

Kodama

Sono gli spiriti dei boschi, popolano le foreste particolarmente rigogliose, e guidano i viandanti che si sono perduti verso il sentiero più vicino. Sono inoffensivi, ma il loro aspetto spettrale incute un leggero timore, anche a causa di rumori come di ciottoli che rotolano quando volgono il loro sguardo sul visitatore.

Generalmente non sono visibili se non lo desiderano, ma possono manifestarsi in forma fisica se sono incuriositi da qualcuno o qualcosa; in questi casi generalmente appare solo uno di loro, tranne in caso di festa o euforia nel qual caso possono apparire in gruppo. Hanno un carattere fanciullesco, e se vedono qualcosa che attira il loro interesse tendono a seguirlo ed a imitarlo; tendono però a distrarsi con facilità.

Si affezionano facilmente alle persone che si comportano amichevolmente nei loro confronti o che li ispirano, arrivando a dare loro dei nomi (indipendentemente da quale in precedenza possedessero.

Accettano volentieri doni in cibo e bevande, anche alcoliche. Sembrano possedere la capacità di evocare materia nella forma che desiderano (ad esempio hanno fatto apparire dal nulla del Mitsu) e sembrerebbero dare vita alle statuine Kodama tipiche del Rito dei Doni, creando in questa maniera degli altri Kodama.

Amano godersi la vita senza particolari preoccupazioni, almeno in apparenza, e sono felici di poter comunicare con gli Andoriani che si comportano in maniera positiva e amichevole nei loro confronti (do per scontato, essendo loro comunque parte di Gea, che si aggiunga come requisito il rispetto nei confronti della stessa). Non prestano particolare attenzione ai Simboli di Andor.

(Nota: attualmente sembra possibile comunicare con loro attraverso le emozioni: gli Andoriani, concentrandosi possono avvertire le emozioni che essi provano e viceversa. Riuscendo a manifestare nel proprio cuore determinate intensità di queste e la loro direzione, è possibile creare una forma di linguaggio attraverso il quale parlare con loro, senza il bisogno di gesti, simboli o parole. Questo fenomeno però è nuovo, e pare stupire gli spiriti stessi; non sappiamo pertanto per quanto ciò sarà possibile)

Glea Vojma

Sono manifestazioni maggiori di Gea che rappresentano e sovrintendono la natura di una specifica regione, conosciute e considerate in particolare dal popolo Solitor. In quanto tali, sono entità estremamente potenti, ma il cui dominio è limitato alla locazione al quale sono legati. Ognuna di esse, pur essendo comunque la sintesi di ogni forma naturale che abita nella regione, possiede una propria intelligenza, un proprio carattere e specifiche peculiarità, in genere determinate dalla natura e dalla storia del luogo stesso. Esempi sono lo spirito di cui non abbiamo saputo il nome simile ad una medusa che abbiamo incontrato ed aiutato nei pressi della prigione dove i primi membri della carovana erano stati imprigionati dal Capitano, lo spirito della Montagna del villaggio Tabor, lo spirito Leith dall'aspetto di lumaca gigante del bosco omonimo e, probabilmente, l'intelligenza che è stata percepita quando la carovana ha avuto l'incidente e si è divisa prima di arrivare a Jethro. Nonostante la loro maestosità, possono sentire comunque l'influsso della Corruzione, anche se possono mantenere la lucidità necessaria per richiedere assistenza nell'eliminarla.