggiungere l'Aldilà**. In questo capitolo ci sono le regole per creare il proprio personaggio e iniziare il gioco.

## Tratti

Ogni personaggio è descritto da quattro **Tratti (Eco, Eterico, Frattura e Filamento)**, che guidano il gioco:

- **Eco** - è ciò che rimane al personaggio dei suoi ricordi da vivo. Gli garantisce una presenza consistente all'interno di Confine, ancorandolo alla sua realtà. Più è alto il valore e più ricordi della sua vita avrà il personaggio. Questo tratto può essere usato per **Interagire coi Viventi**.  
Se il personaggio perde tutti i punti di Eco e viene catturato dalla Tempesta o dai Mainati diventa un **Vorace**.
- **Eterico** - è il legame sovranaturale che l'anima forma con l'Etere di Confine, che lentamente la oblia trasformandola in **Fumo**. Questo tratto può essere usato per **Modificare la Realtà**.  
Se un personaggio raggiunge il valore massimo in questo tratto si trasforma in Fumo, se ha almeno un punto di Eco diventa un **Perduto**, quando anche queste memorie di perderanno diventerà tutt'uno con la Nebbia.
- **Estraniamento** - essere morti lascia un segno, l'entropia e il nichilismo disgregano la coscienza rischiando di far perdere di vista al personaggio il suo obiettivo, lasciare Confine. Questo tratto può essere usato attivamente in gioco, con l'azione di **Distruzione**, benché il prezzo sia tremendo e quando c'è la possibilità di un **Taglio**.
- **Filamento** - è l'unica traccia che il personaggio ha su come possa sfuggire al Confine. Diversamente dagli altri tratti è un tratto passivo e quando raggiunge il punteggio massimo il personaggio può passare oltre.

Se il Filamento viene reciso il personaggio è condannato a diventare un **Frammento**, cioè un grumo di memorie non più senziente.

**Eco** inizia a 2, **Eterico** inizia a 1, **Filamento** inizia a 1 e **Estraniamento** a 0. Il valore massimo dei Trattati è 5. Sulla scheda si possono usare dei token per indicare questi punteggi.

## Memorie e Sensazione

Ogni giocatore scrive su un post-it due **Memorie**, una viene passata al giocatore alla sua sinistra mentre l'altro al giocatore alla sua destra. Alla fine ogni personaggio avrà due memorie sulla sua scheda.

***Esempio:** Andrea scrive su due post-it due ricordi, uno lo dà a Filippo (che è alla sua sinistra) e l'altro a Mario (che è alla sua destra). Da entrambi riceve un post-it, il suo personaggio ha quindi ottenuto le sue memorie iniziali.*

Questi ricordi sono legati al valore di Eco. Se questo diminuisce il giocatore stacca una memoria, il personaggio non potrà accedere a quel ricordo fin tanto che non recupererà almeno un punto in quel tratto. La scelta di quale perdere spetta al giocatore, se viene recuperato un punto è sempre il giocatore a scegliere che ricordo recuperare. Se Eco aumenta oltre invece scoprirà **nuove memorie**, scritte da qualcun altro, a scelta del giocatore. Questo ha il diritto di veto qualora la memoria non fosse attinente al suo personaggio.

***Esempio:** Dopo una scena fortunata Andrea guadagna un punto di Eco e chiede a Mario di scrivergli una nuova memoria (Memoria C). Nella scena successiva invece perde ben due punti di Eco e deve rinunciare a ben due memorie, sceglie la Memoria A e la Memoria B. Per un colpo di fortuna successivamente recupera un punto e quindi decide di riprendere Memoria B. In un'altra occasione recupererà la A.*

Determinate le memorie iniziali il giocatore di fronte scrive su un post-it la **Sensazione**, cioè un pensiero - o meglio un sentore, un'idea - di cosa potrebbe servire al personaggio per lasciare tutto alle spalle e andare oltre il Confine. La Sensazione è una specie di incipit, dovrà poi essere il giocatore a sviluppare questa traccia.

***Esempio:** di fronte ad Andrea si trova Stefano che scrive su un post-it la seguente frase: "Odore di spezie orientali ed essenze profumate". Durante il gioco Andrea dovrà usare questa traccia per sviluppare il suo Filamento e far sì che il suo personaggio raggiunga l'Aldilà.*

### **Giocare in meno di quattro**

Anche se il gioco è tarato per quattro giocatori è possibile giocare in meno:

- **due giocatori:** semplicemente il giocatore di fronte scrive le memorie e le consegna al giocatore che ha davanti, dopodiché gli darà il post-it con la sensazione;
- **tre giocatori:** l'unica differenza sta che uno dei giocatori affianco si assumerà anche l'onere di scrivere la sensazione - i giocatori si accordano all'inizio se debba essere quello a destra o a sinistra.

Con più di quattro giocatori è sconsigliato, per non allungare troppo i tempi morti per i giocatori non narranti.

## Risveglio nel Confine...

Creato il personaggio, a turno ogni giocatore, racconta il suo Risveglio nel Confine, cosa questo provoca nel suo personaggio, le sue reazioni e qualsiasi altra cosa gli venga in mente per tratteggiarlo. Nella scena **deve essere giocata la Sensazione** che darà poi il la al personaggio per la sua ricerca della salvezza.

Fatto ciò il gioco inizia...

# Meccaniche

## Scena

Le **Scene** sono il cuore del gioco, in ognuna il giocatore cercherà di raccontare la storia del suo personaggio, la sua ricerca della redenzione e la lotta per non soccombere alle insidie del Confine.

Ogni giocatore descrive la propria scena liberamente, cercando di portare elementi che spieghino cosa è rimasto in sospeso nella vita del personaggio. La narrazione deve offrire anche l'opportunità al personaggio di ottenere indizi che gli facciano capire cosa deve fare per andare Oltre. La narrazione deve essere coerente, un giocatore non impegnato nella narrazione può sempre porre il **veto** - spiegando il perché - qualora non fosse convinto della storia che sta venendo trattata. **Il gioco è collaborativo, i consigli possono essere utili!**

Nulla vieta a un giocatore di utilizzare anche gli altri personaggi giocanti, a patto però che ci stia narrativamente. In questo caso il giocatore del personaggio "ospite" ha il diritto di **veto** sulla narrazione.

Una cosa è da ricordare: **tutti siete lì per raccontare una storia, solo se questa ha soddisfatto tutti allora si sta giocando bene!** Per quel che riguarda la durata delle scene non c'è un tempo definito ma **tutti** devono avere la possibilità di giocare.

Prima che inizi la narrazione delle scene ogni giocatore tira **4 dadi a sei facce**, ognuno di questi **imporrà un aspetto narrativo** alla scena:

- i risultati da **1 a 3** daranno un **aspetto negativo**, ad esempio il personaggio si trova bloccato in un palazzo inseguito da un Vorace;
- i risultati da **4 a 6** daranno un **aspetto positivo**, ad esempio il personaggio riesce ad usare l'Etere per sanare uno spirito torturato.

Quando toccherà al giocatore narrare userà gli aspetti **ottenuti dal giocatore alla sua sinistra**. Quando tutti avranno raccontato la loro scena e la Clessidra dell'Oblio sarà avanzata di uno, si ripeterà questa fase.

***Esempio:** Mario, Andrea e Filippo devono iniziare il loro primo giro di narrazione. Ognuno tira 4d6 per determinare che aspetti potrà usare. Dopo di che, a turno, ognuno racconterà la sua scena. Quando tutti hanno finito la Clessidra passa a 2 e si ricomincia da capo.*

***Esempio:** Stefano ha lanciato i dadi e ottiene un: **6, 2, 3 e 4**. Filippo è alla sua sinistra per cui quando sarà il suo turno dovrà usare quel lancio per la sua scena, dovrà inserire tre elementi positivi e uno negativo. Durante il racconto Filippo descriverà di come abbia subito **un attacco da parte di un Vorace** (elemento negativo) **ma che è riuscito a seminare** (elemento positivo), di come abbia vagabondato nelle fredde strade fino a **trovare la casa in cui abitava da vivo** (elemento positivo) e che all'interno abbia **incontrato il personaggio di Stefano**, che l'avvisa di aver scoperto che qualcuno sembra seguirlo in ogni suo movimento (elemento positivo - e il giocatore di Stefano dà l'ok alla partecipazione del suo personaggio visto che poteva verosimilmente essere nei paraggi).*

#### **Giocare in meno di quattro**

In meno di quattro si procede così:

- **due giocatori:** il giocatore di fronte determina gli aspetti che devono essere usati;
- **tre giocatori:** nessun cambiamento per determinare gli aspetti narrativi.

In ogni scena si devono **usare almeno tre aspetti** anche se **uno** può essere tenuto da parte per la scena successiva.

***Esempio:** nell'esempio di prima Filippo ha deciso di usare tutti gli elementi narrativi. Alternativamente avrebbe potuto decidere di tenerne uno da parte - ad esempio poteva scegliere di non usare quello negativo, tenendolo da parte, anche se avrebbe poi dovuto usarlo in quella successiva.*

## **Rivelazione**

Ogni scena **dovrebbe** contenere elementi che danno al personaggio la possibilità di capire cosa debba fare per andarsene da Confine. La Sensazione è una traccia, deve essere poi il personaggio a svilupparla. Alla fine della

Scena, se il giocatore penserà di aver avuto un nuovo elemento del puzzle, dichiara che c'è stata una **Rivelazione**. Gli altri giocatori devono essere d'accordo, che questa abbia senso con la storia del personaggio e che sia coerente con gli altri elementi del suo Filamento. Questo elemento verrà scritto su un post-it e messo sulla scheda.

Quando il personaggio raggiunge **Filamento 5** otterrà la **Rivelazione finale** e il diritto a narrare l'**Ultima Scena**, in cui il personaggio si congederà da Confine e raggiungerà l'Aldilà.

## Esito della Scena

Le azioni compiute dai personaggi possono modificare i loro tratti durante lo svolgimento della scena, se questi compiono delle azioni speciali (vedi).

*Esempio: come abbiamo visto il personaggio di Filippo si trova a dover fronteggiare un pericoloso Vorace e riesce a seminarlo. Però ritiene che scappare correndo tra le vie del centro storico non sia sufficiente e quindi dichiara di usare l'azione Modificare la realtà in modo riuscire a nascondersi e sfuggire al suo inseguitore. Usandola a livello base segna un +1 a Eterico, andando a 2.*

Finita la scena si comparano gli aspetti ottenuti con il risultato narrativo:

La maggioranza degli aspetti è...	C'è stata una Rivelazione?	Esito
Negativa	Sì	<b>Filamento +1</b>
Negativa	No	<b>Eterico o Estraniamento +1</b> oppure <b>Eco -1</b>
Positiva	Sì	<b>Filamento +1</b> e il giocatore modifica <b>un altro tratto</b> a piacere di un punto
Positiva	No	Il giocatore modifica <b>un tratto a piacere</b> , che non sia Filamento

*Esempio: sempre usando l'esempio di prima, la scena giocata da Filippo, abbiamo tre elementi positivi e uno negativo, per cui la maggior parte degli elementi è positiva. Però non ha avuto modo di ottenere informazioni aggiuntive riguardo a cosa lo trattiene in quel reame. Può quindi decidere di modificare un tratto a piacere e decide di ridurre il suo punteggio di Eterico da 2 a 1.*

## Clessidra dell'oblio

Si tratta di un dado al centro del tavolo, all'inizio del gioco è posto su "1". Dopo che tutti hanno giocato la loro scena si aumenta il valore del dado, andando a "2". Quando si raggiunge il "6" il valore di **Eterico** dei personaggi **aumenta di +1**. Dopo di che si ritorna a "1" e riparte il giro.

*Esempio: quando Filippo, Andrea, Mario e Stefano hanno raccontato ognuno una scena viene fatta avanzare la Clessidra dell'Oblio che passa da 1 a 2. I personaggi che saranno ancora in gioco quando raggiungerà il 6 guadagneranno un +1 a Eterico.*

## Azioni speciali

Durante la partita possono capitare situazioni che richiedono l'uso di azioni speciali **Azioni speciali**.

### Interagire coi Viventi

Il personaggio può agire nel mondo dei viventi compiendo delle azioni come spostare un oggetto, sussurrare una frase, raffreddare una stanza o fare manomettere un circuito elettrico **spendendo un punto di Eco**. Per azioni che agiscano più incisivamente nel mondo mortale occorrono **due punti di Eco** ma così il personaggio può agire

con della telecinesi, congelare grossi volumi d'aria, comparire come figura spettrale di fronte a un vivente e così via. Se il personaggio va a Eco 0 è permanentemente bloccato tra il Mondo dei Vivi e il Confine come **Spettro**. Affinché l'esito dell'azione sia positivo occorre avere un aspetto positivo da giocare nella scena o rimandare l'effetto dell'azione ad una scena successiva.

## **Distuggere**

Questa azione è forse la più terribile che si possa compiere. Il personaggio **accetta un punto di Estraniamento** e cancella dalla realtà un ricordo e qualunque riflesso che questa memoria possa avere a Confine, cancellando anche un punto di Eco da un altro personaggio. **Accettando due punti** può distuggere un'anima, cancellandola dalla Realtà.

Usare questa azione ha un prezzo alto, oltre a incrementare il punteggio di Estraniamento, nella prima scena disponibile, il personaggio dovrà affrontare qualcosa di oscuro con esito negativo (in pratica ottiene un aspetto negativo in più per la sua successiva scena, che vale nel conteggio dei risultati della scena)

## **Modificare la Realtà**

Analogamente alla possibilità di interagire col Mondo dei Vivi, un'anima può modificare la realtà del Confine. Il personaggio **guadagna uno o due punti di Eterico** a seconda dell'effetto che vuole ottenere. Con uno il personaggio guadagna capacità simili a quelle dei protagonisti di Matrix (no, non Neo) mentre con il guadagno di due punti le modifiche sono molto più massicce, come le modificazioni della realtà dei sogni di Inception.

## **Resistere alla Tempesta**

Quando la Tempesta si avvicina troppo è in grado di spazzare via ogni cosa e ghermire le anime troppo deboli, per resistere il personaggio deve **spendere un punto di Eco** altrimenti sarà catturato e perso per sempre.

## **Il Taglio**

Le forze entropiche si manifestano attivamente nel mondo di Confine e quando il personaggio incrementa il suo valore di Estraniamento questo provoca un forte crisi nell'anima del personaggio, tale da poter spezzare il filamento che lo sta conducendo verso la redenzione:

- se il valore di **Estraniamento** è **minore** a quello di **Filamento** non accade nulla, per il momento;
- se il valore di **Estraniamento** è **uguale** a quello di **Filamento** il personaggio riceve un aspetto negativo in ogni scena che giocherà - questo aspetto bonus conta anche per la Risoluzione della scena;
- se il valore di **Estraniamento** è **superiore** a quello di **Filamento** c'è il **Taglio** cioè parte dell'anima del personaggio è recisa, il punteggio di Filamento è **ridotto di -1**. Per ogni scena in cui Estraniamento è maggiore di Filamento il personaggio perde un punto di Filamento, se arriva a 0 è dissipato e solo i suoi ricordi rimangono, permeando un luogo.

Quando il personaggio ottiene un punto di Estraniamento può compiere un sacrificio estremo, sacrificando un punto di Eco o accettandone uno di Eterico per evitare di aumentare il punteggio in questo tratto. Se il valore di Filamento va a 0 il personaggio è condannato a rimanere per sempre in Confine, fino a quando non si dissiperà in Fumo.

## **Appendice - Abitanti del Confine**

**Frammento** - sono pezzi di ricordi appartenuti a un'anima il cui filamento è stato reciso continuando però a vagare nei territori di Confine fino a quando l'etere non l'ha trasformata in Fumo. Tutto quello che rimane sono ricordi che permeano un luogo con la forza del loro Eco, ricreando le scene legate a quei ricordi per l'eternità. Anime deboli possono cadere preda dei frammenti e venir imprigionate all'interno di quei ricordi.

**Mainato** - *Progenie dell'oscurità. Necrospettri. Figli della Divoratrice.* Questi sono alcuni tra gli appellativi che vengono usati per queste creature il cui unico interesse è quello di infliggere dolore alle anime. Si manifestano come dei grumi di fumo oscuro e oleoso. Chi è riuscito a sfuggire alle loro attenzioni afferma che dentro quel fumo si trovano delle creature umanoidi dalla testa di coccodrillo. Sembra che queste creature siano legate in qualche modo alla Tempesta e chi viene catturato dai Mainati scompare per poi ritornare come Vorace, almeno questo è quello che si racconta.

**Oracolo** - simili ai Perduti e ai Frammenti sono completamente asserviti all'Etere acquisendo capacità di precognizione o comprensione. Trascendendo la loro forma umana spesso si presentano come forme frattali e comunicano con frasi enigmatiche e oscure. Contattano con le altre anime solo a piacere loro, consegnando le loro profezie. Gli Psicopompi sono spesso a guardia di queste entità.

**Perduto** - se un'anima persa nella Nebbia riesce a mantenere ancora i suoi ricordi e il Filamento è integro può sopravvivere come Perduto. La forza dell'Eco riesce a dare ancora coerenza alla sua mente per un certo lasso di tempo ma, inevitabilmente, questa prima o poi si perderà diventando Fumo per mescolarsi con la Nebbia.

**Psicopompo** - queste creature si aggirano silenziosamente all'interno della Nebbia. Hanno l'aspetto di esseri umani che vestono lunghi abiti scuri, indossano maschere che ricordano quelle dei monatti e una lunga piuma di uccello esotico su un cappello a tesa larga. Quale sia il loro scopo è ignoto. Diversamente dai Mainati hanno un atteggiamento neutrale se non, raramente, amichevole. Sono interessati agli Oracoli e oltre a proteggerli a volte sembrano condurre delle anime al loro cospetto. Spesso assistono al passaggio delle anime nell'Aldilà.

**Spettro** - si tratta di anime sfortunate che sono rimaste intrappolate tra il Mondo dei Vivi e Confine. Incapaci di riprendere la loro ricerca dell'Oltre sono costrette a rivivere la situazione che le ha imprigionate. Se non recuperate lentamente perdono i loro ricordi, sono destinate all'oblio. Psicopompi o medium del Mondo dei Vivi sembra possano individuare queste anime e interagire con loro.

**Vorace** - anime dissennate vivono solamente per divorare le memorie altrui. Queste creature sono quello che resta di anime i cui ricordi sono andati perduti e che sono stati trascinati nella Tempesta, facendole definitivamente impazzire. Spesso formano dei branchi accodati a un Mainato ma Voraci solitari si possono trovare ovunque ristagnino ricordi di dolore e violenza.