

**Médiéval-fantastique,** dans l’univers d’Aarklash.

**Jeu d’escarmouche,** chaque joueur contrôle une petite bande de guerriers (4 à 20) sur des scénarios à objectifs.

Jeu en **activation alternée**, chaque joueur active un combattant (ou une poignée de combattants regroupés sur la même carte), avec mouvement, tir & actions mystiques, puis passe la main.

Une fois tous les combattants activés, une phase de combat permet de résoudre les corps à corps selon une activation alternée dictée par la discipline des combattants.

Le jeu est disponible en **VF**, les règles sont à télécharger sur les sites suivants :

<http://confrontation.vraiforum.com/index.php>

<http://www.librevent.com/confrontation/index.php>

**Règles complexes**, qui demandent du temps pour être prises en main, et qui offrent une richesse de situations & une rejouabilité infinie.

Le jeu n’est plus édité, depuis la fermeture du studio **Rackham** en 2010, mais reste soutenu aujourd’hui par une communauté active & dynamique.

***Univers.***

Aarklash est un univers extrêmement riche développé par le studio Rackham entre 1997 et 2010. Cassant régulièrement les codes imposés par l’héritage de GW afin de développer un univers sombre, mature & complexe, dans lequel les alliances & les alignements ne sont souvent que les faces émergées d’icebergs titanesques.

Planète étrange d’où partent des portails desservant tous les Royaumes magiques, Aarklash est un monde peuplé d’elfes, de nains, d’humains, d’orques, où le Mana et la Foi trouvent un terrain d’expression comme nulle part ailleurs dans les Royaumes, mais où le Temps est l’ennemi des Dieux.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Lions.jpgLe royaume d’**Alahan** est le plus puissant état d’Aarklash, les paladins sont un parangon d’humanité et de Lumière. Mais la perfection n’est qu’un idéal, si souvent bafoué sur les terres mêmes du Lion.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Griffons.jpg

L’empire d’Akkylanie cherche à répandre la Lumière à tout prix. Mais malheur aux incroyants, qui subiront les flammes et la colère du **Griffon**.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Cynwälls.jpg

La république de Lanever est un brillant lieu de culture et de sagesse. Mais si la Noësis est leur idéal, les elfes **Cynwälls** ne sont à l’abri ni de l’erreur ni de l’orgueil.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Sessairs.jpg

Les tribus keltoises du clan des **Sessairs** suivent Danu aveuglément dans la Lumière. Mais les barbares ne contrôlent pas toujours leur furie guerrière.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-TNB.jpg

Les nains de **Tir-Na-Bor** ont récemment rejoint l’alliance de la Lumière. Mais les nains n’ont pas pour autant renoncé à l’autarcie profonde de leurs montagnes.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Achéron.jpgH:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Dirz.jpgH:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Drunes.jpgH:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-MN.jpgH:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Ophidiens.jpgH:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Dévoreurs.jpgH:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Wolfen.jpg

Au sein de la baronnie maudite d’**Achéron**, les nécromants et les liches trament des complots séculaires pour conquérir la surface d’Aarklash.

Dans le mystérieux empire de **Dirz**, les scorpions rivalisent de perversité et de persévérance pour percer les mystères de l’alchimie et de la génétique.

Les tribus keltoises du clan des **Drunes** ont renoncé à tout pour livrer leur combat contre les Dieux. Malheur à qui croise leur chemin, il n’y a que souffrance et terreur à récolter.

Venus du fin fond des profondeurs, les nains de **Mid-Nor** sont le cauchemar de leur race. Mais toutes les autres races devront tôt ou tard souffrir des rejetons de l’Hydre.

La mystérieuse alliance **Ophidienne** se terre dans les profondeurs depuis des millénaires. Mais les serpents ressortent pour réclamer leur légitime héritage : Aarklash.

Rompant avec les traditions des Wolfens, les **Dévoreurs** n’ont plus aucune limite et annoncent à eux seuls la fin des temps : le cruel Rag’ Narok.

Les puissants **Wolfen** incarnent la furie d’Yllia & feront tout pour faire barrage aux enfants de l’Artisan.

Les **orques** du Bran-Ô-Kor sont issus de la terrifiante recherche génétique de Dirz. Mais ils ont brisé les chaînes de l’esclavage pour former une puissante nation.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Béhémoth.jpg

Les orques du **Béhémoth** ont migré jusqu’aux hautes montagnes connues, où ils ont trouvé le puissant dieu de l’Arbre-Esprit qui magnifie toutes les qualités de leur race.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Daïkinees.jpg

Les elfes **Daïkinees** restent isolés au sein des bois de Quitayran. Mais malheur à celui qui pénètrerait la mystérieuse forêt d’Émeraude sans leur consentement.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Gobelins.jpg

Les **gobelins** infestent toute la surface d’Aarklash. Couards & innombrables, ils ne sont nulle part aussi puissants que dans les marais de No-Dan-Kar.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Concorde.jpgLa **concorde de l’Aigle** regroupe toutes les forces du Destin dans une haine commune de la race humaine et des 2 grands fléaux qu’elle a apportée sur Aarklash : la Lumière & les Ténèbres.

H:\Démos (Octogônes - Trollune)\Confrontation\Fichiers utiles\L-Cadwallon.jpg

Au milieu des conflits, la cité-franche de **Cadwallon** attise toutes les convoitises et attire tous les aventuriers en quête de gloire et de richesses.