

Il Potere di Yumi: gli Spiriti della Terra.

Dao: Incarnazione della Terra.

Nelle leggende raccontate intorno al fuoco, che narrano i resoconti dei viaggiatori arrivati alle isole più lontane dal Nucleo, i Dao sono creature partorite dalla roccia stessa. Si narra che essi siano in grado di esaudire i desideri degli eroi che, imbattutisi in loro, abbiano saputo sconfiggerli in combattimento. Si dice che il loro carattere sia malevolo, e che i loro doni si rivelino con il tempo delle maledizioni. In realtà tali storie hanno solo un lieve fondamento: e cioè che il carattere dei Dao sia alieno dai sentimenti –del resto, come potrebbe la nuda terra provarli?- e che sia estremamente difficile fronteggiarli come avversari.

Dao ha forma umanoide, è alto due metri, la sua pelle ha la consistenza della roccia e l'odore della terra appena smossa. E' incredibilmente possente, il suo volto ha caratteri spigolosi –come opera di uno scultore particolarmente frettoloso- e gli occhi, infossati, sono due minuscole fiammelle scarlatte. Quando evocato, il suo arrivo è annunciato da spaventose scosse telluriche.

DV: 8d8+48. PF: 100

Iniziativa: -1

Vel 9m , muovendosi nella pietra 18

CA 30

Attacchi: 2 schianti, portata 3 metri. +14/+9. Danno (a due mani) 2d8+14

Abilità speciali:

- riduzione danno 10/contendenti ;
- adattando a suo piacimento la sua massa nella pietra si considera avente Muoversi nella Pietra.
- E' rallentato da roccia in fango (mov o azione standard)

FOR 25

DES 8

COS 22

INT 8

SAG 10

CAR 11

TEMPRA +13

RIFLESSI +1

VOLONTA' +2

Astar, figlio del Fuoco.

Le leggende raccontano che quando i Vulcani eruttano, un nuovo Figlio del Fuoco è venuto al mondo. Adorati come divinità in quelle rare isole in cui sono presenti, appunto, dei vulcani, nessuno li ha mai visti, sebbene persino le pitture più antiche rappresentino uomini dalle fattezze mostruose capaci di gettar fiamme dalle proprie mani.

Astar ha le fattezze di un Efreeti, un'altezza di due metri e mezzo e un corpo costituito interamente da fiamme. Parla pochissimo, e la sua voce può sembrare il crepitare di un camino o il divampare di un incendio a seconda del suo stato d'animo, che è di per sé estremamente volubile. Quando evocato si manifesta come una fiammella sospesa a mezz'aria, che getta infine un lampo per poi "Esplodere" , rivelando la forma reale di Astar.

DV 8d8. PF 60

Iniziativa +7

Vel 9m

CA 13

Attacchi: Astar si libra a mezz'aria, vortica su se stesso e assume la forma di un anello infuocato, che si stringe attorno all'avversario. Infligge 2d8 da fuoco, incendiando materiali combustibili i quali necessitano di un round per esser spenti.

Abilità Speciali:

- Incorporeo (50%)
- Muro di fuoco (1/g)
- Palla di fuoco da 8d6 (1/g)
- Colpo infuocato 8d6 (metà divino) (1/g)
- Vulnerabilità al freddo

FOR 14

DES 16

COS –

INT 16

SAG 10

CAR 10

TEMPRA +5

RIFLESSI +7

VOLONTA' +3

Valis, Brezza d'oriente

Si mormora che quando i venti spirino contemporaneamente dai quattro punti cardinali, nel punto in cui si incontrano generino uno spirito dell'Aria. Sono creature oggetto di miti e superstizioni soprattutto tra coloro che viaggiano per le isole.

Valis ha la stessa consistenza del vento, e pertanto può assumere qualsiasi forma lo desideri. La sua preferita -nonché quella di Yumi, che spesso si fa trasportar da lui in volo- richiama le fattezze di un'enorme aquila, l'apertura alare di sei metri. Spesso però assume la forma di turbine o quella di djinn. Il suo arrivo è preannunciato da forti correnti d'aria, in grado di sollevare piccoli oggetti da terra e di rallentare il movimento.

Dv 8d8 (60 pf)

Iniziativa +11

Vel : 30 metri in volo, classe perfetta

Ca 17

Attacchi: schianto . (+14/+9). Danno: 2d6+3.

Attacchi speciali:

- qualora in battaglia campo aperto il suo arrivo comporta un tiro salvezza su riflessi (CD 15) o cecità per un round per la quantità di polvere e terriccio che solleva, in un raggio di 1.5 metri.
- Incorporeo (50%)
- Turbine da 6d6, raggio di 3 metri, Riflessi dimezza contro cd 16
- Spostamento d'aria (txc contatto a distanza, cd16 su riflessi o sbalzato indietro di 9m e 2d8
- Camminare nel vento e Destriero nei confronti di Yumi

FOR 17

DES 25

COS –

INT 12

SAG 13

CAR 10

TEMPRA +5
RIFLESSI +13
VOLONTA' +3

Hydra, Gemma del mare.

Poche isole, ad eccezione di Nogareth, sono talmente ampie da contenere dei veri e propri mari, ma questo non impedisce alle leggende di narrare che il cuore di ogni corso d'acqua sia una Gemma di Mare. Del resto, ogni forma di vita nasce dall'acqua, e l'acqua stessa permette l'esistenza delle creature. Ed allora, perché anch'essa non dovrebbe averne una propria, di vita?

Hydra può assumere diverse sembianze. Qualora sia in condizioni non ostili apparirà assumendo le fattezze di una splendida sirena dalla pelle traslucida, la voce ammaliante e gli occhi del color del corallo. Invocata invece in combattimento sarà una creatura umanoide, composta esclusivamente d'acqua e dal volto informe e in perenne scorrimento. Soltanto gli occhi, situati dietro la cortina, riveleranno una parvenza d'umanità. Ad ogni modo, può assumere ogni forma che desidera. La leggenda del leviatano nel mare di Nogareth avrà anche un fondamento..

DV 8D8+32 (80 pf)
Iniziativa +6
Vel 9m (Nuoto 24)
Ca 18
Attacco: due pseudopodi x2 (+12/+7)
Danno: 2d6+5

Abilità Speciali:

- Vortice (3d6 su una vittima non dimezzabili, ts tempra cd 15 o inizia ad annegare)
- Riduzione del danno 5/-
- Porta dimensionale acquatica
- Controlla Acqua
- Disidratazione (8d6 dimezzabili con un ts tempra cd 15)

FOR 20
DES 14
COS 19
INT 11
SAG 10
CAR 11

TEMPRA +11
RIFLESSI +6
VOLONTA' +4