

Guerriers :

Endurants et forts, ils peuvent porter des armes et des armures énormes. En revanche, ils ne voient généralement pas plus loin que le bout de leur épée.



Archers :

Egalement destinés au combat ils sont plus prudents et gardent leurs distances. Ils ont une très bonne vue mais se défendent assez mal au corps à corps.



Alchimistes :

Ils ont trouvé la parade à l'absence de magie : ils utilisent des poudres alchimiques. Intelligents, ils manquent généralement de résistance.



Rôdeurs :

Grands voyageurs, ils sont particulièrement endurants et observateurs. La nature n'a plus de secret pour eux et suivre une trace est leur deuxième nature.



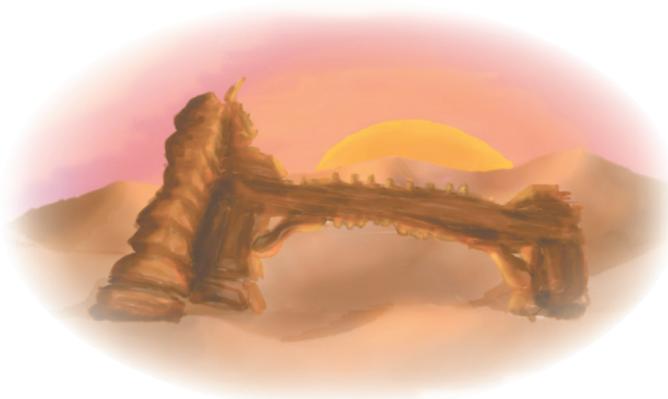
Voleurs :

Rusés et discrets, les voleurs ne sont pas vraiment de grands combattants. Ils survivent différemment mais ne sont généralement pas appréciés.



Marchands :

Pas costauds pour un sou, ils forment une classe à part, plutôt taillés pour le RP. Ils trouvent leur intérêt dans la monnaie plutôt que dans l'XP.



arkhan

Incarnez les héros d'un univers médiéval-fantastique qui renait des cendres d'un grand cataclysme.

Découvrez un monde où la magie a provoqué le Grand Fléau. Découvrez un monde oppressé par les guerres, un monde où la magie est partout mais dont l'usage s'est perdu, un monde doté d'une technologie avancée que nul ne sait plus réparer.

Guerrier, voleur, archer, alchimiste, rôdeur ou marchand, choisissez parmi les six classes de base les hommes et les femmes qui redécouvriront les terres d'Arkhan.

Crédits

Arkhan est développé par une équipe bénévole dirigée par Nicolas Bellengé.

* Développement : Nicolas Bellengé (Uld), Stéphane Darriet (Stifleur), Jason Rousseau (Lyraa)

* Système de jeu, gestion scénaristique : Jérôme Marié (Lunch)

* Graphisme : Angélique Marié (Badelel), Stéphanie Bonneville (Elanie)

* Cartographie : Angélique Marié (Badelel), Bertrand Lavaud (Agô le vélu)

* Conseillers techniques et scénaristiques : Thomas Péquignot (CBI), Olivier Rémy (Rollytroll)



WWW.ARKHAN.ORG

QUELQUES POINTS FORTS

Le système de PA : Gain d'un point d'action par heure dans la limite de 24. Il permet de réagir avec fluidité aux événements alentours et ne contraint pas les horaires de jeu.



La vue originale : Des cases hexagonales au graphisme en 2D, une vue qui dépend des paysages traversés et de la météo.

Les aptitudes : Des avantages et des aptitudes propres à chaque classe de

personnage. Des talents accessibles à tous : artisanat, marchandage, escalade, orientation, prospection... un système qui se rapproche des jeux de rôle sur table.

Les collections : Grimoire, bestiaire, bréviaire, etc. : les collectionneurs fous sont servis avec près de 200 monstres et 600 trésors.

Le background du jeu : Une histoire riche de plusieurs siècles et détaillée pour chacune

des quatre zones de départ. Un univers encore plus riche et plein de secrets. Découverte du passé, incertitude de l'avenir, indices semés à droite à gauche, le monde d'Arkhan est rempli de perspectives et de rebondissements.



Le roleplay : Pas obligatoire mais vivement encouragé et récompensé par les admins, chaque joueur choisi son niveau d'implication dans le RP du jeu.

La mort définitive : Parce que nous pensons que la mort définitive enrichit le roleplay, nous avons jugé bon de l'instaurer sur Arkhan. Il est limité, et pour tous ceux qui n'aiment pas perdre leurs personnages, ils sont assurés de le préserver en évitant les zones animations.

SYSTEME DE JEU

Arkhan est un jeu par navigateur sur PHP en asynchrone. Vous y incarnez un personnage dans un monde évolutif, vous le faites agir et vous le déplacez sur une carte, case par case.

Le jeu se déroule de manière continue, à chaque heure le joueur gagne un Point d'Action (PA) dans la limite de 24 PA.

Le jeu est relié à un forum sur lequel se tient, entre autres, une bonne partie du roleplay.

Pour découvrir le jeu avant de commencer, n'hésitez pas à utiliser la preview !

