

# Résumé

# d'Arkryn

## En bref

### Les continents

Baerdriön, Akankar, Khaïön

### Les races jouables

**Baerdriön:** Humains, orques, korrigans, alûins.

**Akankar:** Humains, orques, fauvronggs loneris, fauvronggs leparû, hommes-lézard, alûins.

**Khaïön:** Humains, fauvronggs äntherës, fauvronggs tiregrë, fauvronggs jagarû, alûin.

### Les races non jouables

**Baerdriön:** Envoyés, gnomes, lóborons, tritons,

### Les dieux

**Phoron:** Dieu du feu

**Thilleveûn:** Déesse de la mer.

**Kerenar:** dieu de la force.

**Baël:** déesse des tempêtes et du destin.

**Tlântlunni:** déesse de la nuit.

**Athorû:** dieu du sommeil.

**Fairenn:** déesse de la ruse

**Argon:** dieu des enfers.

## **Nations**

la Kerdanie, le Daskinflé, l'Empire Varnide. Asqiellone.

# **Éléments en projet**

## **La classe des sorciers**

Les sorciers sont une branche humaine obscure. D'après la légende, un prêtre de Baël à autrefois tenté de s'élever au-dessus des autres. Personne n'a jamais su ce qui s'est passé. On sait simplement que la situation lui a échappé. Et qu'au milieu de la pratique de son rituel, son esprit fut envahi par une puissante et chaotique crise surnaturelle. Son sang se mit à bouillir. Quand la crise s'acheva, c'était un homme aux yeux d'un or jaune flamboyant, le corps parcouru d'un pouvoir périlleux. Plusieurs mythes inquiétants circulent à son sujet. On raconte qu'il terrorisa les populations partout où il passa.

## **Les orques**

Les orques sont une race créée en des temps immémoriaux, avant que les hommes ne découvrent Khaïon, par Phoron. Le dieu du soleil désirait des serviteurs pour protéger les déserts, ses domaines. Avec du sable, de la roche et une partie de son sang, il façonna les premiers orques. Il leur insuffla sa force et sa sagesse et leur dit de faire respecter le désert aux hommes. Depuis lors, les orques parcourent le désert et imposent à ceux qui le traversent, la loi de leur dieu.

Beaucoup d'humains ne connaissent pas les orques et les considèrent comme une race rustre et violente. Cependant, nulle race n'est plus intègre ou plus calme que ces fiers

humanoïdes à peau brune. Les orques, certes, sont imposants. Ils peuvent paraître rude à certains. Néanmoins, ils possèdent un caractère tranquille. S'ils sont redoutables au combat, il font preuve partout ils s'aventurent d'un naturel extrêmement sociable.

## **Asciellone**

Asciellone et une nation dont l'art majeur est celle de l'épée. Ne provoquez jamais un ascien si vous n'êtes pas vous-même un ascien. Ce serait à coup sûr sur votre dernière erreur. Les ascienes basent leur société sur une complexe toile d'art social et de prestige d'arme. Les Daskes sont les maîtres du commerce. Les ascienes sont les champions de l'escrime.