

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



## Extension Ombres et Linceuls LIVRET DE RÈGLES

Les Lasombra et les Hecata forment deux clans qui prospèrent dans les ombres grâce à leur discipline du Néant. Les Lasombra aiment gagner et sont disposés à utiliser et à risquer leurs cabales pour y parvenir, souvent en faisant jouer leur influence pour que les autres accomplissent leur volonté.

Les Hecata sont des nécromanciens obsédés par la mort qui utilisent le sang des mortels au cours de leurs pratiques occultes.

Vous pouvez jouer ces deux clans l'un contre l'autre ou les intégrer tout simplement au jeu de base et aux autres extensions pour permettre à votre coterie de quitter les ombres et d'entrer dans le cercle des vainqueurs.

# VAMPIRE

THE MASQUERADE

# RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



Âge 14+



2-4 joueurs



30-70 minutes

## Contenu



2 decks Joueur  
pré-construits de 49 cartes



4 Jetons Peur



4 Jetons  
« -1 PS »



4 intercalaires



1 paquet Crypte de  
30 cartes pour personnaliser  
vos decks. Nous vous  
recommandons de ne pas  
l'ouvrir avant d'avoir  
joué quelques parties.



6 jetons Spectre



carte errata  
"Refuge - L'Arène"

# Nouveaux concepts et mots-clefs

**Mise à jour de la règle des cartes brûlées pour le jeu de base et toutes les extensions :** conservez vos cartes brûlées dans votre propre pile de cartes brûlées pour ne pas les mélanger avec celles des autres joueurs. Toutes les cartes brûlées et défaussées sont consultables par tous les joueurs.

Dans le livret de règles du jeu de base, il est indiqué d'écartier les cartes brûlées de la zone de jeu, mais, désormais, les cartes brûlées du Deck Cité doivent être conservées à proximité puisqu'elles peuvent être utilisées pour différents effets de cette extension. Les joueurs peuvent vouloir séparer en deux piles les Événements brûlés et les Mortels brûlés pour y avoir accès plus facilement.

**Mise à jour de la règle de la Torpeur pour le jeu de base et toutes les extensions :** les vampires en état de Torpeur ne peuvent pas être ciblés ou affectés par des cartes/effets à moins que le texte ne fasse spécifiquement référence à la Torpeur. Les effets qui ciblent un personnage en état de Torpeur peuvent cibler n'importe quel personnage en état Torpeur d'un joueur.

Pour plus de clarté, il ne sera plus indiqué sur les cartes : « si ce personnage est en état de Torpeur ». À la place, les « capacités de Torpeur », précédées par « Torpeur -, » ne fonctionnent que si ce vampire est en état de Torpeur. Ces capacités sont résolues au cours de votre étape de Torpeur et Régénération (étape 1 de la Phase finale), juste avant la moindre Régénération.

**Points de Cabale sur les vampires, dépenser des points Cabales :** certains vampires sont tellement confiants qu'ils sont prêts à utiliser d'incroyables quantités de ressources pour atteindre leurs objectifs. Plusieurs cartes de cette extension peuvent permettre de placer des points de Cabale sur un vampire. Vos vampires peuvent dépenser les points de Cabale sur leur propre carte ou ceux sur votre carte Cabale. Un vampire ne peut jamais utiliser les points de Cabale d'un autre vampire.

Un jeton Cabale placé sur un vampire, quelle que soit sa source, peut être dépensé par ce vampire (s'il en a la possibilité). Si un adversaire parvient à vaincre un vampire avec des points de Cabale sur sa carte, cet adversaire gagne ces points et les place sur sa propre carte Cabale. **Les points de Cabale sur un vampire ne sont pas sur votre carte Cabale, ainsi ils ne comptent pas pour le total de points de Cabale de votre coterie** (et ne vous permettent donc pas de gagner la partie). Les cartes qui comptent les points de Cabale comme *Lunettes noires*, *Gloire déchue* et *Gâcher la fête* ne prennent pas en considération les points de Cabale sur les vampires.

**Diablerie :** le fait de se nourrir d'un vampire vaincu pour le détruire complètement et voler une partie de son essence. Vous devez être autorisé par certaines cartes à pratiquer la Diablerie. Le Titre *Lasombra Tribunal du Sang* et le Refuge *Le Grand Manoir* permettent tous les deux à un joueur de pratiquer une Diablerie autorisée. Pour l'instant, il n'y a aucune manière d'avoir recours à la Diablerie sans autorisation (voir page 5).

**Rituels du Néant :** ce sont des cartes Persistantes qui nécessitent du temps et du sang de Mortel pour être utilisées. Les Rituels ont été abordés dans l'extension *Sang et Alchimie*, utilisant du sang de vampire pour les activer. Les Rituels du Néant nécessitent qu'il y ait des Mortels dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité pour libérer leur puissance (voir page 7).

**Portée :** les vampires avec le mot-clef Portée peuvent attaquer des personnages dans La Rue tout en profitant du confort de leur Refuge. Les vampires Épuisés de votre Refuge font toujours partie du groupe attaquant. Les Mortels du Deck Cité ne sont pas des personnages et ne peuvent donc pas être attaqués de cette manière.

**Spectres :** ces entités fantomatiques peuvent être créées grâce à différentes capacités de cartes puis elles s'attachent à un vampire pour lui octroyer une capacité spéciale aléatoire sous la forme d'un jeton Spectre. Quand un Spectre est créé, retirez un Mortel de la pile de cartes brûlées du Deck Cité, retournez cette carte face cachée et attachez-la au vampire qui doit en bénéficier. Piochez aléatoirement 1 jeton Spectre, regardez-le puis placez-le face cachée sur la carte attachée. Cela réserve une sacrée surprise à vos adversaires qui ne se doutent de rien ! (voir page 5 et 6).

## Clan Lasombra

Les Lasombra forment un clan constitué d'individus perfectionnistes et sans pitié. Ils sont les héritiers d'une longue tradition de vainqueurs et veulent continuer ainsi encore quelques siècles. En tant que vampires avides de triomphe, ils prouvent leur valeur en se vantant de leurs victoires. Quand un vampire Lasombra gagne des points de Cabale, il les utilise souvent à son propre compte avant de marquer ces points ultérieurement. Quand les succès s'enchaînent rapidement, ce qui se produit souvent avec les Lasombra, cela peut laisser des points de Cabale sur leurs vampires. Ceux qui seraient tentés de les voler doivent savoir que les Lasombra ne sont pas des proies faciles. Ils savourent particulièrement le fait d'être supérieurs à leurs soi-disant semblables et s'appuient souvent sur leur personnalité dominante et leur air de supériorité pour intimider les autres clans.

## Clan Hecata

Ce clan relativement récent est principalement constitué des vestiges de différents clans et lignées presque éteints. Ils accordent une grande importance à la famille et certains les comparent à des membres soudés d'une organisation mafieuse. Les Hecata utilisent le Néant de manière beaucoup plus subtile que les Lasombra. Une des principales différences est l'utilisation des « Cérémonies » (que nous appelons des Rituels dans *Rivals*). Elles utilisent la plupart des mêmes règles que les Rituels de l'extension *Sang et Alchimie*. La grande différence c'est que les Rituels du Néant tirent leur énergie des Mortels de la pile de cartes brûlées du Deck Cité. C'est aussi dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité que les Hecata trouvent les esprits tourmentés qui peuvent être transformés en Spectres (voir page 5). Les Spectres s'attachent à un vampire et lui octroient une petite surprise issue de l'au-delà.

En tant que clan obsédé par la mort, les Hecata n'hésitent pas à plonger leurs propres vampires en état de Torpeur. Votre tendance à l'autosacrifice ne permet pas au joueur qui est votre Rival de gagner des points de Cabale, mais quand un vampire **de votre coterie** sombre dans un état de Torpeur de votre propre fait, vous devez convertir 1  en  et le placer sur ce vampire comme d'habitude. Réduire un de vos propres personnages à 0  revient à le « vaincre ».

# NOUVELLES RÈGLES

## Diablerie

Boire le sang et absorber l'essence même d'un vampire immobilisé, pour lui faire connaître la Mort Ultime, est appelé un acte de Diablerie. Un acte de Diablerie non autorisé est inimaginable pour des vampires à qui il reste ne serait-ce qu'une once de civilité. Pour avoir recours à la Diablerie dans *Rivals*, vous devez en recevoir la permission (une carte). Le Titre Lasombra *Tribunal du Sang* et le Refuge *Le Grand Manoir* vous autorisent à utiliser la Diablerie. La Diablerie est un effet secondaire du fait de vaincre un vampire. Vous pouvez activer ces cartes après que les dégâts ont été infligés, mais avant que le vampire ne sombre en état de Torpeur. La carte utilisée indique les autres effets/coûts/etc.

Quand vous commettez un acte de Diablerie sur un vampire que vous venez de vaincre, attachez la victime au vampire qui l'a vaincu pour que la colonne d'attributs et de Disciplines à gauche de la victime reste visible. Le diableriste gagne les **attributs** du vampire vaincu **s'ils sont plus élevés que les siens** ainsi que **toutes ses Disciplines**, et un bonus de **+1 PS** (cet effet ne le régénère pas). Cela compte pour la limite de 3 cartes attachées. Par exemple, un vampire avec 1  et 1  perpétue un acte de Diablerie contre un vampire avec 1  et 2 . Les nouveaux attributs du diableriste sont 1  et 2 .



## Règles supplémentaires pour la Diablerie :

- Effectuer un acte de Diablerie contre un vampire ne signifie pas le vaincre une seconde fois.
- Si la victime est brûlée, elle ne peut pas faire l'objet d'un acte de Diablerie.
- Brûlez toutes les cartes attachées à la victime (y compris les Titres et les jetons) avant de l'attacher.
- Quand votre vampire est entièrement vidé de son essence, vous ne placez pas de Sang sur lui puisqu'il n'est pas en état de Torpeur.
- Quand un diableriste est vaincu, brûlez tous les vampires qui lui sont attachés, puis suivez la procédure habituelle. Il n'y a aucune pénalité pour avoir perpétré un acte de Diablerie autorisé.

Markus gagnerait 1 , 3 Disciplines et 2  tant que ce vampire victime de Diablerie (Annika) lui est attaché. Markus ne gagnerait aucun  ni  puisque ses deux attributs sont supérieurs ou égaux à ceux du vampire dont il a absorbé l'essence.

## Spectres

Un Spectre est un fantôme, l'âme d'un mortel qui est mort sans avoir atteint un objectif qu'il s'était fixé. Ceux qui sont capables d'entrer en contact avec les morts peuvent contraindre ces entités à accomplir leur volonté. Dans *Rivals*, les Spectres s'attachent aux vampires et leur octroient quelques sinistres surprises à utiliser au bon moment.

Il y a six jetons Spectre différents dans cette extension. Au début du jeu, placez-les à côté de la zone de jeu face cachée puis mélangez-les. Pour créer un Spectre, vous devez utiliser le pouvoir d'une carte qui le permette (le Refuge *Cimetière de la Mission*, le Rituel *Invocation d'esprit*, ou le vampire Hecata Zahara). Il vous faut aussi au moins 1 Mortel dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité. S'il n'y en a pas, aucun Spectre n'est créé et la capacité est perdue.

Quand la capacité d'une carte vous indique de créer un Spectre, retirez 1 Mortel de la pile de cartes brûlées du Deck Cité et attachez-le **face cachée** au personnage qui en bénéficie. Piochez le jeton Spectre au-dessus de la pile, regardez-le puis posez-le sur la carte face cachée attachée au vampire. Cette combinaison d'une carte brûlée de Mortel et d'un jeton Spectre compte comme 1 seul attachement pour la limite des 3 cartes attachées. On peut attacher plus d'un Spectre à un même vampire (dans la limite de 3 attachements).

Le jeton Spectre reste face cachée jusqu'à ce que vous **décidez** de le retourner face visible, ce qui peut être fait à n'importe quel moment et pour n'importe quelle raison (ou sans raison). Toutes les capacités des Spectres sont **Implacables**, ce qui signifie qu'elles peuvent être retournées/épuisées au cours du tour de n'importe quel joueur. Quand vous souhaitez activer un jeton Spectre, retournez-le face visible s'il ne l'est pas déjà (ne retournez pas la carte Mortel face cachée).

Retourner le jeton Spectre face visible pour la première fois déclenche l'effet indiqué sur le jeton. Une fois face visible, le jeton le reste. S'il est face visible, vous pouvez épuiser le jeton pour l'activer et déclencher son effet. Le vampire bénéficie donc de cette capacité au cours de l'action ou de l'événement en cours. À la fin de cette action ou de cet événement, la capacité est désactivée. Redressez le jeton au début de votre tour comme les autres cartes que vous contrôlez, mais le jeton n'est plus jamais retourné face cachée.



Un joueur peut retourner un jeton Spectre **face visible puis l'épuiser** pour doubler l'avantage qu'il octroie au cours de l'action ou de l'événement en cours. Par exemple, si un vampire effectue une attaque Sociale, il peut retourner un jeton Spectre +1  face visible puis immédiatement l'épuiser pour ajouter un bonus supplémentaire de +1  à son attaque. Le jeton Spectre +1  pourrait être retourné et épuisé au cours d'une attaque pour empêcher 2 dégâts ou pour absorber 2 dégâts Aggravés de la D.A.S. au cours de l'étape des antagonistes de votre Phase finale.

Certaines capacités ont un coût qui nécessite qu'un Spectre attaché soit épuisé. Cela ne déclenche pas l'effet du jeton Spectre puisque le fait de l'épuiser sert à payer une capacité différente : payer le coût d'une capacité ne permet jamais de payer le coût d'une autre capacité. Vous pouvez épuiser un Spectre attaché même si le jeton est face cachée. Tant qu'il est épuisé, un jeton Spectre peut tout de même être retourné face visible pour générer une seule fois l'effet indiqué.

Vous pouvez retirer un Spectre d'un vampire de votre coterie au cours de votre tour pour faire de la place pour un autre attachement, mais cela le retire du jeu (aussi bien le jeton que la carte Mortel). Quand un vampire sombre en état de Torpeur, tous les Spectres qui lui sont attachés sont également retirés du jeu. Dans tous les cas, la carte Mortel n'est pas remise dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité et le jeton n'est pas remis dans la pile de jetons Spectre. S'il n'y a plus de jetons Spectre dans la réserve générale, on ne peut plus en créer. En tournoi, chaque joueur peut apporter son propre jeu de six jetons Spectre. Quand votre réserve personnelle est épuisée, vous ne pouvez plus en créer.

## Rituels du Néant

Un Rituel est une Action Persistante qui coûte 2 actions pour être jouée et ne nécessite d'épuiser qu'un seul vampire pour le jouer. Cependant, vous pouvez épuiser UN vampire supplémentaire du même groupe avec Néant  pour réduire le coût en actions de ce Rituel du Néant à 1.

Vous ne pouvez pas combiner une action et une action libre pour effectuer un Rituel. Quand vous jouez une carte Rituel du Néant, placez-la face visible près de votre carte Refuge puis comptez le nombre de Mortels dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité. Vous pouvez placer autant de jetons Sang de votre couleur pris dans la réserve générale sur le Rituel que vous venez de jouer. Par exemple, si vous jouez un Rituel du Néant alors qu'il y a 4 Mortels dans la pile des cartes brûlées, vous pouvez placer jusqu'à 4 jetons Sang de votre couleur pris dans la réserve générale sur ce Rituel. L'indication « Mortels brûlés » qui apparaît sur certaines cartes fait exclusivement référence aux Mortels brûlés actuellement dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité.

Les jetons Sang à votre couleur sont limités. Aussi, il n'est peut-être pas conseillé d'engager trop de jetons Sang car vous êtes limité à 32 Sang/Prestige à répartir entre tous vos vampires et vos autres cartes : c'est le total de points de Sang/Prestige des 20 jetons de votre couleur et vous ne pouvez pas en emprunter à d'autres joueurs. Si vous jouez avec un deck chargé en Rituels, en jouer 4 avec 5 points de Sang chacun peut limiter sévèrement votre capacité à recruter et à régénérer des vampires.

La capacité permettant d'ajouter des jetons Sang à un Rituel du néant est précédée du symbole  ; aussi si vous voulez ajouter ces jetons, le vampire actif doit avoir la Discipline Néant. Un Rituel du Néant peut être joué même s'il n'y a pas de Mortels brûlés. Le vampire Hecata Annika peut déplacer du Sang de vos vampires en état de Torpeur sur un Rituel au moment où il est joué. Cela lui permet de déclencher les deux niveaux de la carte Cabale Rites du Sang (dans Sang et Alchimie), qui compte le Sang que vous ajoutez à un Rituel au moment où il entre en jeu. Plus vous avez de Sang sur un Rituel, plus vous pourrez l'utiliser. Si de nouveaux Mortels sont brûlés, cela ne vous permet pas d'ajouter du Sang sur des Rituels déjà en jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de points de Sang qui peut se trouver sur une carte Rituel du Néant (les Rituels de Sorcellerie du sang ont une limite initiale de 3 points de Sang, ce n'est pas le cas des Rituels du Néant). Quand on retire le dernier point de Sang d'un Rituel, résolvez l'effet associé et brûlez ce Rituel.



# CLARIFICATIONS POUR CERTAINES CARTES

**Annika, Markus Kumnyama, Combat d'arène :** pour les effets déclenchés, il est précisé « en même temps que » au lieu de « quand ». Cela signifie qu'ils sont résolus en même temps que l'action en question (quels que soient les effets de cette action). Si Markus est épuisé pour attaquer un vampire (une action d'attaque) alors qu'il a comme Cabale Combat d'arène, placez immédiatement 2 points de Cabale sur lui avant de continuer le reste de l'action. La capacité de Combat d'arène n'est pas limitée à votre Meneur. Attaquer un prétendant au Titre de Prince n'est pas une action, mais c'est une attaque contre un personnage.

**Ombre d'Ahriman :** si le vampire actif a la Discipline Néant, il peut payer 1 point de Cabale pour retirer le mot-clef Superficielle de cette Action au moment où il la joue. Ce n'est pas une carte d'attaque, aussi les Réactions normales ne peuvent pas être utilisées par la cible. Cette dernière réduit toujours les dégâts qu'elle subit avec .

**Refuge – Le Grand Manoir :** les vampires de votre main ou en état de Torpeur ne sont pas dans votre coterie, aussi leur  n'est pas augmentée. Seul votre Meneur peut accomplir un acte de Diablerie avec ce Refuge.

**Lier un esprit :** au cours d'une attaque, la dernière possibilité de déplacer un Spectre est au cours de l'Étape 9 de la Séquence d'attaque. Vous ne pouvez pas déplacer un Spectre une fois les dégâts appliqués. Quand vous déplacez un Spectre, la carte face cachée attachée est déplacée en même temps. Vous pouvez utiliser ce Rituel pour attacher un Spectre à un personnage hors de votre propre coterie.

**Mort prématurée :** cette carte déclenche une action de recrutement, mais vous ne dépensez aucun Prestige pour placer en état de Torpeur le vampire Hecata choisi dans votre main. Les règles d'unicité s'appliquent toujours, donc vous ne pouvez pas recruter un vampire avec le même nom que l'un de ceux qui se trouvent actuellement dans votre coterie. Si vous recrutez un vampire avec le même nom qu'un vampire en état de Torpeur, le vampire de cet adversaire est brûlé même si le vôtre est recruté en état de Torpeur. Le vampire que vous avez choisi entre en jeu en état de Torpeur avec 0 Sang, ce qui n'a aucune conséquence néfaste.

**Refuge – Morgue de la vie éternelle :** le texte de ce Refuge vous permet spécifiquement de réduire le Sang d'un vampire de votre coterie à 0. Les paiements normaux en Sang ne vous permettent pas de dépenser le dernier point de Sang d'un vampire. Notez que vous devez dépenser exactement 2 points de Sang, donc, si un vampire n'en a qu'un seul, vous ne pouvez pas lui retirer 2 points de Sang.

**Chair de marbre :** cette carte permet à un joueur de réagir aux dégâts Aggravés, pas à l'attaque, aussi elle peut être jouée après la fenêtre d'opportunité de réaction normale. Vous pouvez même la jouer après avoir utilisé une Réaction au cours de la Séquence d'attaque normale. Elle peut aussi être jouée au cours de votre Phase finale pour transformer des dégâts de la D.A.S. en dégâts . Quand des dégâts Aggravés sont transformés en dégâts , l'attribut  du vampire les réduit comme d'habitude. Si un vampire sans Force d'âme joue cette carte, il ne gagne que 1  et les dégâts restent Aggravés.

**Blocage mental :** la carte détachée va dans la pile de défausse de son propriétaire. La capacité Persistante qui interdit l'utilisation d'une carte ne nécessite pas la Discipline Auspex, mais vous ne pourrez pas utiliser sa capacité épuisable si vous n'avez pas Auspex dans votre coterie.

**Refuge – Cimetière de la Mission :** vous pouvez choisir n'importe quel Mortel de la pile de cartes brûlées du Deck Cité.

**Nécromancie :** le Mortel brûlé requis par cette carte ne doit pas forcément provenir de l'effet de défausse de cette carte. La perte de 2 points de Sang peut faire tomber le Sang d'un vampire à 0 (s'il ne lui reste que 1 ou 2 points de Sang), puisque c'est un effet secondaire et non un coût. Un vampire n'a pas besoin d'avoir 2+ Sang pour perdre 2 Sang.

**Prouesse de la souffrance :** la valeur d'attaque de cette carte dépend de la différence entre la  du vampire et son  actuel. Si vous avez un vampire avec une PS de 6 qui a actuellement 1 point de Sang, cette carte inflige 5 dégâts  (6 PS moins 1 Sang) +1 pour les dégâts intrinsèques de la carte de l'icône . Si le vampire a sa valeur maximale de Sang, cette carte d'Attaque n'inflige que des dégâts intrinsèques de 1.

**Sixième Tradition : Destruction :** par exemple, s'il y a 9 points d'Influence pour OUI et que le OUI l'emporte sur le NON, cela inflige 2 dégâts Aggravés à la cible (1 + 1 pour chaque tranche de 5 points d'Influence en votre faveur). Si le NON l'emporte, aucun dégât n'est infligé. La cible est choisie au moment de jouer la carte, pas à la fin du Conflit d'Influence.

**Possession spectrale :** le vampire que vous choisissez n'a pas besoin d'être épuisé, mais s'il l'est, il est de nouveau redressé. Le propriétaire du vampire ne perd pas la partie par manque de vampires si c'est le dernier qui lui reste. Vous devez effectuer cette action libre supplémentaire immédiatement. Le vampire volé est considéré comme un membre de votre coterie au cours de cette action et tous les coûts de cette action libre peuvent être payés par ce vampire (en utilisant son Sang, les points de Cabale sur sa carte, ses cartes attachées, etc.). Vous ne pouvez détacher aucune carte de ce vampire à moins qu'il ne s'agisse d'un coût ou de l'effet secondaire d'une action. Vous pouvez jouer une carte Attaque et utiliser n'importe quelles capacités activées comme d'habitude et vous pouvez utiliser ce vampire pour attaquer les membres de la coterie de son propriétaire. Quand l'action libre est terminée, le personnage emprunté reste dans La Rue et réintègre la coterie de son propriétaire.

**Invocation d'esprit :** ce Rituel nécessite de retirer 2 points de Sang pour activer son effet. S'il n'y a que 1 seul point de Sang sur la carte, il n'est pas possible de payer son coût d'activation.

**Refuge – Le Coupe-gorge :** ce Refuge vous permet de réduire le coût en Prestige de votre prochaine recrue en dépensant des points de Cabale. La mention « Différentes sources » inclut uniquement vos cartes telles que votre carte Cabale et vos vampires. Vous pouvez retirer un maximum de 1 point de Cabale de chaque source que vous contrôlez. Il n'est pas nécessaire de retirer 1 point de Cabale de toutes les sources que vous contrôlez. Quand le vampire entre en jeu, ajoutez-lui autant de Sang de votre couleur pris dans la réserve générale jusqu'à atteindre sa valeur imprimée de PS.

**Carte errata "Refuge - L'Arène" :** Retirez l'exemplaire de la carte de l'extension *Sang et Alchimie* et remplacez-la par cette carte, avec le texte "Action libre".

# CRÉDITS

**Conception du jeu :** Matt Hyra

**Responsable développement et conception additionnelle :** Dan Blanchett

**Responsable production jeux de plateau et jeux de cartes :** Dan Bojanowski

**Producteur associé jeux de plateau et jeux de cartes :** Jimmy Le

**Direction créative jeux de plateau et jeux de cartes :** Anita Osburn

**Illustrateurs :** Anastasiia Horbunova, Felipe Gaona, Joyce Maureira, János Orbán, Marco Primo,

Darko Stojanovic, Gunship Revolution : Harvey Bunda, Mara Miranda Escota, Irene Francisco,

Adelijah Ocampo, Timothy Terrenal et Dawn Nique (The Creation Studio)

**Conception graphique :** Cold Castle Studios

**Rédacteur :** William Niebling

**Artiste production :** Cold Castle Studios

## RENEGADE GAME STUDIOS

**Président & éditeur :** Scott Gaeta

**Directrice ventes & marketing :** Sara Erickson

**Contrôle :** Robyn Gaeta

**Directrice des opérations :** Leisha Cummins

**Directeur, partenariats stratégiques :**

Erika Conway

**Ventes et responsable programme marketing :**

Matt Holland

**Responsable production jeux de rôles :**

Elisa Teague

**Producteur associé jeux de rôles :** Trivia Fox

**Responsable conception :** Matt Hyra

**Conception des jeux :** Dan Blanchett

& T.C. Petty III

**Responsable créatif jeux de plateau**

**et jeux de cartes :** Jeanne Torres

**Responsable production vidéo :** Desiree Love

**Service client :** Jenni Janikowski

**Commis aux finances :** Minnie Nelson

**Responsable événementiel :** Chris Whitpan

**Responsable production créative :**

Gordon Tucker

**Production créative :** Noelle Lopez

## WORLD OF DARKNESS BRAND TEAM

**Responsable de la marque :** Sean Greaney

**Responsable création de la marque :**

Justin Achilli

**Directeur artistique de la marque :**

Tomas Arfert

**Rédacteur de la marque :** Karim Muammar

**Développeuse communautaire de la marque :**

Martyna "Outstar" Zych

**Responsable marketing de la marque :**

Jason Carl

## PARADOX LICENSING

**Développement commercial :** Mats Karlöf

**Représentant de la marque World of**

**Darkness :** Joe LeFavi | Genuine Entertainment

## RENEGADE FRANCE

**Chef de projet :** Simon Gervasi

**Traduction :** Philippe Tessier

**Relecture :** Anne Bourdoux,ex,

Sylvain Chane-Pane

**Maquette :** Stéphanie Lairé

**Testeurs :** Samuel W Bailey, Graham James, Ainsley Kalb, Wasyl Kurek, Joseph R Martin III, Michael Morgan, Sean Moulson, Bethan Nye, James Parsons, Jared Ridinger, Angus Roberts, Patrick Rurek, Evan Strite, Frode Wist.

Les concepteurs du jeu et Renegade Game Studios aimeraient remercier tous les backers et les Renegade Heroes pour leur soutien !



Pour plus d'informations : [www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com) | [www.VampireRivals.com](http://www.VampireRivals.com)

 /PlayRGSFrance |  @PlayRenegade

 @origames\_official |  /PlayRenegade /  /Jeux Origames

Tous droits réservés. Pour plus d'informations : [www.worldofdarkness.com](http://www.worldofdarkness.com)

© 2021 Renegade Game Studios, Paradox Interactive®, Vampire the Masquerade®, World of Darkness®,  
Copyright 2021 Paradox Interactive AB (publ). © 2022 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.

[www.renegade-france.fr](http://www.renegade-france.fr)

[sav@renegade-france.fr](mailto:sav@renegade-france.fr)



