

VAMPIRE

THE MASQUERADE

RIVALS

JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



**Extension Le Cœur de l'Europe
LIVRET DE RÈGLES**

La Seconde Inquisition s'embrase dans la cité surnommée le "Cœur de l'Europe" : PRAGUE ! Grâce à un tout nouveau Deck Cité, Prague vous propose de découvrir les intrigues du vieux continent et de nouveaux défis à relever une fois le soleil couché. Le Cœur de l'Europe est une extension pour tous les clans de *Rivals JCE* déjà parus, avec du nouveau contenu !

Mélangez ces cartes à votre collection pour découvrir de nouvelles possibilités de domination pour votre coterie.

VAMPIRE
THE MASQUERADE
RIVALS
JEU DE CARTES ÉVOLUTIF



Âge 14+



2-4 joueurs



30-70 minutes

Contenu



1 Deck Cité de Prague
de 27 cartes



1 paquet Crypte de 96 cartes
pour personnaliser les decks



1 Intercalaire



6 jetons Peur



6 jetons "-1 PS"

Mise à jour des règles

Quand une capacité qui peut être déclenchée l'est au cours d'une autre action ou d'un événement, résolvez cet effet immédiatement avant de poursuivre l'action ou l'événement. Cela contredit les clarifications apportées aux cartes *Le savoir, c'est le pouvoir* (*Sang et Alchimie*) et *Refuge - Parc de la cité* (*Le Loup et le Rat*) pour que, désormais, tous les effets déclenchés soient résolus de la même manière.

Nous ajoutons une nouvelle étape à la Séquence d'attaque (page 9 du livret de règles du jeu de base) : "2a. Les joueurs peuvent activer leurs capacités maintenant." Cela permet aux joueurs d'utiliser des capacités (y compris Implacables) avant que le défenseur ait des choix à faire.

Rappel : un personnage "redressé" signifie qu'il est "prêt".

Nouveaux concepts et mots-clefs

Malédiction : toute carte attachée à un de vos vampires par un autre joueur est une "Malédiction." Cela inclut *Arbalète*, *Menace voilée*, et plusieurs cartes de cette extension. La provenance de la carte n'a aucune importance. La seule chose qui compte est de savoir qui contrôle l'effet qui attache la carte.

Une carte n'a pas besoin d'avoir le mot-clef Malédiction pour en être une, d'ailleurs aucune ne l'a. Ces cartes sont souvent attachées face cachée. Vous **ne pouvez pas** retirer une Malédiction à moins qu'un effet ne vous le permette. Quand un vampire Maudit entre en état de Torpeur, placez toutes les Malédictions qui lui sont attachées dans la défausse de son propriétaire. Si un vampire Maudit est brûlé ou subit une diablerie, retirez les Malédictions du jeu comme d'habitude. Les Malédictions comptent dans la limite des trois cartes attachées d'un vampire. On ne peut pas attacher une Malédiction à un vampire qui a atteint sa limite de cartes attachées.

Jetons Peur : nous avons légèrement modifié (dès l'extension 01 *Sang et Alchimie*) leur texte dans un souci de clarté. Nous avons modifié "du prochain tour" en "de votre prochain tour" pour que cet effet ne soit résolu qu'au début de votre propre tour sans que vous ayez besoin de savoir quand vous avez reçu ce jeton. Les jetons Peur sont retirés au cours de l'étape de Préparation et de Retour de votre Phase initiale. Il faut considérer que tous les précédents jetons Peur publiés ont ce nouveau texte.

Attaquant en solo : c'est une version modifiée du mot-clef « Attaquant » qui nécessite que le vampire soit seul dans un groupe pour tirer profit de cet effet. S'il y a au moins un autre vampire dans le groupe, ignorez ce texte.

Titres : pour gagner de la place, la première ligne des cartes Titre indiquera désormais : « **Exercer X en Influence pour attacher** ». Le X sera toujours un chiffre et ce coût en Influence est toujours un paiement unique pour attacher la carte au vampire actif. Le coût n'est plus indiqué sous la forme **Coût** : Effet, afin d'aider les joueurs à se souvenir que l'Influence peut provenir de différentes sources et pas uniquement du vampire actif.

Piège : ce sont des cartes que vous jouez face cachée et sur lesquelles vous placez du Prestige comme pour les Conspirations. Cependant, au lieu d'inviter les autres à vous rejoindre, vous pouvez déclencher ces pièges contre vos adversaires quand ils effectuent certaines actions (plus d'informations page 5.)

« **Quand cette carte est vidée, brûlez-la** » / « **Quand il n'y a plus de jeton, brûlez cette carte** » : dans un souci de gain de place, nous n'utiliserons plus ces formulations sur des cartes Persistantes. Si vous avez joué une carte qui n'est pas un personnage et que celle-ci utilise des jetons pour activer des capacités ou que ces derniers sont retirés à cause de certains déclencheurs, brûlez la carte dès qu'elle n'a plus de jetons.

Clarifications pour les 5 cartes errata du jeu de base dans l'extension 02 *Le Loup et le Rat* :

- **Coup bas** permet d'éviter les Blocages et les Réactions, donc 2 dégâts étaient un peu excessifs. Désormais, cette carte inflige 1 dégât de base.
- **Chasser les chasseurs** permettait trop facilement de maintenir des cibles de la Seconde Inquisition dans La Rue et il n'y avait pas vraiment de moyen de contrer cette carte Cabale. Désormais, seul le joueur avec cette carte mélange les cartes Seconde Inquisition dans le Deck Cité et il y mélange aussi toutes les cartes de la défausse. Auparavant, il était possible que la défausse ne soit jamais mélangée dans le Deck Cité.
- Le coût d'activation de **Refuge - Maison de fous** était excessif pour son effet, aussi nous avons supprimé la nécessité d'épuiser votre Meneur. Maintenant vous avez juste besoin de défausser 1 carte pour ajouter du Prestige à une carte face cachée que vous contrôlez.

Deck Cité de Prague

L'action se déroule désormais sur le vieux continent ! Les joueurs doivent généralement utiliser le Deck Cité le plus récent, aussi partez du principe que vous jouez à Prague jusqu'à la parution d'un nouveau Deck Cité. Si les joueurs souhaitent utiliser un Deck Cité différent pour leurs parties privées, ils doivent d'abord se mettre d'accord avant de constituer leurs decks. Suivez les mêmes étapes que celles du livret de base lorsque vous jouez avec le Deck Cité de San Francisco (SF).

Les Citoyens et les Clochards sont très similaires à ceux du Deck SF. Il y a cependant un changement parmi les Citoyens : si vous utilisez l'option Brûler, vous choisirez entre Régénérer 3  ou gagner 1 . Attacher ces cartes fonctionne comme avant. N'oubliez pas que quand vous attachez un Servant, quelle que soit la méthode utilisée, vous bénéficiez de la récompense "Attacher -". Si l'effet qui attache le Servant ne déclenche pas d'effets d'attachement, vous ne gagnez pas les récompenses utilisables une seule fois comme "Piochez 1 carte" ou le gain de Cabale de la carte Cabale *Pantins*, mais les avantages liés au fait que la carte soit attachée s'appliquent (attributs, disciplines, +1 PS, etc.).

Agents de l'Escouade X

Ces guerriers saints de la Seconde Inquisition cherchent à exterminer les vampires en étant soutenus par la puissance de leur culte. Pour gagner de la place, nous avons supprimé la phrase : « Après l'avoir vaincu, gagnez 1  et défaussez-la. » Cependant, puisque l'icône Cabale apparaît toujours sous l'icône Sang, vous gagnez toujours 1 point de Cabale quand vous en avez vaincu un. Quand une carte Agent de l'Escouade X est vaincue, elle va dans la défausse du Deck Cité. Les cartes Agent de l'Escouade X reviendront lorsque le Deck Cité sera vide et que la défausse sera mélangée pour créer une nouvelle pioche. Nous avons également retiré « À la fin de votre tour » de la ligne Persistant puisqu'il y a déjà une étape Antagoniste au cours de votre Phase finale. C'est lors de cette étape que vous résolvez les cartes Agent de l'Escouade X.



Les cartes Agent de l'Escouade X ne fonctionnent pas tout à fait de la même manière que les cartes Division des Affaires Spéciales. Quand elles sont placées dans La Rue, empilez-les avec les autres cartes Agent de l'Escouade X qui s'y trouvent déjà de manière à ce que le nombre de cartes soit visible de tous les joueurs. **Ces cartes ne forment pas un « groupe »**. Au cours de l'étape Antagoniste, ne résolvez que la carte du dessus de la pile dont l'effet dépend du nombre de cartes Escouade X dans cette pile :

- 1 carte Escouade X : "Infligez 1  Aggravé à un personnage de votre coterie."
- 2 cartes Escouade X : "Infligez 1  Aggravé à un personnage de votre coterie," ET "Défaussez 1 carte."
- 3 cartes Escouade X : "Infligez 1  Aggravé à un personnage de votre coterie," ET "Défaussez 1 carte," ET "Infligez 1  Aggravé à un personnage de votre coterie."
- 4 cartes Escouade X : "Infligez 1  Aggravé à un personnage de votre coterie," ET "Défaussez 1 carte," ET "Infligez 1  Aggravé à un personnage de votre coterie," ET "Perdez 1 .

Notez que le Secret n'a aucun effet face aux Agents de l'Escouade X. Il n'y a nulle part où se cacher !

Important : Chaque point de dégâts de l'Escouade X peut être infligé à un vampire différent de votre coterie. Si vous appliquez les deux au même vampire, il s'agit d'un même ensemble de 2 dégâts Aggravés et pas de deux attaques distinctes infligeant chacune 1 dégât (comme pour la D.A.S. du deck San Francisco).

Encore une fois, ne résolvez pas toutes les cartes Escouade X de la pile. Si une carte Escouade X devait être retirée de sa pile pour en constituer une nouvelle, chaque pile est résolue **séparément**. Cependant, vous ne pouvez pas choisir de constituer des piles différentes sans qu'un effet ne vous y autorise. Quand une carte Agent de l'Escouade X est vaincue, elle seule est retirée de la pile. Toute la pile n'est donc pas vaincue.

NOUVELLES RÈGLES

Pièges

La nuit, lorsque les vampires traquent les habitants de la ville, les mortels ne leur posent généralement pas trop de problèmes. Aussi, quand ils émergent des ombres, la dernière chose à laquelle ils s'attendent, c'est une opposition qui a également du mordant !

Pour jouer un Piège, placez-le face cachée près de votre Refuge et mettez dessus 1 Prestige de votre réserve personnelle. Pour l'instant, on ne peut distinguer les Pièges des Conspirations et vous n'avez pas à déclarer le type de carte que vous placez face cachée. Cependant, les pièges ne sont pas révélés et vos adversaires ne peuvent pas y contribuer — vous êtes seul ! Tout comme avec les Conspirations, le joueur qui contrôle un Piège peut ajouter 1 Prestige de sa réserve personnelle au cours de chacun de ses tours suivants. Un refuge comme *La Maison de fous* fonctionne aussi bien avec les Pièges qu'avec les Conspirations.

Les Pièges ont des effets qui peuvent souvent être utilisés au cours du tour d'un adversaire pour lui compliquer un peu la tâche. Ils peuvent être révélés et résolus à n'importe quel moment et au cours du tour de n'importe quel joueur. Cependant, comme cela est aussi indiqué sur leur carte, chacun d'eux nécessite un événement déclencheur pour être révélé. Dans certains cas, un piège peut aussi exiger une Discipline. Si vous n'avez pas cette Discipline dans votre coterie, vous ne pouvez pas le révéler. Il n'y a aucune condition de Prestige pour résoudre un piège. Vous pouvez même en résoudre un sans Prestige, bien que vous soyez obligé de placer 1 Prestige dessus quand vous le jouez. Cependant, en règle générale, plus il y a de Prestige sur un Piège, plus il sera efficace.

Le texte "Résolvez n'importe quand" ne signifie pas que vous pouvez résoudre cette carte sans raison, ni quand vous le souhaitez. Il signifie que vous pouvez la résoudre quand l'événement déclencheur se produit, parfois même après, et au cours du tour de n'importe quel joueur. Quand l'événement déclencheur se produit, vous n'êtes pas obligé de résoudre le Piège. Vous pouvez résoudre autant de Pièges que vous le souhaitez quand des événements déclencheurs se produisent. Comme d'habitude, remettez tout le Prestige accumulé sur un Piège dans la réserve générale après l'avoir résolu.



CLARIFICATIONS POUR CERTAINES CARTES

Une maison divisée : même s'ils se trouvent dans le même lieu, chaque vampire dans un Refuge constitue un groupe distinct pendant chaque tour que dure cet Événement.

Anjali la Samedi : la dernière phrase fait référence au vampire et non au joueur. Si la carte (qui devient une Malédiction) est la première qui est attachée au vampire, vous piochez une carte.

Borek Wagner, Promoteur immobilier : «de votre collection» signifie que la carte doit provenir de votre propre collection et qu'il ne peut pas s'agir d'une autre copie d'un Refuge que vous contrôlez actuellement. Puisque les Refuges ne sont pas uniques, vous pouvez choisir un Refuge contrôlé par un autre joueur. Assurez-vous d'apporter quelques Refuges supplémentaires si vous jouez avec ces cartes.

Un Refuge attaché à un Meneur ne lui octroie que la « Capacité de Meneur ». Vous bénéficiez de l'effet indiqué sous cette Capacité de Meneur et les autres sont ignorés. Si Borek est retiré du jeu, brûlez tous les Refuges attachés. Les Refuges brûlés font de nouveau partie de votre collection. Borek ne gagne pas un nouveau Refuge quand il revient.

Du pain et des jeux : «Récompense» est un terme de jeu indiquant une récompense accordée aux autres joueurs. Ce terme n'a pas d'autre effet pour l'instant. L'effet de Régénération peut être utilisé sur un vampire en état de Torpeur puisqu'il est fait référence à un personnage « contrôlé » et non pas « dans une coterie ».

Droit d'entrée : puisque cette carte fonctionne comme un Événement Persistant du Deck Cité, quand elle est brûlée au début de votre prochain tour, elle est placée dans la pile de cartes brûlées du Deck Cité. Elle peut donc revenir dans le Deck Cité grâce à la carte *Carnaval de Bohême* ou à un autre moyen. Si vous n'utilisez pas de protège-cartes pour vos cartes du Deck Cité, mélangez le deck sous la table. Plus tard, vous verrez quand elle sera sur le dessus du Deck Cité, ce qui vous donnera le temps de vous préparer. Si vous jouez Droit d'entrée au cours d'un tournoi, assurez-vous d'apporter quelques protège-cartes pour ceux qui pourraient la jouer.

Dien : puisque vous pouvez renvoyer 1 carte dans votre main avant de les révéler, vous pouvez « bluffer » avec n'importe quelle carte puis la renvoyer dans votre main. Cependant, si vous devez révéler une carte et qu'elle ne correspond pas au type d'attaque déclaré, vous devez la défausser immédiatement après l'avoir révélée. Jouer 2 cartes du type d'attaque déclaré est le plus avantageux : une fois que le défenseur a bloqué et/ou joué une Réaction, vous avez désormais la possibilité de renvoyer 1 carte dans votre main en ayant plus d'informations qu'avant l'attaque. Si vous ne jouez qu'une seule carte et que vous la ramassez, votre attaque se poursuit sans l'aide d'une carte Attaque.

Si un effet implique que la ou les cartes d'Attaque soient placées face visible, cela ne neutralise pas la capacité de Dien et vous pouvez renvoyer une carte face visible dans votre main. Toutes les capacités pré-combat sur la carte face visible demeurent même si la carte est renvoyée dans votre main. Cependant, si la carte face visible ne correspond pas au type d'attaque indiqué, défaussez-la immédiatement sans appliquer ses effets. Par exemple, si vous jouez la carte *Dans la ligne de mire* face visible au cours de l'étape Info, vous pouvez encore jouer une autre carte attaque Distante au moment approprié. Vous



bénéficiez du +1 Info si vous avez déclaré une attaque Distante même si, plus tard, vous reprenez en main *Dans la ligne de mire*. Cependant, si l'attaque n'a pas été déclarée comme étant Distante, vous devez défausser immédiatement la carte *Dans la ligne de mire* face visible et vous ne bénéficiez pas de +1 Info.

Étagères vides : cette carte Cabale est très différente dans le sens où vous ne gagnez que si la Bibliothèque de votre Rival est vide. Marquer 13 points de Cabale ne vous fait pas remporter immédiatement la partie.

Emil Hruza : si vous ignorez un Événement qui n'est pas Persistant, vous n'êtes pas concerné par son texte de jeu. Vous pouvez choisir d'ignorer un Événement Persistant à n'importe quel moment et vous pouvez changer d'avis à n'importe quel moment, sauf quand une Action est en cours. Par exemple, avant de vous attaquer dans votre Refuge, un adversaire doit vous demander si vous ignorez l'Événement Persistant *Une maison divisée*. Une fois que vous avez répondu, vous ne pouvez pas changer d'avis tant que l'attaque n'est pas terminée. Vous pouvez changer d'avis autant de fois que vous voulez même au cours du même tour.

Vous devez révéler et annoncer le nom de l'Événement que vous choisissez de mélanger dans le Deck Cité. Même si l'Événement que vous choisissez est brûlé au début du tour d'un autre joueur, il est tout de même retiré du jeu.



Fortification intérieure : cette carte est résolue avant tout effet d'une carte Attaque qui vous obligerait à perdre ou à dépenser des points de Prestige. Elle ne concerne qu'une formulation sur une carte Attaque qui fait référence à une perte/dépense/contribution ou à un vol de Prestige et le gain de Prestige n'est résolu que si cette carte Attaque vous aurait effectivement fait perdre du Prestige. Des cartes comme *Compliment sournois*, *Exiger la soumission* et *Logique défaillante* feraient gagner au joueur en défense les 3 points de Prestige de la réserve générale avant la perte de Prestige. La carte *Argument mordant* peut potentiellement vous faire perdre du Prestige, mais vous ne gagnez les 3 points de Prestige que si l'attaquant choisit de vous voler 1 Prestige, ce qu'il ne décide qu'une fois votre carte Réaction révélée. S'il choisit +2 dégâts, vous ne gagnez aucun Prestige.

Si la perte de Prestige est basée sur les dégâts infligés, résolvez ces dégâts, gagnez le Prestige de Fortification intérieure, puis perdez le Prestige à cause de l'attaque. Être vaincu et "perdre" 1 Prestige sont des conséquences indirectes d'une carte Attaque, aussi cela ne déclenche pas le gain de Prestige. S'il n'y a pas de perte de Prestige, le défenseur bénéficie à la place d'un bonus de +1 Prestige à la discipline.

La tour de guet : ce Refuge n'accorde pas de Secret à vos vampires. À la place, il octroie +1 Prestige à tous les Gardes de votre coterie qui bloquent une attaque.

Cache secrète : le Prestige sur cette carte peut être utilisé pour payer les coûts d'activation en Prestige des capacités des vampires que vous contrôlez. Cependant, s'il y a d'autres coûts associés, ils ne sont pas payés avec le Prestige de cette carte. Utilisée par les Sang-Clair, elle peut communément servir à activer une ou plusieurs capacités de Bouclier de vampires à 1 PS en payant 1 Prestige à chaque fois.

Jan Zoubek : le gain de points de Cabale annulé par cette carte inclut le gain de 1 point de Cabale dont un adversaire bénéficie pour avoir vaincu un vampire Rival, les effets de carte qui feraient gagner des points de Cabale à un adversaire pour avoir vaincu un vampire et les points de Cabale placés sur vos vampires grâce à la carte *Cible à abattre* et divers effets du clan Lasombra.

Kiril : dès que ce vampire devient un attaquant, il gagne +3 en Influence jusqu'à la fin du tour actuel (ou qu'il dépense ce bonus).

Pas touche : pour résoudre cette carte, le défenseur doit être dans La Rue. Un "défenseur" représente tout vampire ou Mortel qui est ciblé par l'attaquant. Un attaquant frappé par une Réaction qui inflige des dégâts n'est pas un défenseur. Ce Piège n'est pas une Réaction, il peut donc être utilisé pendant qu'un vampire revendique le Titre de Prince.

Course contre la montre : cet Événement concerne votre personnage redressé possédant la plus grande PS avant que votre coterie ne se redresse au début de votre tour. Si vous n'avez aucun vampire redressé dans votre coterie, vous ne pouvez pas empêcher la perte d'une Action au cours de ce tour.

Un personnage gagnant un jeton Peur de cette manière s'en débarrassera immédiatement au cours de votre Phase initiale, mais il restera épuisé.

Réflexes rapides : rediriger une attaque consiste à changer de défenseur au moment où cette carte est résolue, ce qui se produit après la résolution de la carte de l'attaquant s'il en a joué une. Une attaque ne peut pas être redirigée contre le vampire qui l'a jouée. La nouvelle cible ne Bloque pas, et n'est pas considérée comme un « Bloqueur » au cours de cette attaque.

Roman Monstrum : vous n'êtes pas obligé de posséder la Malédiction que vous souhaitez retirer à la cible.

Rencardé : puisqu'on ne place pas de jeton joueur sur la carte quand elle est placée dans La Rue, elle reste en jeu jusqu'à ce que l'Intrigue réussisse. Un joueur peut dépenser une Action et épuiser un vampire de sa coterie pour effectuer cette Action, qui est une Intrigue provoquant un Conflit d'Influence, comme une Intrigue normale. Tout ce qui s'applique au cours d'une Intrigue s'applique ici. Si les OUI l'emportent sur les NON, déplacez 1 carte Agent de l'Escouade X de La Rue (choisie par le joueur actif) près du Refuge du joueur ciblé (au même endroit où sont mises les cartes Persistantes) puis brûlez cette carte. Tant que la carte Escouade X se trouve à proximité du Refuge, elle forme une pile distincte d'Agents de l'Escouade X qui n'est résolue que contre ce joueur.

Cette carte ne gagne aucun avantage ni Info en étant proche de son Refuge et n'importe quel joueur peut l'attaquer. Le joueur dont le Refuge est ciblé doit se déplacer dans La Rue s'il veut l'attaquer (comme d'habitude). Si cette carte Agent de l'Escouade X revient en jeu, elle rejoint comme d'habitude les autres du même type qui se trouvent dans La Rue. Si cette Intrigue échoue, cette carte n'est pas brûlée.



Intimidation des électeurs : quand un joueur choisit de voter "Non" contre votre Intrigue, tous ses vampires qui viennent de prendre un jeton "Sans Influence" exercent de l'Influence contre votre Intrigue. Notez que la capacité épuisable de cette carte n'a pas le mot-clef Implacable, elle ne peut donc être activée qu'au cours de votre tour.

Fouet du Primogène : ce Titre n'est pas unique, mais il est limité à 1 par joueur. Le jeton 'Sans Influence' peut être retiré de n'importe quel vampire de votre coterie dont le clan est identique à celui du Fouet, y compris le Fouet lui-même.

Flétrissure spirituelle : n'ajoutez pas l'☀️ du vampire actif aux dégâts puisque ce n'est pas une attaque. Si vous choisissez de brûler un spectre pour Aggraver les dégâts, ce spectre n'est pas pris en compte dans le calcul des dégâts. Quand vous brûlez un spectre, retirez du jeu le jeton et la carte Servant posée face cachée. Si vous ne brûlez pas de spectre, l'☀️ de la cible réduit les dégâts. Les réactions non spéciales ne peuvent être jouées puisqu'il ne s'agit pas d'une attaque, mais les Boucliers et les préventions de dégâts (comme les cartes Clochard) peuvent être utilisés pour réduire les dégâts.



CRÉDITS

LE CŒUR DE L'EUROPE

Conception du jeu : Matt Hyra

Responsable développement : 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

Illustration de la boîte : Amy Wilkins

Illustrateurs : Amy Wilkins, Felipe Gaona, Joyce Maureira, Marco Primo, Gunship Revolution : Harvey Bunda, Mara Miranda Escota, Joshua Esmeralda, Irene Francisco, Adelijah Ocampo et Cold Castle Studios

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

Directrice partenariats stratégiques :

Erika Conway

Ventes et responsable programme marketing :

Matt Holland

Responsable production jeux de rôles :

Elisa Teague

Productrice associée 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

Associée production vidéo : Katie Schmitt

Service client : Jenni Janikowski

Commis aux finances : Minnie Nelson

Responsable événementiel : Chris Whitpan

Production créative : Noelle Lopez

Production créative : Todd Crapper

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 Lairet

Testeurs : Shaikh Asnain, Samuel W Bailey, Aaron Boyd, Graham James, Ainsley Kalb, Michael Kroeker, Wasyl Kurek, Joseph R Martin III, Alex Mehring, Michael Morgan, Bethan Nye, James Parsons, Jared Ridinger, Angus Roberts, Patrick Rurek, Evan Strite, James Williams, Frode Wist, Joshua Wood



Pour plus d'informations : www.renegadegames.com | www.VampireRivals.com



[/PlayRGSFrance](https://www.facebook.com/PlayRGSFrance) |



[@PlayRenegade](https://twitter.com/PlayRenegade)



[@origames_official](https://www.instagram.com/origames_official) |



[/PlayRenegade](https://discord.com/invite/PlayRenegade) /



[/Jeux Origames](https://www.youtube.com/JeuxOrigames)

© 2022 RENEGADE GAME STUDIOS. PARADOX INTERACTIVE®, VAMPIRE: THE MASQUERADE®, WORLD OF DARKNESS®,
COPYRIGHT 2022 PARADOX INTERACTIVE AB (PUBL). ALL RIGHTS RESERVED. POUR PLUS D'INFORMATIONS : WWW.WORLDOFDARKNESS.COM
© 2022 ORIGAMES POUR L'ÉDITION FRANÇAISE. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

www.renegade-france.fr sav@renegade-france.fr

