Akomai

Die Akomai sind die 14 Spezies der Sieben Guten Götter. Obwohl ihre Schöpfergottheiten im Mond eingesperrt sind, existieren sie noch und geben ihren Völkern dadurch ein gewisses Maß an Energie und Unterstützung, das sie von den anderen Völkern abhebt. Die Akomai werden oft auch „Kinder der Sieben“ oder „zivilisierte Spezies“ genannt.

Diese kulturschaffenden Spezies begannen sich nach dem Zeitalter der Isolation miteinander zu vermischen und bevölkern heute den gesamten Kontinent Kordath. Ihre Völker waren am Ende der Götterkriege bereits Verbündete, und der gemeinsame Feind erleichterte die Zusammenarbeit dieser Spezies. Außerdem können sie sich untereinander fortpflanzen, wobei es keine Mischspezies gibt. Ein Kind von Eltern verschiedener Spezies gehört entweder der einen oder der anderen Spezies an. Meist sieht man dem Kind die gemischte Abstammung gar nicht an.

Jede dieser Spezies besitzt noch immer eine besondere Gabe, ein sogenanntes Volksmerkmal. Obwohl sich die Bewohner von Arvenis in unterschiedlichste Richtungen entwickelt haben und oft sehr weit von der ursprünglichen Rolle entfernt sind, die sie für ihre Götter erfüllt haben, ist diese Gabe noch immer ein Zeichen ihrer Schöpfung. Dennoch verehren die Akomai heute alle sieben Götter gleichermaßen und nicht nur ihre jeweiligen Schöpfergötter.

Die Akomai stellen in Chroniken von Arvenis die spielbaren Spezies dar. Die Spezies definiert vor allem Aussehen, Lebenserwartung und Volksgabe. Die einzelnen Charaktere werden jedoch vollständig durch ihre Kultur und nicht durch ihre Spezies definiert.

Zu den Akomai gehören: Menschen, Halblinge, Lichtelfen, Dunkelelfen, Seezwerge, Bergzwerge, Sumpfechsenvolk, Wüstenechsenvolk, Flüstergnome, Schattengnome, Fluchgoblins, Segensgoblins, Waldorks und Schneeorks.

- Bergzwerge
- Dunkelelfen
- Fluchgoblins
- Flüstergnome
- Halblinge
- Lichtelfen
- Menschen
- Schattengnome
- Schneeorks

- Seezwerge
- Segensgoblins
- Sumpfechsenvolk
- Waldorks
- Wüstenechsenvolk

Bergzwerge

Schöpfergott: Rukirga, Göttin des Handwerks

Aussehen: Größe 1,2 – 1,5 m, kräftiger (gedrungener) Körperbau, starker Bartwuchs bei beiden Geschlechtern, Haarfarben von rot über braun bis schwarz;

Alter: Bergzwerge werden bis zu 200 Jahre alt.

Volksmerkmal: Bergzwerge können im Dunkeln genauso gut sehen wie bei Tageslicht.

Dunkelelfen

Schöpfergott: Vondasal, Gott der Magie

Aussehen: Größe 1,5 – 1,8m, spitze Ohren, schwarze Hautfarbe, dunkle Augen und Haare, selten Bartwuchs;

Alter: Dunkelelfen werden bis zu 250 Jahre alt.

Volksmerkmal: Dunkelelfen können ihre Sicht auf Wärmesicht (Infravision) umstellen.

Fluchgoblins

Schöpfergott: Somasia, Göttin der Natur

Aussehen: Größe 1,2 – 1,5m, braune ledrige Haut, dunkle Haare, lange krumme Nase, grüne Augen, spitze Ohren;

Alter: Fluchgoblins werden bis zu 80 Jahre alt.

Volksmerkmal: Fluchgoblins können mit Tieren sprechen.

Flüstergnome

Schöpfergott: Niusa, Göttin der List

Aussehen: Größe 0,8 – 1,1m, zierlicher Körperbau, Haut-, Augen- und Haarfarben reichen von hell bis dunkel;

Alter: Flüstergnome werden bis zu 120 Jahre alt.

Volksmerkmal: Flüstergnome verstehen alle normalen Sprachen der Akomai.

Halblinge

Schöpfergott: Atovara, Göttin der Wahrheit

Aussehen: Größe 1,1 – 1,3m, Haut-, Augen- und Haarfarben reichen von hell bis dunkel;

Alter: Halblinge werden bis zu 100 Jahre alt.

Volksmerkmal: Halblinge können instinktiv Lügen erkennen.

Lichtelfen

Schöpfergott: Vondasal, Gott der Magie

Aussehen: Größe 1,5 – 2m, bräunliche Hautfarbe, helle Haar- und Augenfarben, lange spitze Ohren;

Alter: Lichtelfen werden bis zu 300 Jahre alt.

Volksmerkmal: Lichtelfen können magische Gegenstände identifizieren.

Menschen

Schöpfergott: Atovara, Göttin der Wahrheit

Aussehen: Größe 1,5 – 2m, Haut-, Augen- und Haarfarben reichen von hell bis dunkel;

Alter: Menschen werden bis zu 80 Jahre alt.

Volksmerkmal: Menschen können instinktiv Illusionen durchschauen.

Schattengnome

Schöpfergott: Niusa, Göttin der List

Aussehen: Größe 0,8 – 1,1m, zierlicher Körperbau, graue Haut, weiße Haare, schwarze Augen;

Alter: Schattengnome werden bis zu 100 Jahre alt.

Volksmerkmal: Schattengnome können – sofern sie sich ruhig verhalten – im Schatten unsichtbar werden.

Schneeorks

Schöpfergott: Egirok, Gott des Krieges

Aussehen: Größe 2 – 2,4m, blasse Haut, dichte Körperbehaarung, die im kalten Norden ein richtiger Pelz ist, breites kräftiges Gesicht, geschwungene Hörner (Widderhörner), rote Augen;

Alter: Schneeorks werden bis zu 80 Jahre alt.

Seezwerge

Schöpfergott: Rukirga, Göttin des Handwerks
Schutzgott: Danela, Göttin der Fruchtbarkeit

Aussehen: Größe 1,2 – 1,5m, kräftiger Körperbau, helle Haut-, Haar- und Augenfarben, Kiemen an den Hälsen, Bärte bei beiden Geschlechtern (dicht, aber selten lang),

Alter: Seezwerge werden bis zu 120 Jahre alt.

Volksmerkmal: Seezwerge können unter Wasser atmen.

Segensgoblins

Schöpfergott: Somasia, Göttin der Natur

Aussehen: Größe 1 – 1,3m, grüne Haut, bunte Augen (oft mehrfarbige Augen), bunte Haarfarben, lange spitze Ohren, lange krumme Nase;

Alter: Segensgoblins werden bis zu 120 Jahre alt.

Volksmerkmal: Segensgoblins können mit Pflanzen sprechen.

Sumpfechsenvolk

Schöpfergott: Italmo, Gott der Elemente

Aussehen: Größe 1,6 – 2,1m, gelb-blau-grüne Schuppenhaut, langer Echsenschwanz, vorstehende Echsenschnauze, vier Finger, grüne Augen, Ohrschlitze, Kopfhaare in den unterschiedlichsten Farben;

Alter: Sumpfechsenvolk werden bis zu 150 Jahre alt.

Volksmerkmal: Sumpfechsenvolk können begrenzt Strömungen und Wasserbewegungen kontrollieren. Sie können auch zusammenarbeiten um größere Wasserbewegungen zu erzeugen.

Waldorks

Schöpfergott: Egirok, Gott des Krieges

Aussehen: Größe 1,8 – 2,1m, grün-schwarze Haut mit Camouflage-Muster, dichte dunkle Haare und starke Körperbehaarung, gelbe Augen, Hauer im Unterkiefer;

Alter: Waldorks werden bis zu 80 Jahre alt.

Volksmerkmal: Waldorks können sich aus Holz magisch Waffen formen.

Wüstenechsenvolk

Schppfergott: Italmo, Gott der Elemente

Aussehen: Größe 1,8 – 2,3m, rot-braune Schuppenhaut, langer Echsenschwanz, Rückenkamm, vorstehende Echsenschnauze, vier Finger, gelbe Augen, Ohrschlitze, Kopfhaare in den unterschiedlichsten Farben;

Alter: Wüstenechsenvolk werden bis zu 120 Jahre alt.