Clash of Rage

Livret de campagne

La Boîte de Jeu

LA FIN D'UN MONDE

Les présages des Godleifs, les calculs du baron Steamfield, l'instinct de mort de l'Armée du Tombeau, l'audace des Bohorgs... Tout cela a été rapporté dans les moindres détails à l'Empereur Vasconis par des nuées d'informateurs serviles. Mais l'Empereur n'écoute plus ce qui concerne la vermine grouillante sur laquelle il règne sans partage. Pathétiques créatures qu'il a vaincues, trompées, humiliées tant de fois ! Et pourtant, les clans créent des armes légendaires avec ses propres forges pour s'emparer de ses places fortes. Les cris de guerre de mille peuples, le crépitement des cités en flammes, les hurlements des Hauts Doyens jetés du haut des remparts : Vasconis y reste sourd.
Seules les vibrations mélodiques des cristaux trouvent désormais grâce à ses oreilles. Serait-ce sa première et son ultime erreur ? Pourquoi est-il encore si sûr de lui ?

Dans cette campagne, vous jouez cinq scénarios pendant lesquels vous allez découvrir les plans machiavéliques de Vasconis et gagner des pouvoirs pour l'affronter lors d'un scénario final d'où ne sortira qu'un seul gagnant.

CHOISISSEZ VOTRE CLAN

Choisissez votre clan normalement.

CRÉEZ UNE CAMPAGNE

Composez votre campagne en piochant cinq cartes Scénario de la **Saison 1 : La fin d'un monde** parmis les cartes 1 à 14, mélangez-les pour composer une pioche sous laquelle vous placez la carte du scénario n°15.

Si vous jouez la Campagne à 2 joueurs, retirez les cartes Scénario 6, 10, 11 et 14. Ces scénarios requièrent au minimum 3 joueurs.

JOUEZ PLUS OU MOINS DE SCÉNARIOS

Nous vous conseillons de jouer la campagne en 5 scénarios préparatoires pour vous permettre de gagner suffisament de récompenses et de forger des alliances. Mais, vous pouvez décider d'augmenter ou de réduire ce nombre de scénarios.

À LA FIN DE CHAQUE SCÉNARIO

- **À la fin de chaque scénario,** chaque joueur choisit trois de ses Équipements non Légendaires, qu'il mélange (il est obligé d'en choisir 3, sauf s'il en possède moins). Son voisin de gauche pioche une carte parmi ces Équipements, que son propriétaire pourra conserver pour le scénario suivant. Les autres Équipements du joueur et ses ressources (Or et Cristaux) sont défaussés.
- **Les Elfes conservent leurs Équipements** d'un scénario à l'autre. Le vainqueur de chaque scénario, au moment de sa victoire, retire deux Équipements de la fiche des Elfes. Rappel : lorsqu'il n'y a plus d'Elfes d'un certain type en jeu lors de la phase d'amélioration des Elfes, alors ces derniers ne reçoivent aucun Équipement.
- **Le vainqueur de chaque scénario** conserve la carte Scénario qui décrit sa récompense. Il bénéfice de cette récompense pour tout le reste de la campagne.
- **Les perdants d'un scénario** reçoivent chacun un jeton de Rancune.
- **On révèle la carte Scénario** de la prochaine partie.

JETONS DE RANCUNE

- **Les jetons de Rancune sont permanents** et se conservent jusqu'à la fin de la campagne, et peuvent se cumuler. Les jetons de Rancune ont une face disponible et une face indisponible.
- **Au début d'un Combat,** chaque joueur peut – s'il le souhaite – activer un ou plusieurs de ses jetons de Rancune disponibles pour augmenter de 1 les Blessures infligées pendant tout le Combat (dans ce cas il le place à côté de ses Unités à la manière des jetons de Rage). À la fin du Combat, les jetons de Rancune utilisés sont récupérés par le joueur et placés sur leur face indisponible.
- **Au début de chaque tour de jeu,** tous les joueurs retournent leurs jetons de Rancune sur leur face disponible. Les jetons de Rancune ne sont pas des jetons de Rage.

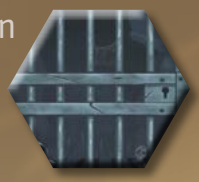
RÈGLE D'OR :

À moins que ce ne soit spécifié par le Scénario, appliquez toujours toutes les règles normales.

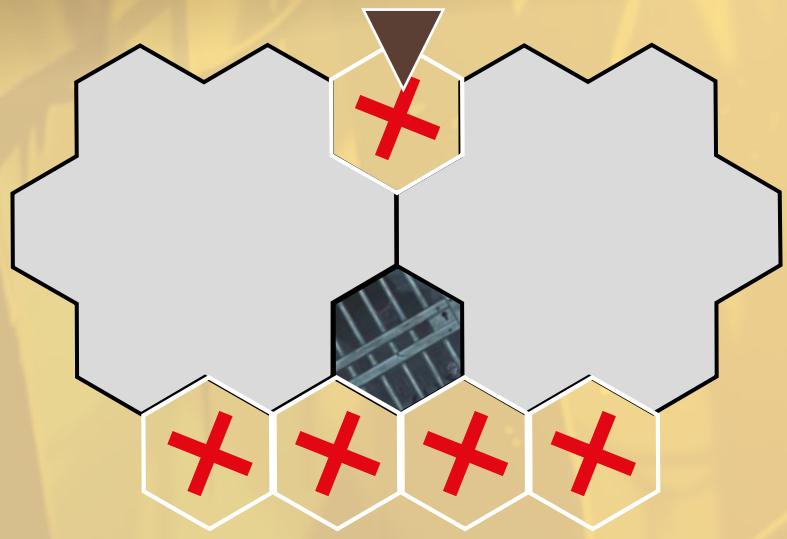
SCÉNARIO 1

LE PRISONNIER

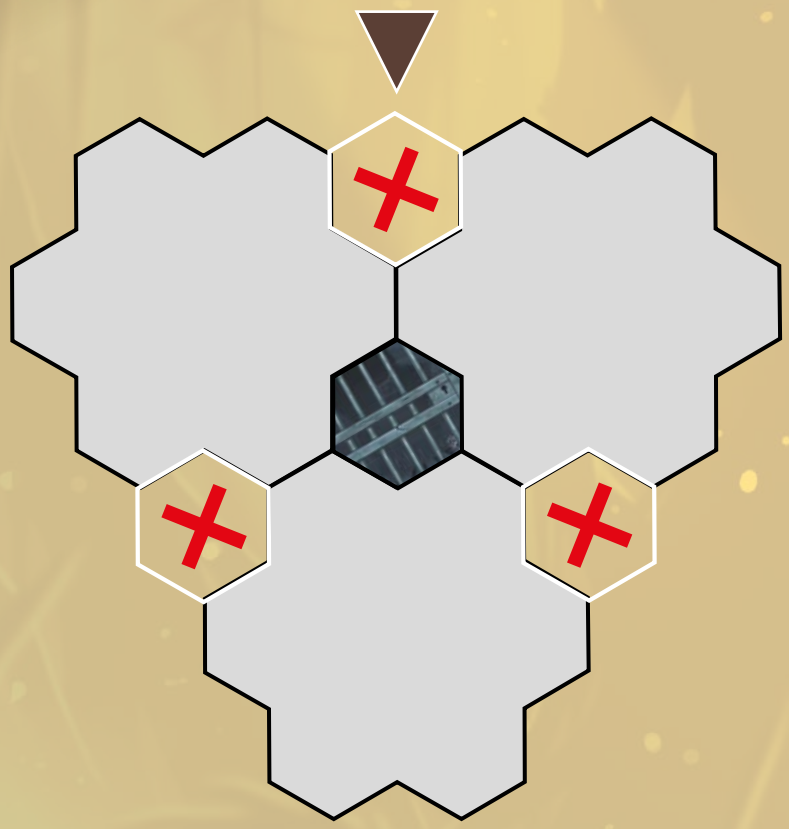
CONTENU SPÉCIAL :

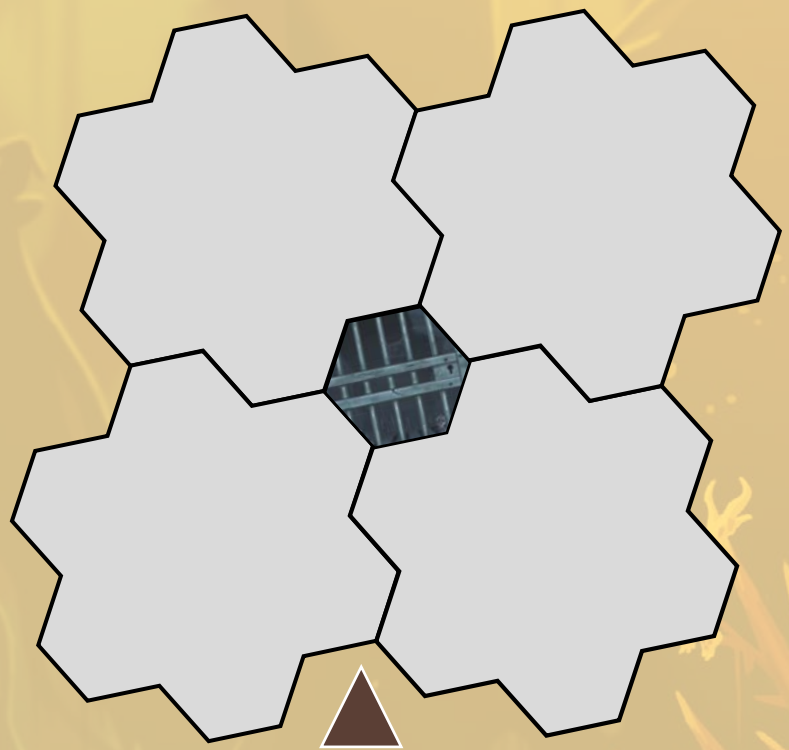
- 1 Tuile Prison 
- 1 jeton Prisonnier

INSTALLATION POUR 2 JOUEURS



INSTALLATION POUR 3 JOUEURS





INSTALLATION POUR 4 JOUEURS

NOTE : VOUS NE POUVEZ PAS PLACER DE BASTION SUR LES

SCÉNARIO 1

Un renégat est retenu captif, les joueurs vont lutter pour le libérer et le rallier à leur cause.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** selon le schéma en fonction du nombre de joueurs. Placez 1 Elfe sur les Forges, 3 Elfes sur les Cités elfiques, et 5 Elfes sur la Prison.
- **Placez le jeton Prisonnier** sur la Prison.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Lorsqu'un joueur contrôle le Territoire où se trouve le Prisonnier,** alors il peut le déplacer lors de ses Actions « Se déplacer ».
- **Le Prisonnier a 2 Points de Déplacement** et doit toujours être déplacé accompagné d'autres Unités.
- **Lors d'un combat, si un joueur décide de fuir, il laisse le Prisonnier où il se trouve**, le joueur contrôlant le Prisonnier peut donc changer au cours de la partie. Le joueur qui parvient à ramener le Prisonnier sur son Bastion gagne ce scénario.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur gagne les faveurs du Prisonnier**, dont les informations sont cruciales pour affronter les Elfes. Jusqu'à la fin de la Campagne, **au début de chaque Combat contre les Elfes, il reçoit 2 jetons de Rage.**

LES PORTAILS DIMENSIONNELS

SCÉNARIO 2

Les Elfes ont tenté une expérience qui a provoqué l'apparition de portails dimensionnels sur le plateau.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.
- **Placez un Portail Dimensionnel sur un Territoire vide de chaque tuile** avant le placement des joueurs. Deux Portails Dimensionnels ne peuvent pas être adjacents.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les conditions de victoire** sont les mêmes que dans une partie normale.
- **Lors d'une Action « Se déplacer »**, pour 1 Point de Mouvement, les joueurs peuvent déplacer les Unités se trouvant sur un Portail Dimensionnel vers n'importe quel autre Portail Dimensionnel. Les règles de débordement s'appliquent pour les déplacements utilisant les Portails Dimensionnels.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur découvre la machine ayant permis la création des Portails Dimensionnels.** Il gagne un jeton Portail Dimensionnel qu'il garde jusqu'à la fin de la Campagne.
- **Lors des prochains scénarios,** lorsqu'il place les renforts de sa carte Tactique, le joueur peut placer (ou déplacer s'il est déjà posé) le jeton Portail Dimensionnel sur un Territoire vide.

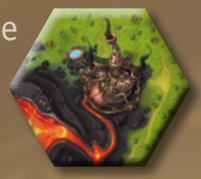
- **Lors de ses Actions « Se déplacer »**, pour 1 Point de Déplacement, il peut téléporter des Unités sur le Territoire où se trouve le Portail Dimensionnel, depuis n'importe quel Territoire.
- **Les autres joueurs** peuvent se déplacer sur le Territoire du Portail Dimensionnel, mais ils ne peuvent pas l'utiliser. Les jetons tels le Héros Captif ou les Automates ne peuvent pas utiliser le Portail dimensionnel.

SCÉNARIO 3

L'ARMÉE D'AUTO

CONTENU SPÉCIAL :

- 1 tuile Fabrique



- 18 jetons Automates

INSTALLATION POUR 2 JOUEURS

INSTALLATION POUR 3 JOUEURS

INSTALLATION POUR 4 JOUEURS

NOTE : VOUS NE POUVEZ PAS PLACER DE BASTION SUR LES

MATES

SCÉNARIO 3

Dans une forge spéciale, les Elfes sont en train de construire une armée d'automates pour grossir leurs rangs.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** selon le schéma. Ne placez aucun Elfe sur les Forges, 4 Elfes sur les Cités elfiques, et 7 Elfes sur la Fabrique d'automates. Placez 1 jeton Automate sur chaque Territoire occupé par les Elfes.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les Automates ont 2 Points de Vie.** Lors d'un Combat, il faut éliminer les Automates avant de pouvoir éliminer les Unités adverses. Les Automates ne comptent pas comme des Unités.
- **Lors de la phase d'amélioration des Elfes,** placez 1 Automate supplémentaire sur chaque Territoire occupé par les Elfes (maximum 3 Automates par Territoire).
- **Dès qu'un joueur prend le contrôle de la Fabrique d'automates,** il gagne ce scénario.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur** peut désormais construire ses propres Automates.
- **Il gagne 2 jetons Automates** qu'il garde jusqu'à la fin de la Campagne.
- Lors des prochains scénarios, lorsqu'il place les renforts de sa carte Tactique, le joueur peut placer 1 Automate sur un Territoire qu'il occupe (maximum 2 Automates en jeu en même temps).
- **Ses Automates bénéficient des règles** énoncées précédemment (2 PV, ne comptent pas pour des Unités, encaissent les coups avant les Unités), et ils ont 2 points de Déplacement. **Les Automates doivent forcément être déplacés avec des Unités du joueur.**
- **Si des Automates sont seuls sur un Territoire,** ils sont automatiquement détruits.
- **Les Automates** ne peuvent pas utiliser le Portail dimensionnel.

LE NUAGE MUTAGÈNE

SCÉNARIO 4

Suite à une expérience ratée des elfes, un nuage mutagène s'est répandu dans les environs.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les conditions de victoire** sont les mêmes que dans une partie normale.
- Des bras supplémentaires ont poussé sur toutes les Unités (Elfes et joueurs), **elles peuvent donc s'équiper d'une seconde Arme.**
- **Superposez les Armes équipées** comme sur le schéma ci-contre. L'Unité bénéficie des bonus des 2 Armes, mais elle ne lance qu'un **maximum de 10 dés** même si sa Puissance de Combat dépasse 10.

- **Lors de la phase d'Amélioration des Elfes,** remplacez l'Arme la moins chère, ou au choix des joueurs en cas d'égalité de prix.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur découvre l'appareil ayant produit le nuage mutagène.** Il peut donc continuer à modifier génétiquement ses Unités, ce qui leur permet de s'équiper de 2 Armes jusqu'à la fin de la Campagne.
- **Retirez l'Arme la moins chère de chaque Elfe** pour le prochain scénario (en cas d'égalité le vainqueur choisit), avant que le vainqueur choisisse les 2 Équipements à retirer des elfes.

LE MAELSTRÖM MAGIQUE

SCÉNARIO 5

Les Pierres de Renfort semblent exceptionnellement vivaces dans cette province.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

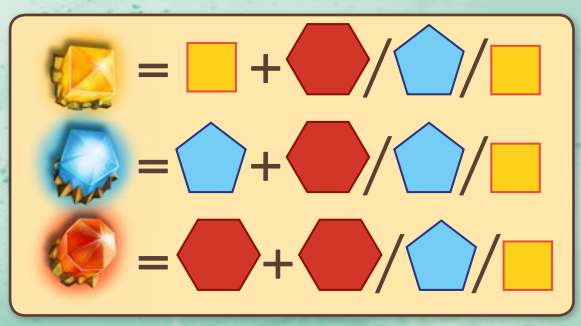
- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.
- **Ne placez pas d'Elfes sur les Forges,** placer 3 Elfes sur les Pierres de Renfort et les Cités elfiques.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Contrairement à une partie normale,** ce ne sont pas les Cités elfiques qui valent 1 Point de Victoire mais les Pierres de Renfort.
- **Chaque Pierre de Renfort** produit 1 Unité supplémentaire, dont le Type est au choix du joueur.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur parvient à maîtriser l'énergie magique** exceptionnelle des Pierres de Renfort.
- **Jusqu'à la fin de la Campagne,** les Pierres de Renfort qu'il contrôle produisent une Unité supplémentaire du Type de son choix.



LE CLAN CORROMPU

SCÉNARIO 6

Dans cette province exceptionnellement riche, les elfes ont corrompu un clan afin qu'il défende leurs intérêts.

- Minimum 3 joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.
- **Mélangez la carte Clan Corrompu** avec des cartes Clan Libre, de sorte qu'il y ait autant de cartes que de joueurs. Distribuez une carte face cachée à chaque joueur. Ces derniers prennent secrètement connaissance de leur carte.

Clan Corrompu

Clans Libres

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les joueurs ayant une carte Clan Libre** jouent la partie normalement.
- **Le joueur ayant reçu la carte Clan Corrompu** doit empêcher les autres joueurs de gagner avant la fin du tour 4.
- **Si à la fin du tour 4,** aucun Clan Libre n'a gagné, alors le Clan Corrompu se révèle et gagne la partie.
- **Si le Clan Corrompu atteint 4 Points de Victoire** pendant sa 2e Action, alors il est obligé de se révéler, mais il ne gagne pas la partie.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur profite des richesses de cette province.** Jusqu'à la fin de la Campagne, il commence tous les prochains scénarios avec 8 pièces d'or supplémentaires.

LES TERRES FRACTURÉES

SCÉNARIO 7

Les Elfes ont expérimenté une machine ayant provoqué un puissant séisme.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale. Laissez un léger espace entre les Tuiles afin de représenter les failles provoquées par le séisme (voir exemple).

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les conditions de victoire** sont les mêmes que dans une partie normale.
- **Les Unités peuvent se déplacer au-dessus des failles** pour 2 Points de Mouvement.
- **Les Unités volantes** ne sont pas affectées par ce malus.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur** découvre la machine à séisme, il prend le jeton Territoire Secoué qu'il garde jusqu'à la fin de la Campagne.

- **Lors des prochains scénarios,** lorsqu'il place les renforts de sa carte Tactique, le joueur peut placer (ou déplacer s'il est déjà posé) le jeton Territoire Secoué sur n'importe quel Territoire non adjacent à un Bastion (ni sur les Bastions).
- **Les Unités de tous les joueurs** doivent dépenser 1 Point de Mouvement supplémentaire pour entrer dans ce Territoire.
- **Les Unités volantes** ne sont pas affectées par le jeton Territoire Secoué.

LES ELFES ZOMBIES

SCÉNARIO 8

Suite à une expérience ratée, les elfes de cette province sont devenus des zombies.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale, mais placez 1 Elfe sur les Forges, et 3 Elfes sur les Cités elfiques.
- **Placez un jeton +1 PV** sur chaque Type d'Unité de la fiche des Elfes.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les conditions de victoire** sont les mêmes que dans une partie normale.
- **Lorsqu'un joueur gagne un Combat contre les Elfes,** il prend un jeton Elfe de son choix de la réserve qu'il place sur un autre Territoire contrôlé par les Elfes (qui n'est pas attaqué).

Remarque : pendant les Combats, ne pas oublier de compter le bonus de +1 PV accordé aux Elfes zombies.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur découvre le laboratoire où ont été menées les expériences des Elfes.** En utilisant les machines des Elfes, il a zombifié ses propres Unités.
- **Retirez 1 Unité de chaque Type** de votre Réserve jusqu'à la fin de la Campagne.
- **À la fin de chacun de vos Combats,** vous pouvez placer sur votre Bastion ou un Territoire que vous contrôlez (qui n'est pas attaqué) UNE de vos Unités au choix éliminées pendant ce Combat.

LES TERRES DE CRISTAL

SCÉNARIO 9

Dans cette province, les elfes réalisent une extraction intensive de cristaux.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.
- **Placez** 2 Elfes sur les Pierres de Renfort, 3 Elfes sur les Forges, et 5 Elfes sur les Cités Elfes.
- **Ne mettez pas le paquet d'Équipements Légendaires** sur la table, il n'est pas possible d'en forger dans ce scénario.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Si un joueur possède 15 Cristaux ou plus,** alors il gagne immédiatement la partie.
- **Si cela se produit lors de la phase de Revenus,** et que plusieurs joueurs possèdent 15 Cristaux, alors c'est le joueur qui en possède le plus qui gagne la partie. Si l'égalité persiste, alors on continue à jouer jusqu'à ce que les joueurs se départagent.
- **Pendant la phase de Revenus,** les Forges rapportent 1 Cristal, et les Cités Elfiques rapportent 3 Cristaux.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur bénéficie de la production de Cristaux** de cette province. Il commence tous les prochains scénarios avec 3 Cristaux.

LE RITUEL GUERRIER

SCÉNARIO 10

Une malédiction lancée par les elfes pousse les combattants de cette province à s'affronter sans relâche.

- Minimum 3 joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Si un joueur possède des Unités sur son Bastion,** il est obligé de réaliser une Action **Se Déplacer et Combattre** et doit déplacer toutes les Unités se trouvant sur son Bastion.
- **Les Unités en dehors du Bastion** ne peuvent pas être ramenées sur le Bastion.
- **Après chaque Combat** entre joueurs, le gagnant peut choisir une Unité adverse éliminée pendant le Combat, qu'il prend et conserve devant lui.
- **Dès qu'un joueur a 4 Unités adverses** devant lui, il gagne le scénario.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur découvre l'origine du rituel.** Il reçoit 2 jetons Rituel Guerrier.

- **Au début de chaque Scénario,** il récupère les jetons Rituel Guerrier précédemment utilisés.
- **Au début d'une Action adverse,** il peut utiliser 1 jeton Rituel Guerrier pour forcer ce joueur à réaliser une action **Se déplacer et combattre**. Pendant cette Action, si possible, le joueur adverse devra envoyer au Combat au moins 4 de ses Unités.

LES MAGES MANIPULATEURS

SCÉNARIO 11

Des mages elfes ont développé un sort qui accroît la haine entre les clans, afin de les pousser à s'éliminer entre eux.

- Minimum 3 joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les conditions de victoire** sont les mêmes que dans une partie normale.
- **Au début de chaque tour,** placez 1 jeton de Rage sur la fiche des Elfes. Il s'agit du niveau de Manipulation.
- **Lorsqu'un joueur combat contre son voisin de gauche,** il reçoit 1 jeton de Rage au début du Combat pour chaque niveau de Manipulation. Par exemple, au tour 3, chaque fois qu'un joueur se retrouve au Combat contre son voisin de gauche, il reçoit 3 jetons de Rage au début du Combat.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur** réussit à capturer un mage manipulateur. Il reçoit 2 jetons Sort de contrôle.

- **Lors de ses Assauts,** une fois par Assaut, il peut déplacer 1 Unité adverse sur 1 Territoire adjacent libre ou contrôlé par le même joueur en dépensant 1 jeton Sort de contrôle. Cet effet est applicable aux Elfes. L'Unité déplacée ne peut pas traverser les Blocs rocheux.
- **Au début de chaque scénario,** il récupère les jetons précédemment utilisés.

LA GRANDE CONTAGION

SCÉNARIO 12

Les Elfes ont expérimenté un puissant virus, qui s'est rapidement répandu dans toute la province.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Les conditions de victoire** sont les mêmes que dans une partie normale.
- **Lorsqu'un joueur termine une Action,** s'il possède plus de 5 Unités sur un même Territoire, alors il doit éliminer ses Unités jusqu'à en avoir seulement 5 sur ce Territoire.
- **Au début d'un Combat,** si un joueur a plus de 5 Unités engagées dans le Combat, il reçoit pour ce combat.

RÉCOMPENSE

- **Le vainqueur a récupéré des fioles de virus** dans le laboratoire des Elfes. Il reçoit 2 jetons Fiole Contaminée.

- **Au début de chaque Combat,** il peut utiliser un jeton Fiole Contaminée pour augmenter de 2 les Sabliers adverses.
- **Au début de chaque scénario,** il récupère les jetons précédemment utilisés.

LES MAITRES ALCHIMISTES

SCÉNARIO 13

Dans les forges de cette province, des maîtres alchimistes elfes expérimentent des procédés pour transformer les métaux en or.

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Lorsqu'un joueur termine une Action,** il reçoit 5 Or par Forge contrôlée.
- **À la fin du tour 3,** le joueur possédant le plus d'Or gagne la partie.
- **Lorsqu'un joueur prend une Forge à un autre joueur,** il lui vole 5 Or.
- **Les joueurs doivent garder leur Or bien visible** devant eux, en piles de 10 Or.

RÉCOMPENSE

- **En étudiant l'Or volé aux Alchimistes,** le vainqueur parvient à déchiffrer leurs procédés de fabrication.
- **Lors des prochains scénarios,** à la fin de chacune de ses Actions, il reçoit 2 Or par Forge contrôlée.

LES FAILLES ARDENTES

SCÉNARIO 14

Suite à une expérience des elfes, de mystérieuses failles ardentes se sont ouvertes dans toute la province.

- Minimum 3 joueurs.

INSTALLATION

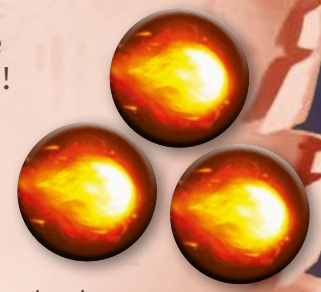
- **Installez le plateau** comme pour une partie normale.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Après avoir placé les Bastions,** chaque joueur prend 2 jetons Faille Ardente.
- **Suivant l'Ordre de jeu,** chaque joueur place ses 2 jetons Faille Ardente sur deux Territoires ne possédant par encore de jeton Faille Ardente, et se trouvant au moins à 3 Territoires de distance de son propre Bastion (en ignorant les Blocs rocheux).
- **Il n'est pas possible** de placer ses Renforts sur les Territoires avec une Faille Ardente (sauf ceux des Pierres de Renfort).
- **À chaque fin de tour,** si un joueur contrôle au moins 3 Territoires avec une Faille Ardente, alors il gagne la partie.
- **Si plusieurs joueurs remplissent les conditions de victoire,** alors c'est celui qui contrôle le plus de Failles Ardentes qui l'emporte. En cas d'égalité, c'est l'Ordre du tour qui départage.

  Attention : nous vous conseillons d'être vigilants car la victoire peut être rapide !

RÉCOMPENSE

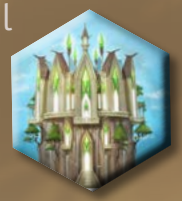


- **Le vainqueur a découvert des orbes de feu** dans les failles ardentes. Il reçoit 3 jetons Orbe de Feu.
- **Lors des prochains scénarios,** au début de chacun de ses Assauts, il peut utiliser un jeton Orbe de Feu pour éliminer une Unité adverse **au choix de son adversaire**. Cet effet ne fonctionne pas contre les Elfes.
- **Au début de chaque scénario,** il récupère les jetons précédemment utilisés.

SCÉNARIO 15

CONTENU SPÉCIAL :

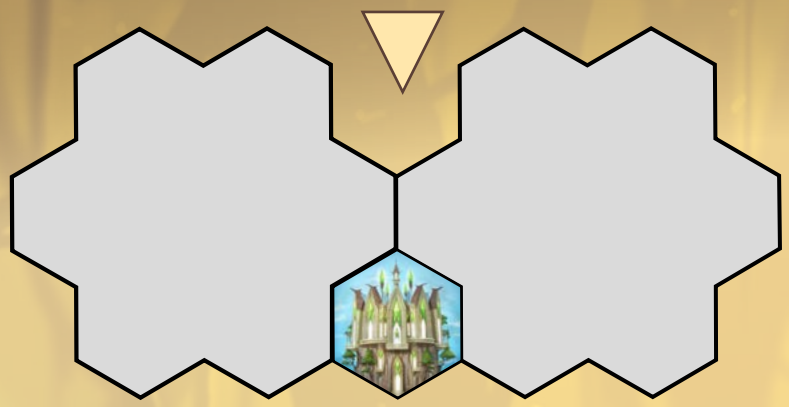
- 1 tuile Esméril



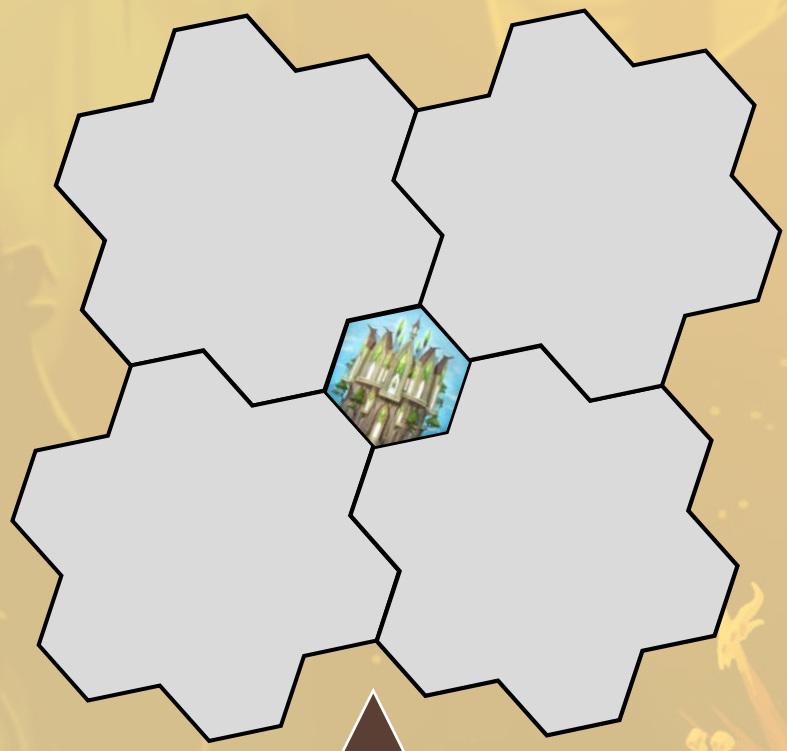
- 1 jeton Vasconis

INSTALLATION POUR 3 JOUEURS

INSTALLATION POUR 2 JOUEURS



INSTALLATION POUR 4 JOUEURS



SCÉNARIO 15

L'ULTIME BATAILLE

Les Clans ont atteint Esméril, la capitale des Elfes. Vasconis les attend avec sa garde d'élite. Qui prendra le contrôle de l'Empire d'Émeraude ?

- Pas de restriction du nombre de joueurs.

INSTALLATION

- **Installez le plateau** selon le schéma en fonction du nombre de joueur.
- **Placez 2 Elfes de chaque type** sur Esméril, ainsi que Vasconis.
- **Piochez 3 Légendaires** et placez-les face cachée à côté de la fiche des Elfes.

RÈGLES SPÉCIALES

- **Lors de la pose des Bastions,** les joueurs ne posent pas leur Bastion, mais ils choisissent une Tuile libre et répartissent toutes les Unités de leur Clan entre la Forge, la Cité elfique et la Pierre de Renfort de cette tuile (minimum 3 Unités par Territoire).
- **Les joueurs jouent** jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur avec des Unités sur le plateau (y compris les Elfes). Ils reçoivent normalement les renforts de leurs cartes Tactique et des Pierres de Renfort, mais dès qu'un joueur n'a plus aucune Unité sur le plateau, il est éliminé définitivement de la partie. Lorsqu'il n'y plus qu'un seul Clan encore en jeu, alors son propriétaire devient le nouvel Empereur, il gagne la Campagne.
- **Il n'est pas possible** de se déplacer sur la tuile d'Esméril.
- **Il n'est pas possible** de battre en retraite.
- **Ignorez la phase d'amélioration** des Elfes.

PREMIER CLAN ÉLIMINÉ

- **Lorsque le premier clan est éliminé,** son propriétaire range tout son matériel (cartes, fiche, figurines, jetons de Rancune...). Il perd tous les avantages acquis pendant la Campagne.
- **Il prend devant lui la fiche des Elfes** et les Équipements acquis par ces derniers.
- **Il révèle les 3 Légendaires** qui étaient à côté de la fiche des Elfes, qu'il peut équiper aux Elfes en réorganisant leurs Équipements (chaque Type d'Elfe doit être équipé d'un Équipement Légendaire).
- **À chaque tour de jeu,** ce joueur joue les Elfes. Il peut uniquement réaliser des actions **Se déplacer et combattre**. Il joue en premier sur chaque Action. Lors de sa première Action Se déplacer et combattre, le joueur doit déplacer Vasconis et tous les Elfes hors d'Esméril. Vasconis compte comme un Templier. Vasconis et les Elfes ont 2 points de Déplacement (plus les éventuels bonus liés aux Équipements).
- **Lors de la Phase de Renforts,** le joueur qui contrôle les Elfes reçoit un Elfe de son choix sur chaque Bâtiment qu'il contrôle (Cité Elfe, Forge et Pierre de Renforts), et si Vasconis a été éliminé, mais qu'il lui reste des Elfes, alors il peut le remettre en jeu sur un Territoire qu'il contrôle.
- **Les Elfes éliminés** ne se transforment pas en Cristaux.
- **Les Bâtiments** n'ont pas d'effets pour ce joueur.
- **Si ce joueur réussit à éliminer les autres Clans,** alors il gagne la Campagne au nom des Elfes, et l'Empire d'Emeraude est maintenu. Si Vasconis et tous les Elfes sont éliminés, alors ce joueur est définitivement éliminé de la partie.

HISTORIQUE DE CAMPAGNES

Joueurs/Clans	Scénario	Vainqueur

Joueurs/Clans	Scénario	Vainqueur

Joueurs/Clans	Scénario	Vainqueur

Joueurs/Clans	Scénario	Vainqueur